

REGLAMENTO GENERAL DEL JUEGO DE TÓMBOLA DEL INSTITUTO PROVINCIAL DE JUEGOS DE AZAR DE JUJUY (INPROJUY)

ARTÍCULO 1º.- El Juego denominado “Tómbola” o Quiniela, organizado, explotado, bancado, administrado, fiscalizado y dirigido por el INSTITUTO PROVINCIAL DE JUEGOS DE AZAR DE JUJUY (INPROJUY), se regirá de acuerdo a las disposiciones contenidas en el presente Reglamento y las que en el futuro se establezcan. -

ARTÍCULO 2º.- La participación en el juego “Tómbola” o Quiniela, de conformidad con el presente Reglamento, significa aceptación integral del mismo por parte de los Agentes Oficiales de Juegos y dependientes que trabajen bajo su control y supervisión, así como de los Apostadores, implicando automáticamente el perfeccionamiento de un contrato de adhesión aleatorio. - DE LAS FACULTADES del INPROJUY según LEY 6234/2021, en adelante denominado LA INSTITUCION

ARTÍCULO 3º.- LA INSTITUCIÓN a través de sus funcionarios y personal determinado tendrá libre acceso a los locales afectados a la explotación de Juegos de Azar, para constatar el cumplimiento de la normativa vigente respecto al local, dependientes y documentación pertinentes, como así también todo lo que esté relacionado a las infracciones a las normas de juegos de azar. Aplicará sanciones correspondientes a las violaciones de las disposiciones del presente Reglamento. A tal efecto se aplicará el Código de Sanciones y Normas Complementarias. En los casos no previstos LA INSTITUCION queda facultada para aplicar las sanciones que considere oportunas.

ARTÍCULO 4º.- LA INSTITUCIÓN podrá habilitar nuevas alternativas o modalidades del Juego, modificar programas de premios y sorteos previa comunicación.

CAPITULO I DE LOS SORTEOS

ARTÍCULO 5º.- El juego de la Tómbola se realizará exclusivamente conforme a la programación de sorteos que determine LA INSTITUCIÓN efectuándose por sorteos propios y/o sorteos de loterías, quinielas, tómbolas oficiales de otras provincias o jurisdicciones. -

ARTÍCULO 6º.- Los referidos sorteos propios se ajustarán a las siguientes normas: A.- Para sortear y formar un número de cuatro cifras se utilizarán cuatro bombos o toneles, uno para la unidad, otro para la decena, otro para la centena y otro para la unidad de mil. En cada bombo se colocará un juego de bolillas numeradas correlativamente desde el número cero (0) al número nueve (9). B. En otro bombo o tonel se introducirá un juego de veinte (20) bolillas indicadoras de la ubicación de los premios, consignándose en ellas el número de orden, desde el primero (1º) al vigésimo (20º). C. Las bolillas se colocarán en sus respectivos bombos o toneles con la suficiente antelación a la hora de iniciación del sorteo, previa constatación del Escribano actuante y personal autorizado por

la INSTITUCION. D. Al iniciarse el sorteo, el personal a cargo extraerá una bolilla de cada bombo o tonel, a fin de determinar el número favorecido y su lugar de ubicación respectivamente. E. Efectuado las verificaciones correspondientes por autoridades y Escribano actuante, se hará constar en el Acta de Sorteo y en el indicador que se utilice para conocimiento público, el resultado obtenido y se introducirán nuevamente las bolillas, con excepción de aquellas que establezcan la ubicación. F. Terminado el sorteo se confeccionará en base al Acta de Sorteo, el Extracto Oficial, único instrumento legal para la determinación de los aciertos correspondientes al mismo, de acuerdo con el cual se liquidarán los aciertos de los apostadores.

ARTÍCULO 7º.- En los sorteos que se efectúen por otras entidades oficiales del país, el Extracto Oficial se confeccionará a partir del Acta Oficial de Sorteo de la Entidad correspondiente, remitida por autoridades del lugar donde se realiza el mismo, o persona autorizada por LA INSTITUCION, mediante fax símil, correo electrónico o cualquier otro medio de comunicación seguro, determinado por LA INSTITUCION. En el caso de que los números sorteados sean de más de cuatro cifras se tendrá en cuenta su terminación de las cuatro últimas cifras y hasta los veinte primeros premios.

ARTÍCULO 8º.- El Programa de Sorteos que se apruebe asignará: número de sorteo, entidad cuyo sorteo se utiliza, fecha y hora de su realización. LA INSTITUCION queda facultada para modificar la programación aprobada, postergar los sorteos cuando lo considere conveniente. Bajo ninguna circunstancia se podrá alterar el orden correlativo numérico de los mismos.

ARTÍCULO 9º.- En los supuestos de anulación, suspensión, postergación o interrupción del acto de sorteo se seguirán los procedimientos que a continuación se detallan: a) La autoridad competente DE LA INSTITUCION podrá determinar la opción que se adecue a la situación: 1. Trasladar las jugadas ingresadas: A. Postergar el horario del sorteo, como máximo, hasta una hora del establecido habitualmente. B. Para el mismo sorteo del mismo horario del día siguiente. Ejemplo: apuestas capturadas para el sorteo matutino del día 2, jugará con el sorteo matutino del día 3. b) Si luego de iniciado el sorteo, LA INSTITUCION, por razones técnicas, operativas y/o de fuerza mayor interrumpiera su sorteo, tendrá por válidas las suertes extraídas hasta el momento de la interrupción, reiniciando el mismo una vez superado el inconveniente, a efectos de completar las extracciones necesarias para la conformación del respectivo extracto. De subsistir los inconvenientes que imposibiliten finalizar el sorteo, el mismo se tendrá por anulado, adoptándose las previsiones establecidas en el inciso a) del presente artículo. c) En caso de anulación, suspensión, postergación o interrupción del acto de sorteo por alguna/s de las entidades de otras jurisdicciones por las que debiera resolverse el mismo, las correspondientes apuestas se resolverán acorde con la decisión que para el caso adopte para sus propias jugadas el ente emisor. En el caso que la situación no fuere resuelta hasta la hora de realizarse el próximo sorteo de la misma modalidad que tenga programada LA INSTITUCION, se realizará un sorteo denominado "Sustituto", en horario a determinar, en reemplazo de aquel que no se hubiere efectuado. d) LA

INSTITUCION tendrá la facultad para modificar la programación aprobada, postergar los sorteos cuando lo considere conveniente, o bien, resolver los casos no previstos, de conformidad a su exclusivo criterio; dando a la medida que en definitiva se adopte la difusión que en tal oportunidad pudiera estar al alcance del funcionario actuante.

CAPITULO II DE LAS APUESTAS

ARTÍCULO 10º.- Para realizar las distintas opciones de apuestas se utilizarán única y exclusivamente cupón de juego suministrados por LA INSTITUCION, emitidos por los equipos aplicados en el Sistema de Automatización de Juegos. El juego sólo se aceptará en las modalidades expresamente indicadas, pudiendo LA INSTITUCION limitar el volumen de las apuestas, fijar los montos mínimos y máximos de cada jugada y apuesta, en los términos que considere conveniente.

-

ARTÍCULO 11º.- Cada cupón de juego podrá contener hasta quince (15) líneas de apuestas, permitiendo jugadas directas (una línea por apuesta) o jugadas combinadas, tales como las redoblonas (en dos líneas).- En el ticket de juego se registrará como mínimo: número de Agencia, número de máquina, número de cupón, fecha de sorteo, fecha de caducidad del sorteo, número de control y horario en que se toma cada apuesta, a efectos de permitir una efectiva revisión y validación de las apuestas, debiendo las mismas corresponder al sorteo de La Primera, Sorteo Matutino, Sorteo Vespertino o Sorteo Nocturno.- Si la INSTITUCIÓN ofreciera varios extractos de sorteos correspondientes a un concurso, se indicará por cuál de ellos se realizan las jugadas, en cada ticket de juego.-

ARTÍCULO 12º.- Los cupones de apuestas son al portador y su tenencia implica su propiedad a los fines de la percepción del acierto que le pudiera corresponder. LA INSTITUCION no dará curso a solicitudes de pago de aciertos por pérdidas, sustracciones, falsificaciones, deterioro, adulteraciones, o cualquier otra circunstancia que impida la debida individualización o simple lectura del cupón, o fuere emitido por otro soporte no habilitado para la registración y validación de apuestas. Sin la presentación en tiempo y forma del ticket de juego no podrá ejercer los derechos emergentes del mismo. Su falsificación o adulteración estará sujeta a las Leyes Penales. -

ARTÍCULO 13º.- Los Agentes Oficiales y dependientes que trabajen bajo su control y supervisión, deberán emitir los tickets del juego autorizado en presencia y a la vista del apostador. -

ARTÍCULO 14º.- El juego deberá ingresarse en presencia y a la vista del apostador, quien deberá constatar que su apuesta esté correctamente impresa, asistiéndole el derecho de no aceptar los tickets de juegos que sean ilegibles, alterados, corregidos, cortados, o en los que difiera la apuesta solicitada respecto de la registrada. Una vez aceptado el cupón el apostador deberá conservarlo en buenas condiciones, no pudiendo efectuar sobre el mismo escrituras ni alteraciones de ninguna naturaleza.

ARTÍCULO 15º.- En el juego de “Tómbola” se podrán efectuar los tipos de apuestas que a continuación se indican: a) Apuesta Directa: es la apuesta a uno o varios premios determinados a la última cifra, a las dos últimas cifras, a las tres últimas cifras, a las cuatro últimas cifras o a las cifras que la INSTITUCIÓN determine. Las apuestas directas se podrán realizar de la siguiente manera: 1. Al primer premio, conocida como “a la cabeza”: es decir, apostar a que el número elegido coincida con el número ubicado en el primer lugar del Extracto Oficial del sorteo correspondiente. El número apostado podrá ser de una, dos, tres, cuatro o la cantidad de cifras que LA INSTITUCION establezca. 2. A varios premios, es decir, apostar a los dos, a los tres, y así sucesivamente hasta los veinte primeros premios, incluyendo en su orden correlativo siempre al primer premio. El número apostado a varios premios podrá ser de uno, dos, tres, cuatro o la cantidad de cifras que LA INSTITUCION establezca. Las apuestas hechas a varios premios se aplicarán dividiéndolas en cantidades iguales entre los mismos. b) Apuesta en Redoblona: Es una jugada combinada por la cual se apuesta a dos números o a un mismo número en distinta ubicación de acuerdo al extracto oficial de premios. Es una jugada combinada de dos apuestas de dos cifras, en la primera jugada se apuesta a un número, a uno o varios premios determinados, y en la segunda jugada se apuesta todo lo ganado por el primer número apostado al mismo o distinto número, a varios premios determinados. Las condiciones para este tipo de apuestas están descriptas en el Artículo 19º apartado b) del presente reglamento.

CAPITULO III DE LAS ANULACIONES

ARTÍCULO 16º.- Si al emitir el cupón de juego el Agente Oficial y dependientes advirtieran errores en la impresión, tales como sobreimpresión, ilegibilidad de la misma, etc., o a pedido del apostador, procederán a la inmediata “anulación” del cupón y a la generación de su reemplazo si correspondiere. Si por error se incurriera en alguna de las circunstancias enunciadas y los tickets no resulten anulados, siempre y cuando el número de control de los mismos sea legible, queda a exclusivo criterio de LA INSTITUCION autorizar, si correspondiere, el pago del premio. -

ARTÍCULO 17º.- Los cupones podrán ser anulados por los Agentes Oficiales y dependientes, por las causales expuestas en el artículo anterior, o por cualquier otra causa que aconseje tal proceder. La anulación puede ocurrir en dos momentos bien diferenciados: a) Durante su captura y emisión, previo a su cierre y aceptación, es decir, con antelación a que se imprima el número de control y fecha de prescripción; o b) Una vez concluida su emisión, los cupones que se anulen en esta condición deben ser remitidos por los Agentes Oficiales a la INSTITUCION, en la forma y oportunidad que el Gerente o Jefe de Departamento Coordinación de Juegos de Azar lo determine. -

CAPITULO IV DE LA DETERMINACION Y PAGO DE ACIERTOS

ARTÍCULO 18º.- Las apuestas de las jugadas acreditadas por los cupones de juego para ser ingresados al sistema de procesamiento de apuestas se considerarán “ganadoras” cuando sean coincidentes con los números, cifras y ubicaciones del Extracto Oficial del Sorteo para el que fueran efectuadas, siendo estos dos los únicos instrumentos legales que determinarán el pago de premios. De tratarse de una apuesta en Redoblona, para que se verifique el acierto, es necesario que ambas apuestas hayan resultado ganadoras dentro de las ubicaciones elegidas.

ARTÍCULO 19º.- Los aciertos se liquidarán y abonarán en la siguiente forma incluida la suma apostada: a) Apuestas Directas: 1) A la última cifra: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por siete (7), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. 2) A las dos últimas cifras: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. 3) A las tres últimas cifras: corresponde al resultado de multiplicar el importe apostado por quinientos (500), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. 4) A las cuatro últimas cifras: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por tres mil (3.000), dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. b) Apuestas en Redoblona: Para la realización de apuestas en “Redoblona” se tendrán en cuenta las siguientes condiciones 1) Tanto la primera como la segunda apuesta deben ser hechas de hasta dos cifras. 2) El alcance de los premios de la primera apuesta será menor o a lo sumo igual que el de la segunda. 3) Si la primera apuesta es hecha al premio mayor (a la cabeza) y la segunda a determinados premios, se entenderá hecha a los siguientes: segundo, tercero, etc., con exclusión del primero. Es decir que si la segunda apuesta se hace a los cinco (5) premios se entenderá del segundo al sexto y así sucesivamente hasta el vigésimo. Por tal circunstancia, siendo la primera apuesta al premio mayor no se permitirán jugadas en “Redoblona” hasta más de diecinueve (19) premios en la segunda apuesta. La liquidación se efectuará de acuerdo a las anotaciones que se registren en la segunda apuesta, quedando facultada LA INSTITUCION para establecer el número de premios a que se extenderán las apuestas. 4) A los efectos de la liquidación de los aciertos en “Redoblona” a un mismo número, el número será considerado una sola vez en cada uno de los lugares de su ubicación en el respectivo extracto oficial. La forma de cálculo será la siguiente:

I) Primera Apuesta: corresponde el resultado de multiplicar el importe apostado por setenta (70) y a este resultado se lo multiplica por la cantidad de repeticiones, si las hubiere, que tenga el número apostado en el Extracto Oficial, dividido por la cantidad de premios a los que se realizó la jugada. El importe así obtenido sirve para usar de base para determinar el valor total del acierto, en caso de que la segunda jugada sea también ganadora puesto que, de no ser así, no corresponde pago alguno; y II) Segunda Apuesta: corresponde al resultado de multiplicar el valor obtenido para la primera apuesta por setenta (70) y a éste resultado se lo multiplica por la cantidad de repeticiones, si las hubiera, que tenga el número apostado en el Extracto Oficial, dividido por la

cantidad de premios a los que se realizó la jugada. c) Aproximación anterior y posterior del número de tres cifras a la cabeza: a los efectos de la liquidación de los aciertos se abonará diez (10) veces el importe apostado al número de tres cifras a la cabeza, a los números anterior y posterior en una unidad a dicho número. Se establece que el número anterior al 000 será el 999 y el número posterior al 999 será el 000. LA INSTITUCION queda facultada a programar sorteos especiales en los que se modifique el programa de premios precedentemente señalado.

ARTÍCULO 20º.- Los Agentes Oficiales están obligados, personal e ilimitadamente, a satisfacer el importe de los aciertos correspondientes al juego que hayan recibido contra la entrega del cupón de juego original por parte del apostador, hasta el día en que se produzca la caducidad del sorteo correspondiente y hasta la finalización del horario de atención al público. En caso de que el importe de los aciertos a pagar por el Agente Oficial exceda la recaudación que tiene en su poder, LA INSTITUCION pondrá a su disposición el importe faltante para afrontar el pago de los aciertos, a partir de un importe establecido por el Jefe del Departamento Coordinación de Juegos de Azar y/o Gerencia. En el caso que los premios de un sorteo superen el valor de las garantías constituidas por las Agencias Oficiales de Juegos de Azar, y de acuerdo al criterio adoptado en general o particular por la Institución, no se emitirán anticipos para pago de premios; siendo en tales circunstancias la INSTITUCION la que deba realizar el pago de los premios al portador del cupón ganador, único elemento correspondiente y respaldatoria. En este caso el apostador deberá denunciar un CBU de cuenta bancaria en la cual se realizará la transferencia del importe del premio a pagar.

- ARTÍCULO 21º.- Los Agentes Oficiales entregarán a La INSTITUCION, en la forma y oportunidad que el Gerente o Jefe de Departamento Coordinación de Juegos de Azar lo determine, los cupones de juego originales pagados, a efectos de la acreditación del premio, y efectuarán las descargas en las maquinas TJ.

ARTÍCULO 22º.- El monto mínimo de cada jugada y/o boleta será fijado y modificado por LA INSTITUCION.

ARTÍCULO 23º.- LA INSTITUCION define como "Concurso" al conjunto de sorteadores que pueden optar los apostadores para realizar una jugada en una misma banda horaria, razón por la cual el concurso podrá ser primera, matutino, vespertino, nocturno o cualquier otro que la INSTITUCIÓN organizará dentro de cada jornada de juego.

ARTÍCULO 24º.- La caducidad de los aciertos de cada Concurso se producirá al décimo (10mo.) día corrido inmediato posterior a la fecha de realización del sorteo. Si ocurriere el vencimiento algún día inhábil o feriado se postergará al día hábil inmediato siguiente. Operado el plazo de caducidad cesarán tanto para LA INSTITUCIÓN como para los Agentes Oficiales toda responsabilidad de pago

de aciertos. LA INSTITUCION deducirá al Agente Oficial el importe de los premios caducados en los días inmediatos posteriores al de su caducidad.

ARTÍCULO 25º: - En el caso de producirse la infracción de que el Agenciero se niegue a pagar un premio al apostador, LA INSTITUCION previa denuncia del damnificado, verificará la determinación del premio y el cobro del anticipo (si hubiere). Si el Agente persiste en su negativa, LA INSTITUCION estará facultada a ejecutar la garantía y a dar de baja la Agencia si la gravedad del hecho lo justifica.

CAPITULO V UTILIDADES, RESERVA DE FONDO DE BANCA Y TOPE DE BANCA

ARTÍCULO 26º.- Todas las operaciones que directa o indirectamente estén relacionadas con la explotación de Tómbola o Quiniela integrarán el cuadro de resultados respectivos. Su determinación se practicará al cierre del ejercicio económico de la INSTITUCION.

ARTÍCULO 27º.- La determinación de las operaciones enunciadas en el artículo 26 del presente reglamento, se practicarán al cierre del ejercicio económico de la INSTITUCION.

ARTÍCULO 28º.- El pago de los aciertos con que resultaren beneficiadas las apuestas será garantizado por la INSTITUCIÓN dentro de las limitaciones fijadas por el "Tope de Banca" por concurso.

ARTÍCULO 29º.- Fijase como "Tope de Banca" por "Concurso o Sorteo" al equivalente al triple del total recaudado por apuestas efectuadas para ese "Concurso o Sorteo", este podrá por motivos de comercialización, ser modificado.

ARTÍCULO 30º.- Cuando el monto total de aciertos de un "Concurso" supere al "Tope de Banca" establecido en el artículo anterior, el pago de premios se efectivizará (a prorrata) disminuyendo en proporción el monto del acierto de cada apuesta respecto al "Tope de Banca". No obstante, lo dispuesto precedentemente, LA INSTITUCION podrá disponer excepcionalmente el pago íntegro de los aciertos, o una modalidad extraordinaria, de considerarlo conveniente, siempre y cuando no ocasione un perjuicio a su patrimonio.

CAPITULO VI DE LA PRESENTACION DEL JUEGO

ARTÍCULO 31º.- Los Agentes remitirán a la sede central de la INSTITUCION, en el horario y forma que éste lo determine, con antelación a la hora de iniciación de los sorteos, la información referida a las apuestas capturadas, apuestas anuladas y toda otra información que se requiera, sobre las operaciones realizadas en las Agencias Oficiales y dependientes, y por las maquinas TJ; de acuerdo a la modalidad adoptada para las distintas localidades. Asimismo, los Agentes Oficiales remitirán a la sede central de la INSTITUCION, en la forma y oportunidad que el Gerente o Jefe de Departamento Coordinación de Juegos de Azar lo determine: A) Los cupones originales que

resultaron anulados después de su emisión, junto con las respectivas planillas totalizadoras, que serán considerados anulados especiales. El incumplimiento dará lugar a la aplicación de las penalidades que establezca LA INSTITUCION.

ARTÍCULO 32º.- Cuando la Agencia no remitiera los originales de los cupones de juego que fueron anulados con posterioridad a su emisión, se les debitará el importe por el cual se emitió el cupón y su respectiva comisión, correspondiéndole además la aplicación de las penalidades que establezca LA INSTITUCION.

ARTÍCULO 33º.- Cuando los Agentes Oficiales no transmitan las apuestas capturadas por ellos y dependientes, en debido tiempo y forma, sea total o parcialmente, salvo caso fortuito o de fuerza mayor, se procederá de la siguiente forma: A) Cuando la transmisión se produzca fuera del horario establecido para el proceso de máquinas al cierre y hasta el horario establecido para el inicio del sorteo, las apuestas podrán ser procesadas, sin perjuicio de la aplicación de las sanciones que correspondan. B) En el caso que las apuestas sean transmitidas fuera de término, es decir, después de los cinco minutos anteriores al sorteo, serán considerados como “Apuestas Demoradas” y se generará un proceso complementario del que surgirán los débitos a la/s Agencia/s de los importes de las apuestas sin que le correspondan crédito alguno en concepto de comisión. Estas apuestas no ingresarán al proceso de determinación de aciertos. Las Agencias deberán hacerse cargo por cuenta propia de los premios a los apostadores, sin perjuicio de las sanciones que le correspondan por omitir esta obligación. Dicha situación será dada a conocer al Agenciero en detalle bajo la denominación de “Apuesta Demorada”. En los casos en que la transmisión no se realice por responsabilidad del Agenciero o cuando la causa obedezca a razones técnicas se realizará una evaluación y resolución sobre el pago premios y el cobro de apuestas.

CAPITULO VII DE LAS LIQUIDACIONES

ARTÍCULO 34º.- LA INSTITUCION suministrará a cada Agencia Oficial las liquidaciones de cada sorteo, descontándose de la recaudación total los conceptos de comisiones, el total de aciertos producidos, la retención de impuestos practicables (si correspondiere), etc. De la liquidación se determinará el importe neto que el mismo debe cancelar o, eventualmente, el que resulte a su favor. -

ARTÍCULO 35º.- Los Agentes Oficiales quedan obligados a abonar a la INSTITUCION, el día hábil inmediato posterior al correspondiente concurso, el importe resultante de la liquidación practicada de acuerdo al artículo 34º del presente reglamento, cuyo incumplimiento constituye falta grave. Salvo que se determine por circular excepciones u otras modalidades para agencias ubicadas en localidades alejadas de las sucursales de la INSTITUCIÓN. –

CAPITULO VIII DE LOS COMPROBANTES, REGISTROS, SU RESGUARDO

ARTÍCULO 36º.- Los ticket de apuestas premiadas y anuladas especiales y sus correspondientes soportes magnéticos serán resguardados en la INSTITUCIÓN por el plazo de ley.- La empresa prestadora del servicio de procesamiento de apuestas de tómbola entregará a la INSTITUCIÓN, antes del sorteo de cada concurso, el soporte magnético de archivos de apuestas, cupones anulados y otras novedades generadas, el que será resguardado por el Jefe de Sección Sorteos y Escribana actuante en las cajas de seguridad con llaves combinadas dentro del establecimiento de la INSTITUCIÓN.- Los listados del resultado final generados después del concurso serán recepcionados por el Jefe de Sección Sorteos correspondiente; y entregados al Jefe del Departamento Coordinación Juegos de Azar en forma inmediata.-

CAPITULO IX DISPOSICIONES GENERALES

ARTÍCULO 37º.- Todo detalle atinente al sistema de juego, programación y frecuencia podrá ser modificado por LA INSTITUCIÓN en el momento y la forma que a su exclusivo criterio lo estime conveniente. -

ARTÍCULO 38º.- LA INSTITUCIÓN queda facultado para dictar disposiciones técnicas, código de sanciones, normas complementarias, ampliatorias e interpretativas del presente reglamento, como así también a resolver a su exclusivo criterio cualquier situación que el mismo no prevea. -

ARTÍCULO 39º.- La INSTITUCIÓN contará con una Comisión de Interpretación y Asesoramiento de aquellas situaciones que no se encuentren contempladas expresamente en la reglamentación y/o disposiciones vigentes. La citada Comisión estará integrada por el Gerente, el Jefe del Departamento Coordinación Juegos de Azar, el Jefe de Departamento Regulación y Fiscalización de Juegos y el Jefe del Departamento Técnico y Legal. -

ARTÍCULO 40º.- Las oportunidades en que los Agentes Oficiales infrinjan este reglamento, resoluciones o disposiciones complementarias, prescribirán el 31 de diciembre de cada año, comenzando a contar nuevamente dichas oportunidades a partir del 01 de enero del año siguiente.- No obstante lo expresado ut-supra debe tenerse en cuenta que serán considerados reincidentes los permisionarios, que contando con una sanción anterior incurrieran en una nueva falta dentro del año calendario posterior a la sanción.-

ARTÍCULO 41º.- A los fines que pudieran corresponder, en caso de controversia, los oferentes renuncian en forma expresa a otra jurisdicción, incluso al Fuero Federal, sometiéndose a la jurisdicción de los Tribunales Ordinarios de la Ciudad de San Salvador de Jujuy. -

Lic. Walter Morales – Presidente Inprojoy