



Estado Libre Asociado de Puerto Rico
DEPARTAMENTO DE HACIENDA
San Juan, Puerto Rico

Número: 8633

Fecha: 1 de septiembre de 2015

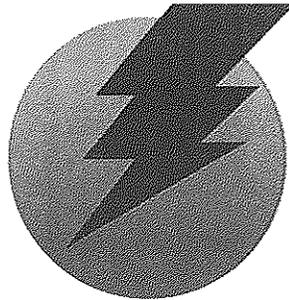
Aprobado: Hon. David E. Bernier Rivera

Secretario de Estado

Por: Francisco J. Rodríguez Bernier

Secretario Auxiliar de Servicios

REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERÍA ADICIONAL



LOTERÍA ELECTRÓNICA

FECHA DE VIGENCIA
3 de julio de 2015

**Estado Libre Asociado de Puerto Rico
DEPARTAMENTO DE HACIENDA**

REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERÍA ADICIONAL

ÍNDICE

CAPÍTULO I

DISPOSICIONES GENERALES

SECCIÓN 1.1 – Título	1
SECCIÓN 1.2 – Base Legal, Propósito y Política Pública	1
SECCIÓN 1.3 – Definiciones	1
SECCIÓN 1.4 – Operación del Sistema de Lotería Adicional en el Estado Libre Asociado de Puerto Rico	4
SECCIÓN 1.5 – Autorización de los Juegos de la Lotería Adicional	5
SECCIÓN 1.6 – Contenido del Boleto de Juegos de Números y Juegos de Matriz	5
SECCIÓN 1.7 – Contenido del Boleto de Juegos de Video Lotería	5
SECCIÓN 1.8 – Contenido del Cartón de Jugadas	6
SECCIÓN 1.9 – Validación de Boletos o Cartones de Jugadas Premiados	7

CAPÍTULO II

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE NÚMEROS

SECCIÓN 2.1 – En qué consiste un Juego de Números	7
SECCIÓN 2.2 – Cómo se Juegan los Juegos de Números	7
SECCIÓN 2.3 – Sorteos Adicionales por Adelantado	8
SECCIÓN 2.4 – Tipos de Jugadas en los Juegos de Números	8
SECCIÓN 2.5 – Costo de las Jugadas en los Juegos de Números	9
SECCIÓN 2.6 – Cómo se Gana en los Juegos de Números	9
SECCIÓN 2.7 – Monto de los Premios en los Juegos de Números	9
SECCIÓN 2.8 – Opciones añadidas a los Juegos de Números	10

SECCIÓN 2.9 – Activación o Eliminación de los Juegos de Números	11
---	----

CAPÍTULO III

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE MATRIZ

SECCIÓN 3.1 – En qué consisten los Juegos de Matriz	11
SECCIÓN 3.2 – Cómo se Gana en todas las modalidades de los Juegos de Matriz	11
SECCIÓN 3.3 – Probabilidad de ganar para cada modalidad de los Juegos de Matriz	11
SECCIÓN 3.4 – Cómo jugar el Juego base de Matriz	12
SECCIÓN 3.5 – Sorteos Adicionales por Adelantado	12
SECCIÓN 3.6 – Cómo se gana en el juego base de Matriz	12
SECCIÓN 3.7 – Costo de la jugada del juego base de Matriz	12
SECCIÓN 3.8 – Cómo jugar el Juego Multilínea de Matriz	13
SECCIÓN 3.9 – Cómo se gana en el Juego Multilínea de Matriz	13
SECCIÓN 3.10 – Costo de la Jugada del Juego Multilínea de Matriz	14
SECCIÓN 3.11 – Opciones añadidas a los Juegos de Matriz	14
SECCIÓN 3.12 – Activación o Eliminación de un Juego de Matriz	14

CAPÍTULO IV

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS INSTANTANEOS

SECCIÓN 4.1 – En qué consiste un Juego Instantáneo	14
SECCIÓN 4.2 – Autorización de Juegos Instantáneos	15
SECCIÓN 4.3 – Prospecto de Premios	15
SECCIÓN 4.4 – Medidas de Seguridad	15

CAPÍTULO V

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE VIDEO LOTERIA

SECCIÓN 5.1 – Aprobación de los Juegos de Video Lotería	15
---	----

SECCIÓN 5.2 – Autorización del Juego de Video Lotería	17
SECCIÓN 5.3 – Aceptación de Juego de Video Lotería	18

CAPÍTULO VI

TIEMPO Y FORMA DE PAGO DE PREMIOS Y BOLETOS, Y RETENCIÓN DE IMPUESTOS SOBRE PREMIOS

SECCIÓN 6.1 – Boletos y Cartones de Jugadas Premiados	19
SECCIÓN 6.2 – Determinación de la Contribución sobre Premios	19
SECCIÓN 6.3 – Retención y Pago del Impuesto sobre Premios	20
SECCIÓN 6.4 – Lugar para el Pago de Premio	20
SECCIÓN 6.5 – Método de Pago de los Premios Monetarios	21
SECCIÓN 6.6 – Persona a quién se hará el Pago de un Premio	21
SECCIÓN 6.7 – Tiempo y Sistema de Pago de Premios o Boletos	21
SECCIÓN 6.8 – Redención o Transferencia de los Pagos a Plazos	21
SECCIÓN 6.9 – Fondo Común para el Pago de Premios	21

CAPÍTULO VII

DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LA CELEBRACIÓN DE SORTEOS

SECCIÓN 7.1 – Celebración de Sorteos	22
SECCIÓN 7.2 – Números Ganadores Oficiales	22
SECCIÓN 7.3 – Peso y Registro de los Bolos Utilizados en las Máquinas de Sorteos	23

CAPÍTULO VIII

DISPOSICIONES FINALES

SECCIÓN 8.1 – Penalidades; Multas Administrativas	23
SECCIÓN 8.2 – Salvedad	24
SECCIÓN 8.3 – Derogación	24
SECCIÓN 8.4 – Vigencia	24

REGLAMENTO OPERACIONAL DE LA LOTERÍA ADICIONAL

CAPÍTULO I DISPOSICIONES GENERALES

SECCIÓN 1.1 - Título

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

SECCIÓN 1.2 - Base Legal, Propósito y Política Pública

Este Reglamento se adopta a tenor con los artículos aplicables 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. Sección 801 et seq (en adelante, "Ley 10"), y la Ley Núm. 170 de 12 de agosto de 1988, según enmendada, denominada "Ley de Procedimiento Administrativo Uniforme", 3 L.P.R.A. Sección 2101 et seq (en adelante "LPAU").

El Reglamento tiene como propósito adoptar las normas reglamentarias relacionadas con los parámetros y características de los Juegos administrados por la Lotería Adicional en la jurisdicción del Estado Libre Asociado de Puerto Rico. Incluye además, las disposiciones relacionadas con los sorteos, pago de premios, así como las reglas necesarias y convenientes para la operación eficiente del sistema de Lotería Adicional. Finalmente, en las disposiciones de este Reglamento se reflejan las interpretaciones de política pública del Departamento sobre los Juegos de Lotería Adicional, la Ley y su implantación.

SECCIÓN 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 impreso, talonario, tarjeta u otro medio oficial, físico o electrónico, que de tiempo en tiempo se utilice, expida o entregue a un jugador de un Juego de Número o Juego de Matriz a cambio del pago correspondiente que evidencia la Jugada realizada.
2. "Boleto de Inicio" significa el impreso, talonario, tarjeta u otro medio oficial, físico o electrónico, que de tiempo en tiempo se utilice, expida, muestre o entregue a un jugador de un Juego de Video Lotería como evidencia del

dinero entregado a un Vendedor de Jugadas o depositado en un Terminal de Video Lotería para realizar Jugadas.

3. "Boleto de Cierre de Jugadas" significa el impreso, talonario, tarjeta u otro medio oficial, físico o electrónico, que de tiempo en tiempo se utilice, expida o entregue a un jugador de un Juego de Video Lotería que se emite al momento en que un jugador cesa de realizar Jugadas en un Terminal de Video Lotería.
4. "Cartón de Jugada" significa la hoja pre-impresa, tarjeta u otro medio, físico o electrónico, que de tiempo en tiempo se utilice, expida o entregue a un jugador de los Juegos Instantáneos a cambio del pago correspondiente para evidenciar la Jugada realizada y que podrá contener una o más Jugadas.
5. "Departamento" significa el Departamento de Hacienda del Estado Libre Asociado de Puerto Rico.
6. "Director" significa el Director del Negociado de la Lotería o funcionario debidamente autorizado por el Secretario de Hacienda.
7. "Hoja 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 para producir 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.
8. "Equipo(s)" significa cualquier computadora, servidor de computadora, u otro aparato, ya sea electrónico, eléctrico o mecánico, requeridos para o utilizados en los sistemas de Lotería Adicional.
9. "Generador de Números de Azar" significa cualquier Equipo, Programa, o combinación de Equipo y Programas diseñados para generar valores numéricos que exhiben características de aleatoriedad.
10. "Jugada" significa la participación de un jugador por medio de una transacción monetaria en cualquiera de los Juegos de Lotería Adicional, según se evidencia dicha participación en un Boleto o Cartón de Jugada.
11. "Juego(s)" significa el Juego o los Juegos dentro del sistema de Lotería Adicional autorizados a implantarse mediante este Reglamento según el poder conferido al Secretario.
12. "Juegos Instantáneos" significa el Juego realizado mediante cartones de Jugadas cuyo monto y cantidad total de premios es determinado previo al comienzo del Juego, la selección de ganadores no depende de la realización de un sorteo y al momento de comprar un Cartón de Jugadas y al remover la

cubierta, el jugador verifica si es ganador o no al instante, según se dispone en el Capítulo IV de este Reglamento.

13. "Juego(s) de Números" significa el Juego o conjunto de Juegos de Números según se dispone en el Capítulo II de este Reglamento, administrados mediante Terminales y sistemas centrales de transmisión de data electrónicamente, donde la modalidad de Juego principal es aquella en que el jugador escoge la combinación de números que prefiere o escoge autorizar la selección automática por el Terminal de dicha combinación de números.
14. "Juego(s) de Matriz" significa el Juego que consiste en la selección de una cantidad específica de números dentro de un universo limitado de probabilidades, conocido como matriz, según se dispone en el Capítulo III de este Reglamento, administrados mediante Terminales y sistemas centrales de transmisión de data electrónica.
15. "Juego(s) de Video Lotería" significa los Juegos simulados electrónicamente aprobados por el Secretario según se dispone en el Capítulo V de este Reglamento, administrados mediante un Sistema Central de Computadora.
16. "Ley" significa la Ley Núm. 10 de 24 de mayo de 1989, según enmendada, conocida como "Ley para Autorizar el Sistema de Lotería Adicional".
17. "Licencia" significa una autorización que se concede en virtud de la Ley y a tenor con el Reglamento de Vendedores de Jugadas de la Lotería Adicional.
18. "Lotería Adicional" significa los Juegos que se practican en el mercado de Loterías cuya venta se realiza ya sea (i) a través de un Terminal o un Terminal de Video Lotería, o (ii) a través de la compra de cartones de Jugadas, o (iii) mediante cualquier otro medio que de tiempo en tiempo el Secretario autorice.
19. "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.
20. "Programa(s)" significa la información intelectual e instrucciones reunidas o compiladas incluidas en los Juegos de Lotería Adicional y sus componentes, incluyendo procedimientos y documentación asociada relacionada a la operación de una computadora, un Programa de computadora o una red de computadoras.
21. "Progresivos" significa la estructura de premio relacionada con un Juego de Video Lotería que forma parte de las Jugadas de un VLT o grupo de VLT y que separa fondos que serán otorgados a un Jugador o Jugadores al

conseguir un evento específico o una puntuación definida para un Juego. Los Juegos Progresivos pueden incluir la habilidad de ofrecer fondos comunes parimutual basados en Jugadas en las VLT a través de la red o en un grupo de VLT en la red.

22. "Secretario" significa el Secretario del Departamento de Hacienda del Estado Libre Asociado de Puerto Rico o su representante debidamente autorizado.
23. "Sistema Central de Computadora" significa el Equipo, Programa y los componentes de la red o redes utilizadas en la operación de Lotería Adicional que permiten establecer unos controles para propósitos de contabilidad y de las operaciones. El Sistema Central de Computadora deberá mantener, entre otros aspectos, un record electrónico de la data de transacciones de Jugadas, así como cualquier otro requisito de auditoría que el Secretario pueda requerir.
24. "Terminal" significa el Equipo computarizado que permite las transacciones de venta, cancelación, validación de premios o impresión de Jugadas de los Juegos, según aplique, y otras operaciones relacionadas. El Terminal permite que las transacciones relacionadas con los Juegos se registren en el Sistema Central de Computadora al momento en que éstas se realizan.
25. "Terminal de Video Lotería" o "VLT" significa una máquina conectada al Sistema Central de Computadora el cual permite a un Jugador participar en un Juego de Video Lotería. Excluye cualquier aparato operado de acuerdo con la Ley de Juegos de Azar, Ley 11 de 22 de agosto de 1933, según enmendada, o el Código de Rentas Internas de 2011, según enmendado, y los Reglamentos bajo los mismos.
26. "Vendedor de Jugadas" o "Vendedor" significa una persona natural o jurídica a quien se le expida una Licencia para vender cualquiera, algunos o todos los Juegos de Lotería Adicional y que ha formalizado un contrato o contratos con el Departamento para estos propósitos.

Los términos no definidos expresamente en este Reglamento o cuya definición se aclara para su implantación de conformidad con la política pública delineada bajo este Reglamento según la Ley, tendrán el significado que para ellos se disponga en el Artículo 2 de la Ley.

SECCIÓN 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 operacional adscrita al Negociado de las Loterías del Departamento de Hacienda denominada Lotería Electrónica, según establecida por Orden Administrativa.

SECCIÓN 1.5 - Autorización de los Juegos de la Lotería Adicional

Los Juegos de la Lotería Adicional se registrarán por las disposiciones de Ley aplicables, por este Reglamento y por las normas y procedimientos administrativos adoptados por el Secretario en consonancia con los referidos cuerpos legales, que sean necesarios y convenientes para la eficiencia, seguridad e integridad de la operación de los Juegos.

La venta de los Juegos se hará a través de los Vendedores de Jugadas o mediante aquellos mecanismos de distribución y/o venta que el Secretario autorice de tiempo en tiempo mediante Orden Administrativa a esos efectos.

SECCIÓN 1.6 - Contenido del Boleto de Juegos de Números y Juegos de Matriz

Los Boletos de Juegos de Números y Juegos de Matriz contendrán, por lo menos, la siguiente información:

1. nombre del Juego;
2. tipo, fecha y hora de Jugada;
3. números seleccionados por el jugador o por Jugada automática;
4. cantidad de la Jugada;
5. total del costo de las Jugadas por Boleto;
6. fecha y número del sorteo o los sorteos para los cuales está participando;
7. número de serie del Boleto;
8. número del Terminal donde se origina la venta;
9. número de seguridad;
10. código de barra o código QR ("QR Code"), en aquellos casos en que sea físico.

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

SECCIÓN 1.7 - Contenido del Boleto de Juegos de Video Lotería

Los Boletos de Inicio contendrán, por lo menos, la siguiente información:

1. fecha y hora en que se realiza el pago al Vendedor de Jugadas;
2. cantidad del pago;

3. número de serie del Boleto;
4. número del Terminal donde se origina la transacción;
5. número de seguridad;
6. código de barra o código QR ("QR Code"), en aquellos casos que sea físico.

Los Boletos de Cierre de Jugadas contendrán, por lo menos, la siguiente información:

1. fecha y hora de la emisión del Boleto;
2. cantidad inicial disponible al momento de comenzar las Jugadas;
3. cantidad utilizada en Jugadas;
4. cantidad generada por concepto de premios;
5. cualquier descuento que proceda por concepto de contribución sobre premios según establecido por el Artículo 12 de la Ley (15 L.P.R.A. sec. 811);
6. balance disponible;
7. número de serie del Boleto;
8. número del Terminal donde se realizaron las Jugadas;
9. número de seguridad;
10. código de barra o código QR ("QR Code"), en aquellos casos en que sea físico.

SECCIÓN 1.8 – Contenido del Cartón de Jugadas

Los Cartones de Jugadas contendrán aquellas descripciones aplicables al Juego evidenciado por el Cartón de Jugada pero como mínimo incluirán la siguiente información:

1. nombre del Juego;
2. instrucciones del Juego;
3. Jugada(s) pre-impresa(s) cubierta(s) con "latex" o cualquier otro material removible que una vez removido refleja lo ganado, si algo;

4. costo del Juego;
5. número de seguridad;
6. número de serie;
7. código de barra o código QR ("QR Code").

SECCIÓN 1.9 - Validación de Boletos o Cartones de Jugadas Premiados

La validez y legalidad de un Boleto, Boleto de Cierre de Jugadas o Cartón de Jugada se determinarán preliminarmente mediante un proceso de validación el cual consiste en la lectura del Boleto o Cartón de Jugada a través de Terminales conectados al sistema central computadorizado de la Lotería Adicional. El Programa diseñado para la venta y validación de Boletos o Cartones de Jugadas no permitirá que un Boleto o Cartón de Jugada premiado pueda ser pagado más de una vez. El Terminal producirá una autorización de pago para el Boleto, Boleto de Cierre de Jugadas o Cartón de Jugada premiado que contendrá, al menos, el número de serie del Boleto, Boleto de Cierre de Jugadas o Cartón de Jugada, el número de validación y la cantidad del premio. Cuando el Director lo estime conveniente, podrá realizar más de una validación a cualquier Boleto, Boleto de Cierre de Jugadas o Cartón de Jugada 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 o cartones de Jugada y pagar premios.

CAPÍTULO II DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE NÚMEROS

SECCIÓN 2.1 - En qué consiste un Juego de Números

La persona que desee jugar un Juego de Números debe escoger un número compuesto por la cantidad de dígitos según se establezca mediante Orden Administrativa para el Juego o realizar una Jugada automática, donde el Terminal escogerá los números al azar por el jugador. Estos dígitos pueden ser iguales o distintos.

SECCIÓN 2.2 - Cómo se Juegan los Juegos de Números

1. Jugadas Seleccionadas:

Mediante la Jugada seleccionada, el jugador selecciona los dígitos, el tipo de Jugada y el costo de la Jugada que desea realizar. Se podrán realizar Jugadas por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas o en forma escrita utilizando la

Hoja de Jugadas. Si se utiliza la Hoja de Jugadas, la persona deberá marcar en cada panel un dígito por cada columna, el tipo de Jugada que desea realizar y el costo de la Jugada. La persona no estará obligada a utilizar todos los paneles de la Hoja de Jugadas.

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:

Mediante la Jugada automática, el Terminal selecciona los dígitos al azar y el jugador selecciona el tipo de Jugada y el costo de la Jugada que desea realizar. La Jugada automática podrá realizarse por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas o utilizando el encasillado provisto en la Hoja de Jugadas, la cual se marcará según explicado.

SECCIÓN 2.3 - Sorteos Adicionales por Adelantado

Se podrán realizar Jugadas para sorteos adicionales celebrados en fechas consecutivas por instrucción verbal al Vendedor o utilizando la Hoja de Jugadas. Además, el jugador 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, la fecha y número de los sorteos para los cuales se está jugando.

SECCIÓN 2.4 - Tipos de Jugadas en los Juegos de Números

Los Juegos de Números tienen varios tipos de Jugadas disponibles al jugador. Estas son:

1. Exacta – En esta Jugada los dígitos, ya sean por Jugada seleccionada o automática, deben coincidir en el orden exacto con los dígitos del número ganador en el sorteo.
2. Combinada – En esta Jugada los dígitos, ya sean por Jugada seleccionada o automática, deben coincidir con los dígitos del número ganador en el sorteo, independientemente del orden que haya seleccionado el jugador.
3. Exacta / Combinada – Consiste de una Jugada que incluye la Exacta y la Combinada para el mismo número, según descritas anteriormente.
4. Combo – Consiste de una serie de Jugadas exactas con todas las combinaciones posibles de los dígitos del número que el jugador seleccionó.

SECCIÓN 2.5 - Costo de las Jugadas en los Juegos de Números

Los costos mínimos de los diferentes tipos de Jugadas de los Juegos de Números serán los siguientes:

1. Exacta - \$1.00
2. Combinada - \$1.00
3. Exacta / Combinada - \$2.00
4. Combo - \$1.00 por cada combinación posible de acuerdo con los dígitos seleccionados

Además, el jugador tiene la opción de jugar \$2.00, \$5.00 y \$10.00 por Jugada individual. El Secretario determinará mediante Orden Administrativa los costos por Jugada.

SECCIÓN 2.6 - Cómo se Gana en los Juegos de Números

Para cada sorteo de los Juegos de Números se escogerá un número ganador compuesto por la cantidad de dígitos correspondientes al Juego en particular seleccionado.

El monto del premio consiste de cantidades fijas y determinadas, según se establezcan por el Secretario mediante Orden Administrativa. 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 Jugada que hayan realizado.

SECCIÓN 2.7 - Monto de los Premios en los Juegos de Números

El monto del premio para cada tipo de Jugada en los Juegos de Números es el siguiente:

Tipo de Jugada	Costo Mínimo de Jugada	Premio
Exacta	\$1.00	El resultado de la probabilidad de ganar dividido entre dos. El premio puede ser redondeado a la decena inferior más cercana.
Combinada	\$1.00	El resultado de la probabilidad de ganar dividido entre dos. El premio puede ser redondeado a la decena inferior más cercana.

Tipo de Jugada	Costo Mínimo de Jugada	Premio
Exacta/Combinada	\$2.00	Acertando la Exacta: La suma de los premios correspondientes a la Jugada exacta y la Jugada combinada. Acertando sólo la Combinada: El premio correspondiente a la Jugada combinada.
Combo	Un dólar por cada combinación posible	El premio correspondiente a la Jugada exacta.

SECCIÓN 2.8 - Opciones añadidas a los Juegos de Números

1. Aproximación

El Secretario podrá mediante Orden Administrativa añadir la opción de aproximación a cualquier Juego de Números. Mediante esta opción el jugador tendrá la oportunidad de apostar a los números cuya diferencia al número jugado sea igual a uno (1). Para participar de esta opción el tipo de Jugada realizada debe ser "Exacta", según se define en este Reglamento. El premio por cada dólar (\$1.00) jugado para la Aproximación no será menor al diez por ciento (10%) del resultado de la probabilidad de ganar en exacta dividido entre dos ni mayor al resultado de la probabilidad de ganar la aproximación dividido entre dos. El premio puede ser redondeado a la decena inferior más cercana.

2. Pares

El Secretario podrá mediante Orden Administrativa añadir la opción de pares a cualquier Juego de Números. Mediante esta opción el jugador tendrá la oportunidad de apostar a dos (2) dígitos específicos dentro del número jugado. Los pares de dígitos disponibles para esta Jugada serán especificados en la Orden Administrativa que autoriza la opción. Para participar de esta opción el tipo de Jugada realizada debe ser "Exacta", según se define en este Reglamento. El premio por cada dólar (\$1.00) jugado para los pares no será menor al diez por ciento (10%) del resultado de la probabilidad de ganar en exacta dividido entre dos ni mayor al resultado de la probabilidad de ganar los pares dividido entre dos. El premio puede ser redondeado a la decena inferior más cercana.

SECCIÓN 2.9 - Activación o Eliminación de los Juegos de Números

El Secretario podrá activar o eliminar cualquier Juego de Números mediante Orden Administrativa. En caso de activación, la Orden Administrativa deberá indicar el número de dígitos utilizados para el Juego y los tipos de Jugada aceptadas. Además, deberá establecer las probabilidades de ganar y el premio para cada tipo de Jugada, según se establece en este Reglamento.

Se establecerá una Orden Administrativa para las opciones añadidas a los Juegos de Números que incluya, pero no esté limitada a, el costo de las Jugadas, el tiempo de vigencia de las opciones y la estructura de premios para las mismas. La eliminación del Juego o cualquier opción añadida a los mismos no afectará los derechos obtenidos por cualquier ganador.

CAPÍTULO III DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE MATRIZ

SECCIÓN 3.1 - En qué consisten los Juegos de Matriz

Los Juegos de Matriz consisten de la selección de una cantidad específica de números dentro de un universo limitado de probabilidades, conocido como matriz. En los Juegos de matriz el jugador podrá realizar Jugadas, ya sean seleccionadas o de forma automática, dentro de una o más matrices, según determinado por el Secretario mediante Orden Administrativa. Entre los Juegos de matriz existe la modalidad del Juego base de matriz y el Juego multilínea de matriz.

Los premios de estos Juegos pueden ser (i) fijos, donde el ganador obtiene una cantidad predeterminada, o (ii) paramutual en donde todos los ganadores se dividen los premios en partes iguales o (iii) una combinación de ambas opciones.

SECCIÓN 3.2 - Cómo se Gana en todas las modalidades de los Juegos de Matriz

Se seleccionarán los números ganadores según la matriz aplicable. Los jugadores ganarán el premio correspondiente si aciertan todos o algunos de los números ganadores independientemente del orden en que éstos se hayan seleccionado en el sorteo correspondiente y según lo dispuesto en la Orden Administrativa correspondiente.

SECCIÓN 3.3 - Probabilidad de Ganar para cada modalidad de los Juegos de Matriz

Las probabilidades de ganar en el Juego base de matriz serán calculadas utilizando la matriz aplicable. La Lotería Electrónica difundirá la información relacionada a las probabilidades de ganar para cada Juego base de matriz vigente a través de sus puntos de venta. De surgir cambios a la matriz, se notificará de la misma manera.

SECCIÓN 3.4 - Cómo jugar el Juego base de Matriz

En el Juego base de Matriz el jugador escogerá números de una o más matrices según determinadas por el Secretario mediante Orden Administrativa.

Habrán dos tipos de Jugadas:

1. Jugadas Seleccionadas

Se podrá realizar Jugadas por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas o en forma escrita utilizando la Hoja de Jugadas. Si se utiliza la Hoja de Jugadas, en cada panel la persona deberá marcar sus números de acuerdo a la matriz establecida. La persona no estará obligada a utilizar todos los paneles de la Hoja de Jugadas.

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 en cada panel y se procederá a marcar los números seleccionados en el próximo panel de la Hoja de Jugadas que esté disponible.

2. Jugadas Automáticas

Mediante la Jugada automática el Terminal genera la Jugada al azar. Las Jugadas se podrán hacer manualmente por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas o utilizando la Hoja de Jugadas. Al utilizar la Hoja de Jugadas, la misma se puede hacer por sí sola o además de las Jugadas que se marquen en los paneles. La Hoja de Jugada proveerá encasillados para la selección de Jugadas automáticas.

SECCIÓN 3.5 - Sorteos Adicionales por Adelantado

Se podrán realizar Jugadas para sorteos adicionales celebrados en fechas consecutivas por instrucción verbal al Vendedor o utilizando la Hoja de Jugadas.

SECCIÓN 3.6 - Cómo se gana en el Juego base de Matriz

Se seleccionarán los números ganadores, de acuerdo a lo establecido en el Capítulo VII de este Reglamento y según la Orden Administrativa que establece el Juego de Matriz aplicable. Los jugadores ganarán si aciertan todos o algunos de los números ganadores en una misma Jugada independientemente del orden en que éstos se hayan seleccionado en el sorteo correspondiente y según la Orden Administrativa que establece el Juego de Matriz aplicable.

SECCIÓN 3.7 - Costo de la Jugada del Juego base de Matriz

El costo mínimo por Jugada de cualquier Juego base de matriz será de un dólar (\$1.00) y será determinado por el Secretario mediante Orden Administrativa. En cada Boleto se pueden realizar hasta cinco (5) Jugadas.

SECCIÓN 3.8 - Cómo jugar el Juego Multilínea de Matriz

El Juego multilínea de matriz es similar al Juego base de matriz, con la diferencia de que se juega un mínimo de tres (3) Jugadas (también conocidas como líneas) donde, adicional a la probabilidad de ganar en una de las Jugadas, también puede ganar si los números jugados coinciden con el número ganador aunque se encuentren en diferentes líneas. En el Juego multilínea de matriz, el jugador escogerá una Jugada compuesta por números de una o más matrices, según lo determine el Secretario mediante Orden Administrativa.

Habrán dos tipos de Jugadas:

1. Jugadas Seleccionadas

Se podrán realizar Jugadas por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas o en forma escrita utilizando la Hoja de Jugadas. Si se utiliza la Hoja de Jugadas, la persona podrá hacer una Jugada en el área de la Hoja de Jugadas que contiene la matriz del Juego. En este panel, la persona deberá marcar sus números de acuerdo a la matriz establecida. El Terminal generará dos (2) Jugadas adicionales al azar para completar la Jugada multilínea. El jugador no tendrá la opción de seleccionar las dos (2) Jugadas adicionales generadas por el Terminal. Si se comete algún error al marcar los números en un panel, no se puede borrar. En estos casos se utilizará una nueva Hoja de Jugadas y se procederá a marcar los números seleccionados. Además, las Jugadas se podrán hacer manualmente por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas.

2. Jugadas Automáticas

Mediante la Jugada automática el Terminal genera tres (3) Jugadas al azar. La Hoja de Jugada proveerá encasillados para la selección de Jugadas automáticas. Además, las Jugadas automáticas se podrán hacer manualmente por instrucción verbal al Vendedor de Jugadas.

SECCIÓN 3.9 - Cómo se gana en el Juego Multilínea de Matriz

Se seleccionarán los números ganadores, de acuerdo a lo establecido en el Capítulo VII de este Reglamento y según la Orden Administrativa que rige el Juego de Matriz aplicable. Los jugadores ganarán si aciertan todos o algunos de los números ganadores en una misma Jugada independientemente del orden en que éstos se hayan seleccionado en el sorteo correspondiente y según la Orden Administrativa que rige el Juego de Matriz aplicable. También se ganará combinando los números acertados en las distintas Jugadas en un mismo Boleto, según la Orden Administrativa que establece el Juego de Matriz aplicable.

SECCIÓN 3.10 - Costo de la Jugada del Juego Multilínea de Matriz

El costo por tres (3) Jugadas en el Juego multilínea de matriz será de un mínimo de dos (2) dólares (\$2.00) y será determinado por el Secretario mediante Orden Administrativa. Al menos dos de las Jugadas serán generadas por el Terminal. Cada Boleto tendrá tres (3) Jugadas.

SECCIÓN 3.11 - Opciones añadidas a los Juegos de Matriz

1. Segunda Oportunidad

Por un costo adicional establecido por el Secretario mediante Orden Administrativa, se permitirá al jugador participar de un segundo sorteo realizado el mismo día utilizando la matriz y las Jugadas realizadas en el Juego de Matriz al que se le añada la opción. La estructura de premios podrá ser distinta a la estructura de premios del Juego de Matriz al que se le añada la opción.

2. Multiplicador

Por un costo adicional establecido por el Secretario mediante Orden Administrativa, se permitirá al jugador multiplicar los premios elegibles, según se determine, en el Juego de Matriz al que se le añada la opción. El factor multiplicador se determinará mediante sorteo realizado el mismo día del sorteo del Juego de Matriz al que se le añada la opción.

SECCIÓN 3.12 - Activación o Eliminación de un Juego de Matriz

El Secretario podrá activar o eliminar cualquier Juego de Matriz mediante Orden Administrativa. Dicha Orden Administrativa deberá indicar, pero no estará limitada a establecer, las matrices aplicables, la estructura de premios, los días de sorteos y las opciones añadidas al Juego. La eliminación no afectará los derechos obtenidos por cualquier ganador.

Se establecerá una Orden Administrativa para las opciones añadidas a los Juegos de Matriz que incluya, pero no esté limitada a, el costo de las Jugadas, el tiempo de vigencia de las opciones y la estructura de premios para las mismas.

CAPÍTULO IV DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS INSTANTÁNEOS

SECCIÓN 4.1 - En qué consiste un Juego Instantáneo

Un Juego Instantáneo es aquel realizado mediante Cartones de Jugadas cuyo monto y cantidad total de premios es determinado previo al comienzo del Juego, la selección de ganadores no depende de la realización de un sorteo y al momento de

comprar un Cartón de Jugadas y al remover la cubierta, el jugador verifica si es ganador o no al instante.

SECCIÓN 4.2 - Autorización de Juegos Instantáneos

El Secretario podrá autorizar, mediante Orden Administrativa, la implementación de Juegos Instantáneos en la Lotería Adicional. La Orden Administrativa deberá indicar, pero no estará limitada a, el máximo de Juegos simultáneos permitidos, el costo máximo por Cartón de Jugadas y el prospecto de premios.

SECCIÓN 4.3 - Prospecto de Premios

Previo al comienzo de cualquier Juego Instantáneo, el Secretario aprobará, mediante Orden Administrativa, un prospecto de premios en el cual se detallan todos los premios ofrecidos en un Juego Instantáneo determinado. El total de premios ofrecidos no será menor al cuarenta y cinco por ciento (45%) ni mayor al setenta y cinco por ciento (75%) de las ventas proyectadas para el Juego.

SECCIÓN 4.4 - Medidas de Seguridad

La Lotería Electrónica creará los procedimientos y mecanismos necesarios para garantizar que ninguna persona conozca la distribución exacta de los cartones premiados de forma tal que pueda interferir con la adjudicación de premios para su beneficio o el beneficio de terceros.

CAPÍTULO V DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LOS JUEGOS DE VIDEO LOTERÍA

SECCIÓN 5.1 - Aprobación de los Juegos de Video Lotería

Los Juegos de Video Lotería son los Juegos simulados electrónicamente que se disponen más adelante en este Capítulo, administrados mediante un Sistema Central de Computadora. Las reglas aplicables a cada Juego de Video Lotería estarán disponibles al jugador a través del Vendedor de Jugadas y de la Lotería Electrónica, física o electrónicamente. El resultado de las Jugadas en todos los Juegos de Video Lotería estará determinado mediante el uso de un Generador de Números al Azar. Para cualquier Juego de Video Lotería seleccionado por el jugador, al jugar el Juego de Video Lotería en un Terminal de Video Lotería el jugador específicamente autoriza al Generador de Números al Azar certificado por un tercero a determinar el resultado de todos y cada uno de los Juegos de Video Lotería jugados en una sesión de Juegos. El resultado de los Juegos de Video Lotería está determinado por predominancia de suerte y no por las destrezas o juicio del jugador.

Los Juegos de Video Lotería aprobados bajo este Reglamento son los siguientes:

1. Cualquier Juego con números o representaciones gráficas en una pantalla de VLTs, que incluye las siguientes categorías:
 - a. Juegos de Video Póker - Una vez el jugador escoge la Jugada y presiona el botón de "Repartir", típicamente se tiran 5 cartas de una baraja de cartas barajada al azar. El jugador elige entre 0 y 5 cartas que mantener y presiona el botón de "Tirar". Las cartas que no mantenga el jugador se reemplazan de la baraja restante, resultando en una mano final de 5 cartas. La mano final se clasifica contra la tabla de pagos y se recompensa de acuerdo al monto de la Jugada. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - b. Juegos de Video Keno - Una vez el jugador escoge la Jugada, el jugador típicamente selecciona entre 1 y 10 números entre el 1 y el 80. El jugador presiona el botón de "Comienzo" y el Terminal tira al azar 20 números entre el 1 y el 80. Basándose en cuántos de los números tirados coinciden con los números seleccionados por el jugador, se le paga al jugador conforme a la tabla de pago seleccionada con respecto al monto de la Jugada. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - c. Juegos de Video Dominó - Una vez el jugador escoge la Jugada, el jugador típicamente selecciona fichas de un grupo de fichas barajadas al azar y las juega. Se le paga al jugador conforme al monto de la Jugada y la tabla de pago descrita en el Terminal. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - d. Juegos de Video Blackjack - Una vez el jugador escoge la Jugada, se le tiran dos cartas de una baraja de cartas barajada al azar al jugador y al repartidor de cartas. El objetivo para el jugador es tirar el número más cercano a 21 sin exceder el número de cartas del repartidor de cartas. Una vez gane, se le paga al jugador la cantidad de la Jugada basado en las reglas de la tabla de Juego. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - e. Juegos de Video Bingo - Una vez el jugador escoge la Jugada, se le entrega al azar un cartón de bingo predefinido. Los números se escogen al azar y se empatan con los números en el cartón de bingo del jugador. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - f. Juegos de Video Carrete - Una vez el jugador especifica en el Terminal de video lotería la cantidad de la Jugada a jugar, el jugador escoge el número de líneas a jugar y entonces el jugador oprime el botón o la pantalla de "Comenzar" para activar el Juego específico. Una vez el jugador activa el Juego de carrete, el Terminal de Video Lotería gira la video representación animada de varios carretes que contienen varios

símbolos. El Generador de Números al Azar automáticamente va a escoger un número al azar de una gama muy amplia de números para cada carrete. Los números producidos por el Generador de Números al Azar se reflejan en la posición en sus respectivos carretes. El Programa de Juego detiene los carretes en su lugar designado. Al finalizar este proceso, el Programa de Juego evalúa las posiciones de los carretes para determinar si el jugador ha ganado o perdido en ese Juego en particular. El jugador podrá ver las líneas y símbolos ganadores como base para un premio;

- g. Juegos de Video Ruleta - Una vez el jugador escoge Jugada en la video representación de la mesa de Ruleta, el jugador oprime "Comenzar". La rueda de Ruleta gira y la bola cae al azar en los números de la Ruleta. Al jugador se le paga en base a las Jugadas que coinciden (por ejemplo, par/impar, rojo/negro, primeros 12/ segundos 12/ terceros 12, etc.) y cantidad apostada. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - h. Juegos Basados en Video Dados - Una vez el jugador escoge una Jugada sobre el resultado de una tirada, o una serie de tiradas de la video representación de los dados, se le paga al jugador en base a las reglas de la tabla de pagos. El resultado del Juego se determina por el Generador de Números al Azar;
 - i. Cualquier otro Juego autorizado por el Secretario mediante Orden Administrativa equivalente a los Juegos antes descritos.
2. Cualquiera de los Juegos descritos en la Sección 1 anterior puede ser configurado para contribuir a un premio mayor (jackpot) Progresivo "por banco", "por localización" o "a nivel de sistema". La cantidad se acumula basándose en el porcentaje del total de los dólares jugados en los Juegos participantes. El premio mayor (jackpot) se le da al jugador o jugadores que logren un evento específico dentro del Juego, y en ese momento el valor del premio se reestablece en su cantidad base. El resultado de estos Juegos Progresivos se determina por el Generador de Números al Azar.

SECCIÓN 5.2 - Autorización del Juego de Video Lotería

- A. El Secretario autoriza la importación, el ensamblaje, la compilación, la instalación, operación y mantenimiento de todo el Equipo, Programas y Terminales de Video Lotería relacionados con los Juegos de Video Lotería.
- B. El Secretario podrá contratar un proveedor a tenor con lo establecido por la Ley el cual será responsable, entre otros aspectos, de la conexión de todas los VLT autorizados en Puerto Rico bajo este Reglamento a un Sistema Central de Computadora.

- C. El Secretario o su representante autorizado determinará la combinación de Juegos de Video Lotería a incluir en los VLT y en los locales en los que se instalarán los mismos. También podrá cambiar la localización y la combinación de los Juegos de Lotería y la apariencia del VLT a su discreción.
- D. El Secretario podrá incautar y remover cualquier VLT operado en violación de la Ley, este Reglamento, o cualquier otra ley aplicable, y realizar todos los trámites necesarios para la incautación y remoción de cualquier otro aparato de juegos operado en contravención de cualquier ley aplicable, sujeto a los procedimientos legales establecidos a tales efectos.
- E. El Secretario, o su representante autorizado, podrá revisar todas las auditorías realizadas con relación a las operaciones de los Juegos de Video Lotería, y tomar cualquier acción que entienda razonable o necesaria en cuanto a los resultados de la misma. Podrá también revisar toda información relacionada con los Juegos de Video Lotería en cualquier momento que lo estime necesario.
- F. El Secretario o su representante autorizado establecerá los límites mínimos apropiados para cada Jugada.
- G. Delegar en el Director aquellos poderes y responsabilidades de conformidad con este Reglamento y/o la Ley.
- H. Localización de los VLT
 - 1. Solo se podrán ofrecer VLT para Jugadas al público dentro de los negocios operados por Vendedores debidamente licenciados.
 - 2. Las localidades donde los VLT puedan ser colocados seguirán las directrices que actualmente se utilizan para otros Juegos y Terminales de loterías como parte de la Lotería Adicional.
 - 3. Las localidades autorizadas no tendrán más de quince (15) VLT operando, excepto que el Secretario de Hacienda disponga lo contrario mediante Orden Administrativa.

SECCIÓN 5.3 - Aceptación del Juego de Video Lotería

A. Estándares de VLT

Los VLT y su Generador de Números de Azar deben ser certificados por una agencia examinadora independiente autorizada por el Secretario.

B. Modificaciones o Alteraciones Subsiguientes

Cualquier modificación que se quiera realizar a cualquier Terminal de Video Lotería, Equipo o Programa utilizados en los Juegos de Video Lotería deberá ser aprobada por el Secretario o su representante autorizado. La solicitud de modificación contendrá una descripción detallada del tipo de cambio, razones para el cambio y documentación técnica sobre el cambio.

C. Estándares Mínimos

Los VLTs, los Generadores de Números de Azar, el Sistema Central de Computadora y los Programas tienen que cumplir razonablemente con los estándares de la industria de lotería.

CAPÍTULO VI TIEMPO Y FORMA DE PAGO DE PREMIOS Y BOLETOS, Y RETENCIÓN DE IMPUESTOS SOBRE PREMIOS

SECCIÓN 6.1 - Boletos y Cartones de Jugadas Premiados

Los Boletos y Cartones de Jugadas de los Juegos de Lotería Adicional 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 y Cartón de Jugadas premiado y lo presente al cobro.

Para aquellos Juegos que requieren la celebración de un sorteo, 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. Se entenderá que un sorteo ha sido verificado al activarse las validaciones para el mismo. En el caso de los Juegos Instantáneos, el derecho a cobrar un premio caduca a los ciento ochenta (180) días contados desde el día siguiente a la fecha en que se cierre el Juego, o cualquier edición del mismo, según publicado por el Departamento en uno o más periódicos de circulación general en Puerto Rico. Los Boletos de Inicio y los Boletos de Cierre relacionados con los Juegos de Video Lotería caducan a los cientos ochenta (180) días contados desde el día siguiente a la fecha en que se emite el mismo. Una vez transcurrido el término de ciento ochenta (180) días antes expuesto sin que hubiese una reclamación para el pago de cualquier premio o de cualquier Boleto, el Estado Libre Asociado de Puerto Rico quedará libre de toda responsabilidad de pago o de cualquier otra índole con relación a dicho sorteo.

SECCIÓN 6.2 - Determinación de la Contribución sobre Premios

El Artículo 12 de la Ley 10, 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 o Cartón de Jugadas premiado. El dinero obtenido como premio está excluido del ingreso bruto del contribuyente bajo las disposiciones de la Ley Núm. 1 de

31 de enero de 2011, según enmendada, conocida como el “Código de Rentas Internas de 2011”.

Los sistemas de Juegos de Lotería Adicional están programados para que en cada Boleto o Cartón de Jugadas se puedan incluir diferentes tipos de Jugadas. El monto del premio en los Juegos de Lotería Adicional se determinará por Boleto o Cartón de Jugada expedido en cada transacción de compra independientemente de que ese Boleto o Cartón de Jugada comprenda varios tipos de Jugadas. La determinación de la contribución se hará aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley 10 sobre el premio que se deba pagar por cada Boleto o Cartón de Jugada premiado. Cuando se trate de un premio pagado en plazos, según se dispone en este Reglamento y las Órdenes Administrativas que autoricen el Juego, éste se pagará, según se establece en este Reglamento. Las contribuciones de los premios pagados mediante el sistema de plazos, se determinarán aplicando los tipos contributivos establecidos en el Artículo 12 de la Ley 10 sobre la cantidad total que la persona recibirá durante el término de los plazos. 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 10 sobre la cantidad total que el ganador recibirá en dicho pago global reducido.

SECCIÓN 6.3 - Retención y Pago del Impuesto sobre Premios

Las contribuciones sobre los premios se deducirán del monto del premio al pagarse el mismo a la persona que presente al cobro un Boleto o Cartón de Jugadas 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 los pagos en plazos o de un pago global reducido, se deducirán y retendrán las contribuciones aplicables, según establecido en la Sección 6.2 de este Reglamento. El Secretario dispondrá la manera en que se remitirán al Departamento las contribuciones retenidas.

SECCIÓN 6.4 - Lugar para el Pago de Premios

Los Vendedores de Lotería Adicional pagarán premios o Boletos hasta las cantidades establecidas por el Secretario mediante Orden Administrativa, independientemente dónde se haya adquirido el Boleto o Cartón de Jugadas. Antes de validar un Boleto o Cartón de Jugadas para el pago, los Vendedores de Jugadas deberán asegurarse que tienen fondos suficientes para pagar la cantidad reclamada. Todo Boleto deberá validarse previo al pago del mismo. Los premios o Boletos también serán pagados en las colectorías del Departamento, centros de pago autorizados y en las oficinas de la Lotería Electrónica, según dispuesto mediante Orden Administrativa. No obstante, todo premio sobre veinticinco mil dólares (\$25,000) podrá ser cobrado únicamente en las oficinas de la Lotería Electrónica.

SECCIÓN 6.5 - Método de Pago de los Premios Monetarios

Todos los pagos de premios monetarios que se hagan en las dependencias del Departamento, incluyendo las oficinas de la Lotería Electrónica, se efectuarán mediante cheque girado a favor de la persona que presente al cobro el Boleto o Cartón de Jugadas premiado o mediante cualquier otro método electrónico reconocido por la industria financiera. Lo antes expuesto no impide que el Secretario establezca otras opciones para el pago de premios mediante Orden Administrativa.

SECCIÓN 6.6 - Persona a quien se hará el Pago de un Premio

El pago de un premio se hará únicamente a una persona natural, independientemente 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 o Cartón de Jugada 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 o Cartón de Jugadas premiado aunque aparezca un nombre o firma distinta en el Boleto o Cartón de Jugada. Si varias personas naturales se presentan a cobrar un Boleto o Cartón de Jugada premiado, éstas deberán designar a la persona natural a favor de quién se pagará el premio.

Cuando se reclame un premio o el pago de un Boleto en cualquiera de las dependencias del Departamento, incluyendo la Lotería Electrónica, se requerirá una identificación válida y cualquier otra información establecida por el Departamento o el Secretario.

SECCIÓN 6.7 - Tiempo y Sistema de Pago de Premios o Boletos

Los pagos de premios o Boletos de cada Juego de la Lotería Electrónica serán determinados mediante Orden Administrativa.

La Lotería Electrónica o cualquier otra entidad designada por el Secretario, será el agente fiduciario de la persona ganadora de un premio a ser pagado en plazos.

SECCIÓN 6.8 - Redención o Transferencia de los Pagos a Plazos

Los plazos a favor de un ganador de Lotería Electrónica no son transferibles a terceras personas naturales o jurídicas, excepto mediante sucesión testada o intestada según se dispone más adelante. Por tal razón, durante el término del contrato de plazos no pueden ser negociados en forma alguna ni pueden ser objeto de transacciones financieras. Los ganadores no podrán redimir o liquidar los plazos antes de su fecha de vencimiento, excepto que se establezca por Orden Administrativa la opción, por un periodo limitado, para hacerlo.

En caso de que fallezca el ganador o la persona con derecho al premio, los pagos se harán a las personas con derecho a ello, luego de haber sido designados de conformidad con las leyes y el derecho de sucesiones aplicables. Estas personas podrán recibir el pago correspondiente bajo el sistema de pagos en plazos existente al momento del cobro original del premio, continuando con el mismo término de pago del

ganador original o en un pago global reducido. El Secretario determinará la cantidad del pago global reducido a ofrecerse, así como los documentos requeridos para los casos de herencia.

SECCIÓN 6.9 - Fondo Común para el Pago de Premios

Se separará no menos del cuarenta y cinco por ciento (45%) de las ventas en un fondo común para el pago de premios de los Juegos de Número, Juegos de Matriz y Juegos Instantáneos, según lo determine el Secretario mediante Orden Administrativa. El fondo descrito en esta Sección será administrado por la Lotería Electrónica. Cada Juego de Video Lotería debe pagar teóricamente un porcentaje matemático demostrativo de todas las Jugadas efectuadas durante un ciclo completo de posibles determinaciones, que no puede ser menor de un ochenta y cinco por ciento (85%).

CAPÍTULO VII DISPOSICIONES RELACIONADAS CON LA CELEBRACION DE SORTEOS

SECCIÓN 7.1 - Celebración de Sorteos

Los Juegos autorizados por el Secretario en virtud del presente Reglamento que requieran la celebración de sorteos por la Lotería Electrónica se llevarán a cabo entre lunes y sábado, según lo determine el Secretario mediante Orden Administrativa. Los sorteos de los Juegos de Lotería Adicional se transmitirán en vivo por una estación de televisión o por cualquier otro medio digital o por ambos, según lo determine el Secretario, en los días y horas establecidas para cada Juego que así lo requiera. El Secretario establecerá los procedimientos ordinarios y de emergencia que garanticen que dichos sorteos se celebren con imparcialidad mediante la selección al azar de los números ganadores. Estos sorteos son de carácter público y durante su celebración estarán presentes el personal autorizado por la Lotería Electrónica y un auditor externo que certificará la imparcialidad del sorteo y de las máquinas utilizadas en éste.

SECCIÓN 7.2 - Números Ganadores Oficiales

Los números ganadores oficiales serán aquellos seleccionados en el sorteo oficial celebrado por Lotería Electrónica, o cualquier entidad designada a tales efectos, y certificados por el supervisor del sorteo y el auditor externo. La selección de los números ganadores se hará utilizando máquinas especialmente diseñadas para estos propósitos o mediante cualquier otro medio utilizado a tales fines en la industria. El Secretario también 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.

SECCIÓN 7.3 - Peso y Registro de los Bolos Utilizados en las Máquinas de Sorteos

Los conjuntos de bolos utilizados en los sorteos celebrados por la Lotería Electrónica serán pesados y certificados antes 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 o cualquier otra entidad debidamente certificada por DACO, para obtener los servicios especializados y apropiados para determinar el peso individual y promedio de los conjuntos de bolos que se usen para los sorteos.

Luego de pesar cada conjunto de bolos, éstos se pondrán en un estuche y el personal de la entidad certificadora colocará un sello o precinto de metal numerado alrededor de cada estuche. La entidad certificadora expedirá un certificado por cada 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.

CAPÍTULO VIII DISPOSICIONES FINALES

SECCIÓN 8.1 - Penalidades; Multas Administrativas

A. Multas Administrativas

Además de cualquier otra acción administrativa o penal 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 o cualquier otra disposición aplicable por la comisión de algún delito relacionado.

B. Máquinas de Juegos No Autorizados

1. El Secretario realizará las gestiones necesarias para la confiscación de todo aparato de Juego ilegal que no se haya aprobado bajo este Reglamento o cualquier otra ley aplicable.
2. El Secretario podrá suspenderle o revocar la Licencia a cualquier Vendedor que opere un Terminal de VLT no aprobado de acuerdo a lo establecido en este Reglamento y cualquier otra Licencia administrada o conferida por el Secretario.
3. Además de cualquier suspensión y revocación de una Licencia para operar un Terminal de VLT no aprobado, y cualquier otra Licencia

administrada o conferida, el Secretario podrá imponer una penalidad según provista por la subsección 8.1.C de este Reglamento.

C. Obstrucciones

Toda persona que prohíba o impida la libre inspección de negocios, establecimientos o locales en las cuales se operan VLT por el Vendedor relacionadas con este Reglamento o cualquier otra ley aplicable podrá ser sancionada con una multa de no menos de cinco mil dólares (\$5,000) y no más de diez mil dólares (\$10,000).

SECCIÓN 8.2 - 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 y el Reglamento se leerá o interpretará como si la Sección, parte, párrafo o cláusula nula, inconstitucional o inválida nunca hubiese sido parte de este Reglamento teniéndose por no puesta.

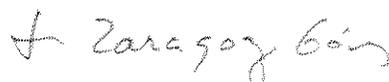
SECCIÓN 8.3 - Derogación

Este Reglamento deja sin efecto el Reglamento Operacional de la Lotería Adicional de 1 de noviembre de 2006, Reglamento Número 7331.

SECCIÓN 8.4 - Vigencia

Este Reglamento tendrá vigencia de conformidad con las disposiciones de los Artículos 7 y 8 de la Ley 10. Estas enmiendas fueron presentadas ante la consideración de la Junta Interagencial en la reunión citada para la evaluación de las mismas y han sido adoptadas de conformidad con dicha evaluación y recomendación.

En San Juan, Puerto Rico, hoy 3 de julio de 2015.



Juan Zaragoza Gómez
Secretario de Hacienda y
Presidente de la Junta Interagencial