

REPUBLICA DE COLOMBIA



MINISTERIO DE LA PROTECCIÓN SOCIAL

CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR

ACUERDO NÚMERO ( 004 ) DE 2004

(DICIEMBRE 06 DE 2004)

**POR EL CUAL SE SUSTITUYE EL ACUERDO 003 DE 2003 QUE REGLAMENTA LAS APUESTAS QUE SE REALICEN EN EVENTOS HÍPICOS SOBRE LOS RESULTADOS DE LAS CARRERAS DE CABALLOS EN HIPÓDROMOS NACIONALES Y/O FORÁNEOS**

El Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar (CNJSA), en uso de sus facultades legales, en especial las que le confiere el artículo 47°, numeral primero, de la Ley 643 de 2001, y

**CONSIDERANDO:**

Que el inciso 2° del artículo 2° de la ley 643 dispone: " La explotación, organización y administración de toda modalidad de juego de suerte y azar estará sujeta a esta ley y a su reglamentación, expedida por el Gobierno Nacional, la cual es de obligatoria aplicación en todo el territorio del país, cualquiera sea el orden o nivel de gobierno al que pertenezca la dependencia o entidad administradora bajo la cual desarrolle la actividad el operador";

Que el artículo 36° de la Ley 643 de 2001 define a los juegos de suerte y azar en la modalidad de Apuestas en eventos deportivos, gallísticos, caninos y similares, como aquellos en que "...las apuestas de los jugadores están ligadas a los resultados de eventos deportivos, gallísticos, caninos y similares, tales como el marcador, el ganador o las combinaciones o aproximaciones preestablecidas. El jugador que acierte con el resultado del evento se hace acreedor a un porcentaje del monto global de las apuestas o a otro premio preestablecido.",

Que el Gobierno Nacional expidió el Decreto 2482 del 2 de septiembre de 2003, publicado en el Diario Oficial numero 45.299 de 3 de septiembre de 2003, mediante el cual se reglamentó el artículo 36° de la ley 643 de 2001, referente a la operación de juegos de suerte y azar en la modalidad de Apuestas en eventos deportivos, gallísticos, caninos y similares,

Que el artículo 2° del decreto 2482 de 2003, señala como Operación a través de Terceros "... aquella que se realiza por personas jurídicas, mediante contratos de concesión celebrados con la Empresa Territorial para la Salud – ETESA-, en los términos de la Ley 80 de 1993";

Que para el caso de las Apuestas en Eventos Hípicos, el monto de los derechos de explotación fue determinado por el artículo 37° de la Ley 643 de 2001;

Que de conformidad con el artículo 3° del Decreto 2482 de 2003, "Con anterioridad a la iniciación del proceso contractual que tiene como fin escoger al Concesionario, será necesario que exista el reglamento correspondiente a cada modalidad de juego, aprobado y expedido por el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar...",

Que el CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR (CNJSA), mediante Acuerdo 003 de 2003 reglamentó las apuestas en Eventos Hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos, siendo necesaria su revisión y modificación, con el fin de ajustarlo a las actuales condiciones comerciales del mercado de este sector de los juegos,

Que en atención a lo anterior, se hace necesario fijar las reglas que deben observarse con ocasión de las apuestas hípicas que se crucen sobre las carreras de caballos que se realicen en hipódromos nacionales y/o foráneos, en aquellos aspectos que competen al Consejo,

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

Que en mérito de lo expuesto,

**ACUERDA:**

**CAPITULO I**

**PARTE GENERAL Y DESCRIPCION DEL JUEGO**

**ARTÍCULO 1°. OBJETO:** El presente Acuerdo tiene por objeto expedir el reglamento particular del juego de apuestas en eventos hípicos de que tratan los Arts. 36° y 37° de la Ley 643 de 2001.

**ARTÍCULO 2°. MODALIDAD DEL JUEGO:** Las apuestas en eventos hípicos, son una modalidad de juego de suerte y azar, en el cual el jugador, en documento oficial, que en adelante se denominará boleto, emitido por el operador autorizado; o del registro generado por el sistema central de apuestas, determina el valor de su apuesta y selecciona los resultados de su preferencia frente a las carreras de caballos realizadas en hipódromos nacionales y/o foráneos, de modo que si acierta obtiene un premio en dinero.

**ARTÍCULO 3°. DEFINICIONES:** Para efectos del presente Acuerdo adóptense las siguientes definiciones, las cuales deberán ser tenidas en cuenta para el desarrollo del juego, por parte de los operadores y apostadores:

1. **APUESTAS SOBRE HIPODROMOS NACIONALES:** Son las que se hacen sobre las carreras realizadas en hipódromos localizados en el territorio Colombiano.
2. **APUESTAS SOBRE HIPODROMOS FORANEOS:** Son las que se hacen sobre las carreras realizadas en hipódromos localizados fuera del país.
3. **PREMIOS O DIVIDENDOS SOBRE APUESTAS MUTUALES:** Son la parte proporcional al número de aciertos, de acuerdo con la distribución señalada en este reglamento, de la bolsa o fondo común conformada con la totalidad de las apuestas, y hechas las deducciones de Ley, que serán pagados a los boletos o registros acertados.
4. **PREMIOS O DIVIDENDOS SOBRE APUESTAS DE RIESGO:** Son aquellos donde, en el caso del Book el dividendo está directamente relacionado con el dividendo oficial; y en el caso de los Momios el Operador fija un número de veces el valor de la apuesta como premio, que se pagará a los boletos o registros acertados.

**ARTÍCULO 4°. TIPOS DE APUESTAS:** El juego puede desarrollar las siguientes variedades de apuestas:

1. **Apuestas mutuales:** son aquellas en las cuales se constituye una bolsa o fondo común con la totalidad del valor de las apuestas, donde los boletos o registros acertados recibirán la parte proporcional al número de aciertos, de acuerdo con la distribución señalada en este reglamento y hechas las deducciones de Ley.
2. **Apuestas de Riesgo:** son de dos tipos, books o momios. Las de Book, son aquellas que se juegan sobre los resultados de un Hipódromo y su dividendo está relacionado directamente al dividendo oficial. Las de Momios se soportan sobre la mayor o menor posibilidad de ganar de los caballos o sus combinaciones, de cuyo factor predeterminado por el Operador, se paga un número de veces lo apostado, a los boletos o registros acertados.

**ARTÍCULO 5°. CARACTERISTICAS DEL JUEGO:** El juego de apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos que se realicen en hipódromos nacionales y/o foráneos tendrá las siguientes características:

1. Operación en línea,
2. En tiempo real,
3. Existencia de fondos que garanticen por cada tipo de apuesta, el pago de los premios,
4. Aplicación de tecnología de punta y de sistemas avanzados de informática y comunicaciones.

**ARTÍCULO 6°. DESCRIPCION DEL JUEGO:** El juego de apuestas hípicas sobre resultados de hipódromos nacionales y/o foráneos consiste en realizar apuestas utilizando los resultados de las carreras de caballos. El apostador seleccionará un pronóstico que formalizará por intermedio de una terminal o sistema electrónico, comunicado en línea y tiempo real con la Central de Apuestas, que lo

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

procesará y producirá un boleto que evidencia la jugada y la existencia de una apuesta válida, y que será el documento con el cual se podrán cobrar los premios. Así mismo, el Operador en el caso de los sistemas electrónicos generará un registro único, que identificará la apuesta válida y que será la evidencia de la jugada y el documento con el cual se podrán cobrar los premios.

**PARAGRAFO 1°:** Los sistemas electrónicos de apuestas y sus registros deberán ser aprobados previamente por la Empresa Territorial para la Salud-ETESA.

**PARAGRAFO 2°:** Las terminales y los sistemas electrónicos de apuestas, deberán encontrarse conectados en línea y tiempo real a un sistema central único en el cual el Operador procesará las apuestas.

**PARAGRAFO 3°:** No se podrán realizar apuestas manuales.

**ARTÍCULO 7°. ELEMENTOS DEL JUEGO:** El juego tendrá los siguientes elementos:

1. Un formulario o tarjetón para la selección de las apuestas, si así lo determina el Operador.
2. Un programa de computación que permita hacer todos los cálculos correspondientes y monitorear el juego.
3. Un plan de premios, calculado con base en las probabilidades del juego y sus características.
4. Una red de comunicaciones, a través de la cual se transmitirán en línea y tiempo real las apuestas al sistema central.
5. Medios de comunicación por los cuales se informarán o publicarán los resultados de las carreras.
6. Terminales de venta.
7. Sistemas Centrales, incluyendo el sistema de Control Interno para la entidad estatal titular de la explotación del monopolio, ETESA.
8. Boleto o Registro, que acrediten la apuesta.
9. Una plataforma informática única en línea, interconectada con ETESA en tiempo real.
10. Los demás elementos necesarios para la operación del juego.

**ARTÍCULO 8°. FORMA DE OPERACIÓN DEL JUEGO:** Las apuestas serán exclusivamente emitidas en línea y en tiempo real a través del Sistema Central, Sistema de Comunicaciones y la red de distribución acordada por el Operador y ETESA.

**ARTÍCULO 9°. REGLAMENTO DE APUESTAS:** Las apuestas que se realicen sobre las carreras de caballos que se celebren en hipódromos nacionales y/o foráneos se sujetarán a lo dispuesto en este reglamento y a las demás disposiciones emitidas por el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

**ARTÍCULO 10°. REGLAMENTO DE CARRERAS:** La reglamentación del espectáculo de las carreras de caballos en hipódromos nacionales se sujetará a lo establecido por la Comisión Colombiana de Carreras de Caballos P.S.I. Para el caso de las carreras foráneas, deberá tenerse en cuenta a la organización que en el país de origen haga sus veces.

**ARTÍCULO 11°. CLASES DE OPERADORES.** Habrá tres clases de operadores:

1. Operadores de apuestas sobre eventos hípicos nacionales,
2. Operadores de apuestas sobre eventos hípicos foráneos o internacionales,
3. Operadores de apuestas sobre eventos hípicos nacionales que operen apuestas sobre eventos hípicos foráneos.

**PARAGRAFO 1°:** Los Operadores autorizados para vender apuestas sobre los eventos hípicos pagarán los derechos de explotación y los gastos de administración definidos en la Ley 643 de 2001.

**PARAGRAFO 2°:** Cuando un Operador autorizado a operar apuestas sobre hipódromos nacionales y foráneos suspenda, por más de noventa días calendario, las apuestas sobre las carreras en hipódromos nacionales, entrará a pagar los derechos de explotación y los gastos de administración correspondientes a un operador exclusivo de apuestas foráneas.

**PARAGRAFO 3°:** Se entiende por suspensión de las apuestas sobre hipódromos nacionales cuando el Operador no realice las apuestas sobre las carreras de caballos, por cancelación del espectáculo de las carreras de caballos en el hipódromo en el cual se encuentre operando.

**ARTÍCULO 12°. PLIEGO DE CONDICIONES Y CONTRATOS.** En los pliegos de condiciones y en los contratos respectivos, se fijarán el número mínimo de reuniones y de carreras que se deberán efectuar anualmente, de acuerdo a las condiciones particulares de cada hipódromo nacional.

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicas sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

**ARTÍCULO 13°. APUESTAS SOBRE HIPODROMOS FORANEOS** Para la realización de apuestas sobre carreras de caballos en hipódromos foráneos, el Operador nacional deberá aportar a ETESA los contratos suscritos con los hipódromos de origen o sus representantes, mediante los cuales se autorice la utilización de la señal y de los resultados de las carreras, y en los que quedará plasmada la forma como participará el hipódromo de origen en la operación, así como su responsabilidad en las apuestas y los premios a entregar; documentos que deberán acreditarse atendiendo las normas que en materia de derecho internacional vigente acrediten su autenticidad y legalidad.

**PARAGRAFO:** Cuando un Operador autorizado para operar apuestas foráneas, desee realizar apuestas sobre otros hipódromos foráneos diferentes a los ya permitidos, deberá solicitarlo a ETESA anexando los documentos señalados en este artículo.

**ARTÍCULO 14°. PUBLICACION DEL REGLAMENTO DE LAS APUESTAS:** El operador estará obligado a publicar las clases de apuestas y su respectiva reglamentación, colocándolas en lugares visibles dentro de sus locales. En la reglamentación se determinará claramente el tipo y valor de la apuesta, así como los porcentajes para pago de premios y su discriminación en las diferentes modalidades.

**PARAGRAFO:** El reglamento para cada tipo de apuesta deberá ajustarse a las normas establecidas en el presente reglamento y su publicación deberá contar con la previa aprobación de ETESA.

**ARTÍCULO 15°. PUBLICACION DE LA PROGRAMACION:** La programación de las carreras de caballos sobre las cuales se realizan las apuestas deberá estar disponible con una anterioridad no inferior a veinticuatro horas (24) antes de cada carrera.

**ARTÍCULO 16°. CARRERAS NACIONALES OBJETO DE APUESTAS:** Podrán ser objeto de apuestas todas las carreras de caballos donde participen por lo menos dos caballos de diferentes propietarios. Se exceptúan para este caso las carreras clásicas y las especiales.

## CAPITULO II

### LA APUESTA

**ARTÍCULO 17°. DEFINICION DE APUESTA:** Es la selección que hace un apostador de los pronósticos de su preferencia. Para todos los efectos se considerará que existe una apuesta válida, una vez la apuesta escogida por el apostador haya sido diligenciada a través del terminal, registrada y almacenada en el Sistema Central y se expida un boleto donde conste la apuesta, o un registro que acredite su existencia

**ARTÍCULO 18°. CLASES DE APUESTAS:** Las apuestas en eventos hípicas se clasifican en simples, mixtas y múltiples, se harán utilizando una plataforma sistematizada, en línea y tiempo real.

**ARTÍCULO 19°. BOLETO. DEFINICION:** Es el documento impreso que contiene la apuesta, emitido a través de un terminal, en línea y tiempo real y que tenga las medidas de seguridad que permitan su validación. El boleto es el documento único que habilita a su tenedor para cobrar los premios del juego.

**ARTÍCULO 20°. REGISTRO. DEFINICION.** Cuando la apuesta se realice a través de un medio electrónico, diferente a la terminal de un punto de venta, como pueden ser el Internet, cable, celulares, etc. el sistema generará un código de verificación en el cual quedarán debidamente identificados el apostador y su apuesta. Este registro será el soporte único que habilita a su titular para cobrar los premios del juego. En todo caso la apuesta deberá ser emitida en línea y tiempo real, a través del Sistema Central de Apuestas del Operador.

**ARTÍCULO 21°. CONTENIDO DEL BOLETO:** Los boletos deberán contener como mínimo la siguiente información:

1. Logotipo y/o slogan de ETESA de acuerdo al manual de identidad visual,
2. Nombre y/o logotipo del juego,
3. Nombre y/o logotipo del Operador,
4. Pronóstico del apostador,
5. Valor de la apuesta,
6. Fecha, número de reunión y de carrera o carreras objeto del pronóstico,
7. Punto de Venta donde fue elaborada la apuesta,
8. Número de la terminal o máquina,
9. Número de serie del boleto,

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

10. Marcas Ópticas.
11. Contener la expresión: "Este boleto es un documento al portador. El pago de premios menores se realizará en el punto de venta y el de mayores, por intermedio de la Fiducia autorizada."
12. Dirección y número de teléfono del Operador del juego.

**ARTÍCULO 22°. DESCRIPCION DE LAS APUESTAS:**

**1- APUESTA SIMPLES:** También se pueden llamar derechas, serán las siguientes:

1. **GANADOR (WIN):** es la apuesta que se hace para acertar el caballo que ocupe el primer lugar de una carrera, según el resultado oficial.
  - a) Se consideran ganadores los caballos que crucen en primer lugar la meta y sean ratificados por el resultado oficial.
  - b) Los caballos que de acuerdo con el resultado oficial hubieren empatado en el primer puesto se considerarán como ganadores.
  - c) Cuando se presente el retiro de un caballo, el dinero apostado a dicho caballo se reembolsará a los apostadores. Si formara parte de una llave, los demás caballos de esa llave defenderán la apuesta.
  - d) No habrá venta de GANADOR cuando corran menos de dos (2) caballos en una carrera.
  - e) Si el caballo ganador no tiene apuestas a GANADOR, se considerará para los efectos de esta apuesta el siguiente caballo en el orden de llegada, y se pagarán los boletos acertados a éste último.
2. **PLACE:** es la apuesta que se hace para acertar los caballos que ocupen el primero o segundo lugares de una carrera, según el resultado oficial.
  - a) Los caballos que de acuerdo con el resultado oficial hubieren empatado en el primero o en el segundo puesto se considerarán como placés. Los boletos acertados se pagarán a tantos caballos como hayan empatado, repartiendo la bolsa respectiva de manera igual para cada uno.
  - b) Si no se han vendido apuestas a PLACE a alguno de los caballos en llegar primero o segundo, la totalidad de la bolsa será repartida entre los aciertos al caballo restante.
  - c) Si no se han vendido apuestas a PLACE a ninguno de los caballos que lleguen primero o segundo, se devolverá el total de dinero apostado.
  - d) No habrá venta de PLACE cuando corran menos de cuatro (4) caballos en una carrera. Cuando se presenten retiros en una carrera y el número de caballos restantes sea de menos de cuatro (4) la apuesta de PLACE será reembolsada.
3. **SHOW:** es la apuesta que se hace para acertar los caballos que ocupen el primero, segundo o tercer lugar de una carrera, según el resultado oficial.
  - a) Los caballos que de acuerdo con el resultado oficial hubieren empatado en el primero, segundo o tercer puesto se considerarán como shows. Los boletos acertados se pagarán a tantos caballos como hayan empatado, repartiendo la bolsa respectiva de manera igual para cada uno.
  - b) En aquellos casos en que haya empate, la posición que le corresponde en el resultado oficial al caballo que llega después de los empatados, será la que se obtenga de considerar el número de caballos que le precedieron.
  - c) Si no se han vendido apuestas a SHOW a alguno de los caballos en llegar primero, segundo o tercero, la totalidad de la bolsa será repartida entre los aciertos a los caballos restantes.
  - d) Si no se han vendido apuestas a SHOW a ninguno de los caballos que lleguen primero, segundo o tercero, se devolverá el total de dinero apostado.
  - e) No habrá venta de SHOW cuando corran menos de seis (6) caballos en una carrera. Cuando se presenten retiros en una carrera y el número de caballos restantes sea de menos de seis (6), la apuesta de SHOW será reembolsada.
4. **GANADOR ESPECIAL (WIN ESPECIAL, SISTEMA REMATE):** es la apuesta que se hace, a través de un sistema de subasta o remate, para acertar el caballo que ocupe el primer lugar de una carrera, según el resultado oficial. El Operador determinará en que carrera o carreras, nacionales o foráneas, que estén incluidas en el programa oficial, se podrá vender esta apuesta.
  - a) Si el caballo ganador no tiene apuestas a GANADOR ESPECIAL, la bolsa respectiva se acumulará para la siguiente carrera, nacional o foránea, que haya sido programada por el Operador para tal efecto.
  - b) El valor mínimo de esta apuesta será el autorizado por ETESA.
  - c) En caso de presentarse empate entre dos o más caballos, la bolsa a repartir será dividida entre los ganadores en partes iguales.

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicas sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

- d) En caso de presentarse empate entre dos o más caballos y alguno de ellos no tenga apuesta a GANADOR ESPECIAL la bolsa se repartirá entre los boletos acertados al o a los caballos restantes.
- e) En caso de venderse el GANADOR ESPECIAL a un solo caballo, se procederá a devolver el valor de lo apostado.
- f) En caso de presentarse el retiro de uno o varios de los caballos participantes, se devolverá la totalidad del dinero apostado a los caballos retirados, y en ningún caso tendrán sustitutos.
- g) Si la carrera es cancelada o aplazada para otro día, se devolverá el valor total de lo apostado. En los eventos sobre carreras foráneas si se presenta problema en la recepción de la señal satelital para dar como oficial el resultado se recurrirá a la pagina de Internet del Hipódromo correspondiente.
- h) Solamente podrá existir una apuesta a GANADOR ESPECIAL por caballo.
- i) Para realizar la apuesta GANADOR ESPECIAL, se requiere que mínimo participen dos (2) caballos.

**2- APUESTAS MIXTAS O EXÓTICAS:** Son aquellas que permiten realizar pronósticos para combinar el orden de llegada de los dos (2), tres (3) o cuatro (4) primeros lugares.

1. **QUINIELA:** es la apuesta que se hace para acertar los caballos que ocupen los dos primeros lugares de una carrera, en cualquier orden, según el resultado oficial.

- a) Si no se vende ningún boleto a la combinación ganadora de una apuesta de QUINIELA, la bolsa será distribuida entre los boletos que tengan al ganador o al segundo, acompañados con otro caballo diferente a los que llegaron en los dos primeros lugares. ( $1^{\circ}/*$  y  $*/2^{\circ}$ ).
- b) Si no se vende ningún boleto que contenga al caballo ganador, ni al caballo que llegó en el segundo lugar ( $*/*$ ) se devolverá el dinero apostado.
- c) En caso de empate para el primero o segundo lugar, se considerarán ganadoras las combinaciones resultantes de considerar cada caballo empatado en el lugar respectivo, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
- d) Cuando se produzca el retiro de un caballo, se devolverá el valor apostado a las combinaciones que lo contengan.
- e) Si corrieren menos de cuatro (4) caballos se reembolsará la apuesta de QUINIELA.

2. **EXACTA:** es la apuesta que se hace para acertar los caballos que ocupen los dos primeros lugares de una carrera, en orden riguroso, según el resultado oficial. También se le conoce como perfecta, one-two o ganador combinado.

- a) Si no se vende ningún boleto a la combinación ganadora de una apuesta de EXACTA, la bolsa será distribuida entre los boletos que hayan seleccionado al ganador en primer lugar, acompañado del caballo que haya llegado en el tercer lugar. ( $1^{\circ}/3^{\circ}$ )
- b) Si no se vende ningún boleto con la combinación anterior, la bolsa será dividida entre los que hayan seleccionado al caballo que haya llegado en tercera posición considerándolo como ganador, acompañado con el caballo que haya ocupado el segundo lugar. ( $3^{\circ}/2^{\circ}$ )
- c) En caso de no presentar acierto a las anteriores combinaciones, la bolsa se repartirá de la siguiente manera:
  - 1 Entre los boletos que contengan al caballo que llegó en primer lugar con los demás caballos ( $1^{\circ}/*$ ),
  - 2 En caso de que no se venda ningún boleto que haya seleccionado la combinación anterior, la bolsa será distribuida entre los boletos que contengan los demás caballos con el segundo lugar. ( $*/2^{\circ}$ ).
- d) Si no se vende ningún boleto con las combinaciones antes descritas, se devolverá el dinero a los apostadores.
- e) En caso de empate para el primer lugar, se considerarán ganadoras las combinaciones que contengan los caballos empatados en cualquiera de las dos posiciones, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
- f) En caso de empate para el segundo lugar, se considerarán ganadoras las combinaciones resultantes de considerar el caballo ganador con cada caballo empatado, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
- g) Cuando se produzca el retiro de un caballo, se devolverá el valor apostado a las combinaciones que lo contengan.
- h) Si corrieren menos de cuatro (4) caballos se reembolsará la apuesta de EXACTA.

3. **MUTUAL O DOBLE:** es la apuesta que se hace, con las asociaciones de caballos previamente definidas y llamadas candados o llaves, para acertar los caballos que ocupen

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicas sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

los dos primeros lugares de una carrera, en orden riguroso (MUTUAL EXACTA), o en desorden (MUTUAL QUINIELA), según el resultado oficial.

4. TRIFECTA O TRIO: es la apuesta que se hace para acertar los tres (3) caballos que lleguen primero, segundo y tercero en orden riguroso, según el resultado oficial.
  - a) En caso de empate para el primer lugar la combinación ganadora incluirá los dos (2) caballos empatados, considerados en el respectivo lugar con el caballo que haya llegado en tercer lugar, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - b) En caso de empate para el segundo lugar la combinación ganadora incluirá al caballo que haya llegado en el primer lugar combinado con los caballos empatados considerados en las respectivas posiciones para segundo y tercero, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - c) En caso de empate para el tercer lugar la combinación ganadora será la que contenga al caballo que haya llegado en primer lugar con el caballo que haya llegado en el segundo lugar, combinados con cada uno de los caballos que hayan llegado en el tercer lugar, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - d) Si en una carrera donde se hayan vendido boletos para el juego de la TRIFECTA, por algún hecho llegan a la meta únicamente dos caballos, y son considerados primero y segundo por el resultado oficial, se pagarán los boletos que contengan estos caballos en riguroso orden, junto con cualquier caballo para el tercer lugar.
  - e) Si en una carrera donde se hayan vendido boletos para el juego de la TRIFECTA, por algún hecho llega a la meta únicamente un caballo, y es considerado ganador por el resultado oficial, se reembolsará la totalidad del dinero apostado.
  - f) Cuando se produzca el retiro de un caballo, se devolverá el valor apostado a las combinaciones que lo contengan.
  - g) Si no se encuentra ningún boleto con la combinación ganadora de la TRIFECTA, la bolsa a repartir será acumulada para la subsiguiente reunión de carreras.
  - h) Si corrieren menos de cuatro (4) caballos en una carrera, la apuesta de TRIFECTA será reembolsada.

**PARÁGRAFO:** Para las apuestas foráneas o por simulcast, cuando la apuesta de la TRIFECTA quede acumulada, se jugará en la siguiente carrera para la que esté programada.

5. TRIFECTA CANDADO: es la apuesta que consiste en jugar tres o más caballos, para que lleguen en los tres primeros lugares, sin importar el orden, de acuerdo con el resultado oficial. Se rige por lo determinado para la apuesta de TRIFECTA, de acuerdo a lo enunciado en el numeral anterior.
6. SUPERFECTA O CUARTETA: es la apuesta que consiste en acertar los cuatro (4) caballos que lleguen en el primero, segundo, tercero y cuartos lugares, en orden riguroso, de acuerdo con el resultado oficial.
  - a) En caso de empate para el primer lugar la combinación ganadora incluirá los dos (2) caballos empatados, considerados en el respectivo lugar con los caballos que hayan llegado en tercero y cuarto lugar, en riguroso orden, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - b) En caso de empate para el segundo lugar la combinación ganadora incluirá al caballo que haya llegado en el primer lugar combinado con los caballos empatados considerados en las respectivas posiciones para segundo y tercero, y con el caballo que haya llegado en el cuarto lugar, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - c) En caso de empate para el tercer lugar la combinación ganadora será la que contenga al caballo que haya llegado en primer lugar con el caballo que haya llegado en el segundo lugar, combinados con cada uno de los caballos que hayan llegado empatados, considerados en las respectivas posiciones para tercero y cuarto lugares, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - d) En caso de empate para el cuarto lugar la combinación ganadora será la que contenga los caballos que hayan llegado en el primero, segundo y tercer lugares, en orden riguroso, con cada caballo que haya llegado empatado para el cuarto lugar, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
  - e) Si en una carrera donde se hayan vendido boletos para el juego de la SUPERFECTA, por algún hecho llegan a la meta únicamente tres caballos, y son declarados primero, segundo y tercero, por el resultado oficial, se pagarán los

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hipicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

- boletos que contengan estos caballos en riguroso orden, junto con cualquier caballo para el cuarto lugar.
- f) Si en una carrera donde se hayan vendido boletos para el juego de la SUPERFECTA, por algún hecho llegan a la meta únicamente dos caballos, y son declarados primero y segundo, por el resultado oficial, se reembolsará la totalidad del dinero apostado.
  - g) Si no se encuentra ningún boleto con la combinación ganadora de la SUPERFECTA, la bolsa a repartir será acumulada para la subsiguiente reunión de carreras.
  - h) Cuando se produzca el retiro de un caballo, se devolverá el valor apostado a las combinaciones que lo contengan.
  - i) Si corrieren cinco (5) o menos caballos en una carrera, la apuesta de SUPERFECTA será reembolsada.
7. RUEDA: es la apuesta que consiste en seleccionar uno (1) o más caballos para ocupar el primer lugar, con una combinación de uno (1) o más caballos para el segundo (2º), tercero (3º) y cuarto (4º) lugares. Acierta si cualquiera de los caballos escogidos por el jugador ocupa el lugar escogido, en orden riguroso, de acuerdo al resultado oficial. Se rige por lo determinado para la apuesta de SUPERFECTA, de acuerdo a lo enunciado en el numeral anterior.
- 3- APUESTAS MULTIPLES: Son aquellas que permiten realizar pronósticos para combinar los caballos ganadores de dos o mas carreras, programadas para la misma reunión de carreras.
1. DUPLETA: es la apuesta consistente en el acierto de los ganadores de dos (2) carreras, sucesivas o no, del mismo hipódromo, escogidas previamente como válidas para este efecto. También es conocida como Daily-Double.
- a) Si por cualquier razón la primera (1ª) carrera programada para la apuesta de la DUPLETA es cancelada y declarada como carrera no válida, se devolverá la totalidad del dinero apostado.
  - b) Si por cualquier razón la segunda (2ª) carrera programada para la apuesta de la DUPLETA es cancelada y declarada como carrera no válida, la bolsa correspondiente será distribuida entre los boletos acertados al ganador de la primera carrera.
  - c) En caso de presentarse el retiro de un caballo para una carrera programada para la apuesta de la DUPLETA se procederá así:
    - 1. Si un caballo es retirado para la primera carrera programada para la apuesta de la DUPLETA, todas las apuestas hechas a ese caballo serán reembolsadas.
    - 2. Si un caballo es retirado para la segunda carrera de la DUPLETA antes del cierre de la venta de apuestas de la primera carrera, se reembolsará el dinero de las combinaciones que lo contengan.
    - 3. Si un caballo es retirado para la segunda carrera de la DUPLETA, después del cierre de la venta de apuestas, el caballo retirado será reemplazado en todos los boletos que lo incluyan por el caballo que resulte favorito en la apuesta a ganador, al cierre de las ventas de esta apuesta.
  - d) Si no se vende ningún boleto que contenga la combinación ganadora, se repartirá la bolsa entre los boletos que hayan acertado el ganador de la primera o de la segunda carreras programadas para la DUPLETA, con los demás caballos. (1º/\*, \*1º).
  - e) Si no se vende ningún boleto que incluya al ganador de ninguna de las dos (2) carreras, la bolsa se repartirá entre los boletos que hayan acertado los caballos que llegaron en segundo lugar en las carreras programadas para la DUPLETA, (2º/2º).
  - f) Si no se vende ningún boleto que incluya los segundos lugares de las dos carreras programadas, la bolsa se repartirá entre los boletos que hayan acertado al segundo de cualquiera de las dos carreras programadas para la DUPLETA, con los demás caballos. (2º/\*, \*2º).
2. TRIPLE o PICK-3: es la apuesta consiste en el acierto de los ganadores de tres (3) carreras, sucesivas o no, del mismo hipódromo, escogidas previamente como válidas para este efecto. También es conocida como Apuesta Triple o Pool de tres (3).
- a) Si por cualquier razón se cancela una de las tres competencias programadas para la apuesta de la TRIPLE o PICK-3, la bolsa se repartirá entre los que acierten las dos carreras restantes que componen esta apuesta. En caso de no presentarse acierto con las dos carreras restantes, la bolsa se acumulará para la subsiguiente reunión de carreras, cuando se trate de las carreras en vivo, y para comenzar en la siguiente carrera en que esté programada esta apuesta, cuando se trate de carreras de hipódromos foráneos o simulcast.
  - b) Cuando se cancele una carrera válida para la apuesta de la TRIPLE o PICK-3, y se tenga algún acumulado para esta apuesta, se considerarán ganadores los boletos que hayan acertado las combinaciones de las dos carreras restantes, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente jugada

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicas sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

- para ese día, y el acumulado se trasladará para la siguiente reunión en que esta apuesta sea programada.
- c) Si por cualquier razón se cancelan dos o tres carreras de las programadas para esta apuesta, el dinero jugado para ese día será reembolsado en su totalidad.
  - d) Si no existiere acierto a la apuesta TRIPLE o PICK-3, la bolsa se acumulará para la siguiente reunión en que se programe esta apuesta. Cuando se trate de apuestas foráneas o de simulcast, el acumulado se repartirá en la carrera siguiente que tenga esta apuesta programada.
3. CUADRUPLE o PICK 4: es la apuesta que consiste en el acierto de los ganadores de cuatro (4) carreras, sucesivas o no, del mismo hipódromo, escogidas previamente como válidas para este efecto. También es conocida como Pool de Cuatro (4)
  4. QUINTUPLE o PICK 5: es la apuesta que consiste en el acierto de los ganadores de cinco (5) carreras, sucesivas o no, escogidas previamente como válidas para este efecto. También es conocida como POOL DE CINCO (5).
    - a) Si por cualquier razón se cancelan una o dos de las cinco competencias programadas para la apuesta de la QUINTUPLE o PICK-5, la bolsa se repartirá entre los que acierten las carreras restantes que componen esta apuesta. En caso de no presentarse acierto de las carreras restantes, la bolsa se acumulará para la subsiguiente reunión de carreras, cuando se trate de las carreras en vivo, y para comenzar en la siguiente carrera en que esté programada esta apuesta, cuando se trate de carreras de hipódromos foráneos o simulcast.
    - b) En caso de cancelar más de dos carreras, el total del dinero apostado será reembolsado.
    - c) Si no existiere acierto de la QUINTUPLE o PICK-5, la bolsa a repartir se acumulará para la próxima reunión de carreras en que se programe esta apuesta.
    - d) Si por cualquier razón la quinta (5) carrera programada para la QUINTUPLE o PICK-5 es cancelada y declarada como carrera no válida, se considerarán acertados los boletos que hayan aceptado a los ganadores de la primera, segunda, tercera y cuarta carreras válidas para esta apuesta.
  5. PARLAY: es la apuesta que consiste en seleccionar dos (2) o tres (3) caballos en diferentes carreras de un mismo hipódromo o de distintos hipódromos. Esta apuesta puede hacerse a primero, segundo o tercer lugar. Los caballos deben finalizar en el mismo orden de la apuesta y las selecciones deben corresponder al orden elegido.
  6. SEXTUPLE o PICK 6: es la apuesta que consiste en el acierto de los ganadores de seis (6) carreras, sucesivas o no, escogidas previamente como válidas para este efecto. También se podrán considerar los aciertos de cinco (5) de las seis carreras válidas. También es conocida como Pool de Seis (6).
  7. SEPTUPLE o PICK 7: es la apuesta que consiste en el acierto de los ganadores de siete (7) carreras, sucesivas o no, escogidas previamente como válidas para este efecto. También se podrán considerar los aciertos de seis (6) de las siete carreras válidas.
  8. SEXTUPLE CON MARCADOR: es la apuesta que consiste en el acierto de los ganadores de seis (6) carreras, sucesivas o no, escogidas previamente como válidas para este efecto, junto con el marcador de la última de ellas, de acuerdo con el resultado oficial.
  9. DOBLE QUINIELA: es la apuesta que consiste en acertar las QUINIELAS ganadoras en dos (2) carreras, previamente escogidas para este efecto.
  10. TRIPLE QUINIELA: es la apuesta que consiste en acertar las QUINIELAS ganadoras en tres (3) carreras, previamente escogidas para este efecto.
  11. DOBLE EXACTA: es la apuesta que consiste en acertar las EXACTAS ganadoras en dos (2) carreras, previamente escogidas para este efecto.
  12. TRIPLE EXACTA: es la apuesta que consiste en acertar las EXACTAS ganadoras en tres (3) carreras, previamente escogidas para este efecto.
  13. DOS Y DOS: es la apuesta que consiste en acertar en cuatro (4) carreras, previamente escogidas para tal efecto, los GANADORES de dos (2) carreras y las QUINIELAS de las otras dos (2) carreras.
  14. DOBLE DOBLE : es la apuesta que consiste en acertar en cuatro (4) carreras, previamente escogidas para tal efecto, los GANADORES de dos (2) carreras y las EXACTAS de las otras

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

dos (2) carreras. Pudiendo ser contemplado un dividendo para el acierto de la apuesta de QUINIELA en el evento de no presentarse acierto pleno en su modalidad EXACTA.

15. TRES Y DOS: es la apuesta que consiste en acertar en cinco (5) carreras, previamente escogidas para tal efecto, los GANADORES de tres (3) carreras y las EXACTAS ganadoras de las otras dos (2).
16. DOS Y TRES: es la apuesta que consiste en acertar en cinco (5) carreras, previamente escogidas para tal efecto, los GANADORES de dos (2) carreras y las EXACTAS ganadoras de las otras tres (3).
17. REDOBLONA: es la apuesta que consiste en acertar una serie de dos (2) o más carreras, previamente escogidas para tal efecto.
18. MACUARE: es la apuesta que consiste en elegir un caballo por carrera en un número de carreras determinado previamente por el operador. El acierto se logra cuando todos los caballos escogidos se ubican: entre los cuatro (4) primeros lugares de cada carrera, si corren diez (10) o más caballos; entre los tres (3) primeros lugares, si corren entre siete (7) y nueve (9) caballos; entre los dos primeros lugares, si corren entre tres (3) y seis (6) caballos, y primero en el caso que solo participen dos caballos. Es requisito indispensable para que haya acierto que los caballos elegidos sean declarados en el respectivo lugar por el resultado oficial.
19. POR PUNTOS, ACUMULATIVAS O NO: Son aquellas apuestas donde en las carreras, de una o varias reuniones, se otorgue un puntaje por la posición que el resultado oficial dé para cada caballo, se considerará el acierto al boleto que acumule la mayor suma de los puntajes obtenidos. Suma total que podrá ser preestablecida o no, de acuerdo a los parámetros del juego que se establezcan.

**PARAGRAFO 1°:** Para las apuestas múltiples de que se trata este numeral se aplicarán las siguientes reglas generales sobre empates, retiros y reemplazos:

- A En caso de empate en el primer lugar en un carrera, serán ganadoras todas las combinaciones resultantes de considerar cada caballo como ganador, teniendo derecho como dividendo a la parte proporcional de la bolsa correspondiente, para cada combinación.
- B En caso de empate en los demás lugares del marcador en una carrera, serán ganadoras todas las combinaciones resultantes de considerar cada caballo, como si hubiere llegado en segundo, tercero o cuarto lugares, de acuerdo a las características específicas de cada apuesta.
- C Si un caballo es retirado para alguna de las carreras programadas, el caballo retirado será reemplazado en todos los boletos que lo incluyan por el caballo que resulte favorito en la apuesta a ganador, en la respectiva carrera, al cierre de las ventas de esta apuesta. Si el reemplazo resulta ganador, serán considerados ganadores todos los boletos que contuvieren el retiro. En el caso de que el boleto contenga además del caballo retirado, al caballo favorito declarado reemplazo, se pagará doble dividendo. Si hay empate en el favoritismo de dos o más caballos, el reemplazo será el que lleve el número menor en el programa oficial.

**PARAGRAFO 2°:** En caso de presentarse alguna variable referente a empates, imprevistos, etc, que afecten la determinación de los aciertos ganadores de premios y no se encuentre establecido el curso a seguir en este reglamento, el total de la bolsa a repartir se acumulará para la siguiente reunión, para la misma apuesta en la que se presente la novedad, debiéndose programar la carrera o las carreras necesarias.

**PARAGRAFO 3°:** Todos los operadores de apuestas nacionales y/o foráneas podrán ofrecer, algunas o todas, las clases de apuestas descritas en el presente reglamento, teniendo una variedad de cada uno de los tipos de apuestas, e incluyendo, por lo menos una apuesta múltiple, cuyo grado de acertabilidad sea de mínimo 1/1'000.000 (uno sobre un millón).

**PARAGRAFO 4°:** Las Apuestas Simples descritas en el numeral 1- de este artículo y las apuestas de QUINIELA, EXACTA y MUTUAL descritas en el numeral 2- de este artículo, siempre que se programen válidamente, distribuirán entre los apostadores la bolsa de premios a repartir. Para ello se determinarán niveles de acertabilidad inmediatos que permitan que el plan de premios correspondiente quede en poder de los apostadores en cada reunión.

**PARAGRAFO 5°:** Para las demás apuestas mixtas o exóticas descritas en el numeral 2- del presente artículo y para las apuestas múltiples descritas en el numeral 3- del presente artículo, se

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

repartirán dividendos solamente a los aciertos ganadores de acuerdo a la forma exacta de las condiciones preestablecidas para la obtención de los premios. En caso de no presentarse acierto, se acumularán para la siguiente reunión, para la misma apuesta en la que se presente la novedad, debiéndose programar la carrera o las carreras necesarias.

**PARAGRAFO 6°:** Para las apuestas sobre carreras foráneas o de simulcast en que exista un acumulado, este se repartirá en la carrera inmediatamente siguiente programada, cuando las condiciones sean normales (buena recepción de la señal de T.V., correcta recepción del juego por medio de las terminales de apuestas, ningún cambio de última hora en los horarios y demás). En caso contrario y en los siguientes casos de condiciones anormales, como: Carreras adelantadas, atrasadas o canceladas, falta de señal de T.V. o imposibilidad de recepción de las apuestas, ya sea por fallas del sistema o algún otro factor que imposibilite la realización de las mismas, los acumulados se repartirán en la subsiguiente reunión de carreras en las que se den las condiciones normales, para el mismo tipo de apuesta en la que se presente la novedad.

**PARAGRAFO 7°:** Las apuestas a que se refiere el presente artículo podrán ser denominadas por el Operador con otros nombres.

**ARTÍCULO 23°. PARTICIPACION DEL OPERADOR EN LAS APUESTAS:** El Operador de las apuestas en eventos hípicos no podrá participar en ellas.

**ARTÍCULO 24°. FORMA DE EFECTUAR LAS APUESTAS:** Las apuestas en eventos hípicos se podrán jugar así:

1. **APUESTAS INDIVIDUALES:** una persona podrá hacer el número de apuestas individuales que estime pertinente, señalando los pronósticos de su preferencia y limitados a la opción del juego.
2. **APUESTAS AUTOMATICAS:** podrá haber una jugada automática mediante la cual el Sistema Central generará pronósticos al azar de la apuesta escogida. La apuesta automática podrá realizarse de manera independiente utilizando los terminales existentes.
3. **APUESTAS COMPUESTAS:** son las que se elaboran utilizando para la misma apuesta una selección de apuestas individuales y automáticas para la composición del boleto o registro.

**PARAGRAFO 1°:** El sistema central expedirá el boleto o registro que contenga las apuestas individuales, automáticas o compuestas.

**PARAGRAFO 2°:** Las apuestas podrán ser recibidas por el Sistema Central hasta el momento de la partida de la correspondiente carrera.

**PARAGRAFO 3°:** ETESA y el Concesionario, de mutuo acuerdo, podrán establecer durante el desarrollo del contrato, nuevas clases de apuestas, tales como combinaciones extraordinarias, múltiples combinaciones y promociones de diversa índole, entre otros, sujeto a lo dispuesto en el presente Reglamento y a la aprobación del Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

**ARTÍCULO 25°. VALOR DE LA APUESTA:** El valor de cada apuesta será determinado por el Operador, pero en ningún caso será inferior a mil pesos (\$1.000) por unidad, sin incluir el impuesto a las ventas.

**PARAGRAFO:** Los incrementos en el valor de la apuesta serán autorizados por ETESA, previa solicitud y justificación por parte del Operador, y no podrán darse antes de un año de iniciada la operación comercial del juego.

**ARTÍCULO 26°. ANULACION DE BOLETOS DE APUESTAS:** La anulación de un boleto de apuesta, solo será permitida mediante el procesamiento y lectura del boleto que se desea anular, por parte del mismo punto de venta que lo expidió, previa autorización expresa del Operador; este proceso solo será permitido en los puntos de venta.

**ARTÍCULO 27°. ANULACION DE REGISTROS:** Las apuestas que se realicen por un medio diferente a las terminales de apuestas, como Internet, cable, celulares, etc, no podrán ser anuladas.

**ARTÍCULO 28°. SUSPENSION DE UNA CLASE DE APUESTA:** Cuando un Operador se encuentre explotando una clase de apuesta, que por condiciones del mercado no presente aceptabilidad entre el público apostador, podrá solicitar fundamentadamente ante ETESA, la suspensión. ETESA una vez autorice esta suspensión fijará la fecha a partir de la cual será efectiva.

**PARAGRAFO.** Cuando una apuesta cuya suspensión sea autorizada tenga acumulado, en la solicitud de suspensión se deberá especificar para que otra apuesta se trasladará este acumulado.

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

**ARTÍCULO 29°. RESULTADOS OFICIALES:** El operador acatará obligatoriamente los resultados oficiales emitidos por las autoridades competentes de cada hipódromo.

**ARTÍCULO 30°. CONTROLES:** El operador deberá garantizar el acceso libre de ETESA a sus sistemas de información, por medio de comunicación en línea y tiempo real.

**ARTÍCULO 31°. PUNTOS DE VENTA:** El operador deberá entregar a ETESA una relación de los distribuidores, puntos de venta o de reunión de apostadores que vaya incorporando a su red de distribución, indicando claramente su ubicación. Información que deberá ser remitida a ETESA dentro de los primeros cinco días de cada mes.

**CAPITULO III**

**PLAN DE PREMIOS**

**ARTÍCULO 32°. PREMIOS O DIVIDENDOS PARA LAS APUESTAS MUTUALES:** Los boletos o registros acertados en las apuestas mutuales compartirán la bolsa o fondo común destinada a repartir para cada clase de apuesta, y recibirán como premio o dividendo la parte proporcional al número de aciertos.

**ARTÍCULO 33°. PREMIOS O DIVIDENDOS PARA LAS APUESTAS DE RIESGO: BOOKS O MOMIOS.**

1. Los boletos o registros acertados en las apuestas de book recibirán como premio o dividendo la proporción fijada por el Operador, del dividendo oficial.
2. Los boletos o registros acertados en las apuestas de momios recibirán como premio o dividendo el producto de multiplicar su apuesta por un número de veces predeterminado por el Operador y que es conocido al momento de realizarse la apuesta.

**ARTÍCULO 34°. PLAN DE PREMIOS:** El juego de apuestas sobre eventos hípicos contará con un plan de premios o dividendos, que estará conformado por un mínimo del sesenta por ciento (60%) de las ventas brutas para todas las clases de apuestas. Los premios o dividendos serán pagaderos en dinero y se distribuirán proporcionalmente al número de aciertos. El Operador podrá determinar aplicar un porcentaje de repartición superior al señalado por la Ley para cualquiera de las apuestas. De los porcentajes de distribución del sesenta por ciento (60%), se destinarán los recursos para conformar la Reserva y los acumulados, de acuerdo a las siguientes tablas:

**DISTRIBUCIÓN DEL PORCENTAJE DESTINADO A PREMIOS O DIVIDENDOS, PRODUCTO DEL SESENTA POR CIENTO (60%) DE VENTAS BRUTAS PARA LAS CLASES DE APUESTAS DE QUE TRATA EL ARTÍCULO VIGESIMO SEGUNDO EN LOS NUMERALES 1-, 2- Y 3-, CON EXCEPCION DE LAS SIGUIENTES APUESTAS: SEXTUPLE O PICK-6, SEPTUPLE O PICK 7, SEXTUPLE CON MARCADOR, Y DE AQUELLAS DE LA MISMA INDOLE QUE SE CREEN CON POSTERIDAD A LA VIGENCIA DEL PRESENTE REGLAMENTO.**

DESTINACION	%
PREMIOS O DIVIDENDOS	99
RESERVA	1

**DISTRIBUCIÓN DEL PORCENTAJE DESTINADO A PREMIOS O DIVIDENDOS, PRODUCTO DEL SESENTA POR CIENTO (60%) DE VENTAS BRUTAS PARA LAS SIGUIENTES CLASES DE APUESTAS DE QUE TRATA EL ARTÍCULO VIGESIMO SEGUNDO, EN EL NUMERAL 3-: SEXTUPLE O PICK-6, SEPTUPLE O PICK 7, SEXTUPLE CON MARCADOR, Y AQUELLAS DE LA MISMA INDOLE QUE SE CREEN CON POSTERIDAD A LA VIGENCIA DEL PRESENTE REGLAMENTO.**

DESTINACION	%
PREMIOS O DIVIDENDOS	89

*Handwritten signature*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicas sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

RESERVA	1
FONDO PARA ACUMULADOS DE LAS APUESTAS DE LA REFERENCIA	10

**DISTRIBUCIÓN DEL PORCENTAJE DESTINADO A PREMIOS O DIVIDENDOS, PRODUCTO DEL SESENTA POR CIENTO (60%) DE VENTAS BRUTAS PARA EL TIPO DE APUESTAS DE RIESGO DE QUE TRATA EL ARTÍCULO TERCERO DEL PRESENTE REGLAMENTO**

DESTINACION	%
PREMIOS O DIVIDENDOS	98
RESERVA	2

**PARAGRAFO:** PREMIO MINIMO. En las apuestas mutuales el premio o dividendo minimo no podrá ser inferior al valor de la apuesta.

**ARTÍCULO 35°. RESERVA:** La Reserva estará destinada exclusivamente a cubrir diferencias que resulten en el pago de los premios mínimos de las apuestas mutuales y a los demás imprevistos que en materia de pago de premios o dividendos se puedan presentar. Cuando la reserva no sea suficiente, el Operador deberá aportar, en forma inmediata, las sumas necesarias para completar cualquier diferencia que se presente.

**PARAGRAFO 1°:** El Operador constituirá esta reserva al comenzar su operación, con la suma de Cien millones de pesos m/l (\$100.000.000), que depositará en la fiducia como base para cubrir los imprevistos que en materia de pago de premios o dividendos se puedan presentar.

**PARAGRAFO 2°:** Cuando los fondos existentes en la Reserva alcancen la suma de Doscientos cincuenta millones de pesos m/l (\$250.000.000), al Operador le serán devueltos los Cien millones de pesos m/l (\$100.000.000) de que trata el Parágrafo anterior..

**PARAGRAFO 3°:** Cuando los fondos existentes en la Reserva tuvieren que ser utilizados para sufragar las pérdidas que sean ocasionadas por las Apuestas de Riesgo o por cualquier contingencia diferente a cubrir las diferencias que resulten en el pago de los premios mínimos de las apuestas mutuales, el Operador deberá reponer en forma inmediata aquellos fondos.

**ARTÍCULO 36°. BOLSA PARA APUESTAS DE RIESGO:** El Operador al comenzar la operación constituirá una bolsa para el pago de premios o dividendos de las apuestas de riesgo, también conocidas como book o momios, fondos que depositará en la fiducia. Esta bolsa estará destinada para respaldar el pago de los premios de las apuestas que realice el Operador bajo este sistema y donde corre el riesgo de perder.

**PARAGRAFO 1°:** El Operador estará limitado a la recepción de este tipo de apuestas por el monto de los dineros que se encontraren en la Bolsa para Apuestas de Riesgo. Esta bolsa deberá ser suficiente para soportar el sesenta por ciento (60%) de las pérdidas que se dieren, si el total de las apuestas acertaran un pronóstico.

**PARAGRAFO 2°:** Para establecer el limite de que trata el parágrafo anterior, se tendrá en cuenta el monto de la Bolsa para Apuestas de Riesgo, totalizado el día anterior a la celebración de la reunión. Una vez conocido este monto, se determinará:

1. Sumatoria máxima de las apuestas de riesgo a recibir por combinación a un pronóstico.
2. Máximo de número de veces a pagar por caballo y por las diferentes combinaciones, que deberá estar relacionado con los momios de favoritismo de la misma apuesta mutual.

**PARAGRAFO 3°:** Los valores, sumatorias y montos máximos, señalados en este artículo serán autorizados por ETESA, previa solicitud del Operador con su debida justificación. Una vez estén aprobados, el Operador los aplicará.

**PARAGRAFO 4°:** Cuando se presente una reducción de mas del 30% de la Bolsa para Apuestas de Riesgo en una sola reunión, Las apuestas de este tipo se suspenderán y los valores se recalcularán.

*[Handwritten signature]*

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

y hasta tanto no se autoricen de nuevo por ETESA, el Operador no podrá recibir apuestas de este tipo.

**PARAGRAFO 5°:** El sistema central de apuestas deberá estar capacitado para que una vez se llegue a los límites establecidos, no permita que las terminales continúen recibiendo apuestas a esos pronósticos

**PARAGRAFO 6°:** El Operador podrá acrecentar la Bolsa para Apuestas de Riesgo cada vez que lo desee, haciendo los aportes en dinero pertinentes y que se conocerán como ANTICIPOS A PREMIOS. Serán depósitos provisionales en la Bolsa para Apuestas de Riesgo; y si se presentaren pérdidas, responderán por estas antes de utilizar los existentes en la Reservas. Cuando se presente este caso, el Operador no podrá solicitar su devolución, ni su posterior compensación. En caso contrario, el Operador los podrá retirar total o parcialmente.

**PARAGRAFO 7°:** Cuando la Bolsa para Premios de Riesgo se reduzca a menos de Cien millones de pesos m/l (\$100.000.000), el Operador no podrá seguir ofreciendo este tipo de apuestas hasta tanto se complete este mínimo o aporte el faltante, con sus recursos, caso en el cual los dineros que entregue para completar el mínimo de la bolsa no le serán reembolsados.

**ARTÍCULO 37°. PLAZO PARA EL COBRO DE PREMIOS:** Los boletos o registros acertados tendrán un plazo para el cobro directo de los premios, por parte del apostador, de sesenta días (60), contados a partir del día siguiente a aquel en que las carreras se hubieren celebrado.

**ARTÍCULO 38°. PREMIOS NO COBRADOS:** Los premios no cobrados se destinarán a favor de las transferencias al sector salud, sin importar la causa ni su cuantía; dicho traslado se realizará una vez prescriba el derecho y/o caduque la acción legal de reclamación.

**ARTÍCULO 39°. DESTINACION DE FONDOS AL TERMINAR LA CONCESION:** Una vez terminada la operación del juego por vencimiento del plazo de la concesión, caducidad, terminación unilateral, mutuo acuerdo o cualquier otra causa, los dineros que se encontraren en las reservas y los acumulados en las diferentes clases de apuestas, deberán ser repartidos, en la respectiva apuesta, en la última reunión de carreras, previa al cierre. Si el cierre se originara de forma repentina, por fuerza mayor o caso fortuito, todos estos dineros serán transferidos en su totalidad al sector salud.

**ARTÍCULO 40°. FIDUCIA:** el recaudo y manejo de los dineros de las apuestas será realizado por medio de un encargo fiduciario o Fiducia. ETESA fijará en los pliegos las condiciones que deberán cumplir las Fiduciarias y el mandato o protocolo. El Concesionario seleccionará entre las que cumplan los requisitos exigidos y presentará las preseleccionadas para que ETESA verifique que cumplen las condiciones exigidas en los pliegos y lo comunicará al Concesionario para su decisión. El contrato de la Fiducia deberá tener la aprobación de ETESA y una vez constituido, el Concesionario no podrá modificarlo, pues esta facultad queda exclusivamente en cabeza de ETESA.

**PARAGRAFO 1°:** Cualquier plan de premios para las Apuestas de Riesgo que el Concesionario presente deberá ser aprobado por ETESA y deberá estar previamente fondeado de recursos dentro de la Fiducia.

**PARAGRAFO 2°:** Al iniciar la operación del juego, el Operador depositará en la Fiducia seleccionada, un valor mínimo de trescientos millones de pesos m/l (\$300.000.000), a distribuir y utilizar así:

1. Cien millones de pesos (\$100.000.000) que se destinarán para el primer arranque de la Apuesta Múltiple escogida por el Operador, de acuerdo a lo estipulado en el Parágrafo Tercero del Artículo 22°.
2. Cien millones de pesos (\$100.000.000) que se destinarán como fondo inicial para las Apuestas de Riesgo.
3. Cien millones de pesos (\$100.000.000) que se destinarán a favor de la Reserva.

**PARAGRAFO 3°:** Las comisiones y costos que de toda índole genere la Fiducia serán de cuenta del Operador, y serán descontados directamente por el encargo fiduciario.

**PARAGRAFO 4°:** En la Fiducia deberán quedar debidamente acreditadas e identificadas como mínimo las cuentas y subcuentas correspondientes a los dineros de los derechos de explotación y gastos de administración, al plan de premios, bolsa para Apuestas de Riesgo y la Reserva, priorizando en ese mismo orden su pago.

**ARTÍCULO 41°. PROCEDIMIENTO PARA EL PAGO DE PREMIOS:** Los boletos o registros acertados serán pagados a su presentación, de acuerdo al procedimiento señalado entre el Operador y ETESA. Este procedimiento deberá definir quién es el responsable del pago, para que,

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

previa la verificación y su validación por el Sistema Central, sean pagados en forma inmediata los valores correspondientes.

**ARTÍCULO 42°. PREMIO UNICO POR GANADOR:** Una apuesta ganadora solo podrá optar por el cobro del premio de la categoría mayor acertada, por lo que no participará en la repartición de los premios de las demás categorías.

**PARAGRAFO 1°:** Los premios de todas las categorías serán ajustados y aproximados al número entero de pesos inferior.

**PARAGRAFO 2°:** La Fiduciaria será responsable de la guarda física de los boletos de los premios que ella cancele, una vez hayan sido pagados.

**ARTÍCULO 43°. DESCUENTOS:** El pago de premios estará sujeto a las retenciones e impuestos de Ley.

**ARTÍCULO 44°. VALIDACION DEL BOLETO O REGISTRO SOPORTE DE LA APUESTA PARA EL PAGO DE PREMIOS:** Para validar y/o pagar los premios se deben llenar como mínimo los siguientes requisitos:

1. Presentación del original del boleto o registro, soporte de la apuesta.
2. El boleto o registro deben estar sin enmendaduras.
3. El boleto o registro no deben presentar espacios en blanco
4. El boleto o registro no pueden presentar alteraciones, estar ilegibles, reconstruidos o rotos.
5. El boleto o registro no pueden figurar entre los ya pagados.
6. El acierto de un boleto o registro podrá ser verificado en cualquier terminal.
7. El boleto o registro deben haber sido validados por el Punto de Ventas o la entidad encargada de su pago a través del Sistema en línea y tiempo real.
8. El boleto o registro no pueden haber sido validados para pago con anterioridad.
9. Quien reclame el premio debe presentar el boleto o registro original. No se admiten duplicados ni fotocopias.
10. Cuando el soporte de la apuesta fuera diferente al Boleto o registro, la identidad del Apostador deberá coincidir con la de aquel que se encuentre en la base de datos de la Central de Apuestas.

**ARTÍCULO 45°. PUBLICIDAD DE LOS RESULTADOS:** Los resultados serán difundidos por los medios de comunicación especializados, que tengan cobertura nacional, dentro de los cinco días siguientes a la celebración de las carreras.

**ARTÍCULO 46°. ACTAS DE LOS RESULTADOS:** Al finalizar cada reunión, se levantará un acta en la cual se indique la fecha, hora, número de las carreras, con los resultados oficiales, esta acta será firmada por las personas señaladas por el Operador. Las actas deberán ser numeradas consecutivamente y copia de ellas reposará en las instalaciones de la entidad estatal titular de la explotación del monopolio, para lo cual el Operador las deberá remitir dentro de los cinco días siguientes a la realización de la reunión de carreras.

#### CAPITULO IV

#### EFFECTOS JURÍDICOS

**ARTÍCULO 47°. EFECTOS JURIDICOS.** El contenido del presente reglamento tiene efectos jurídicos sobre ETESA, el Operador, la entidad fiduciaria seleccionada para el manejo de los fondos provenientes del juego, los distribuidores, sus Puntos de Ventas y los jugadores en general del juego de suerte y azar, quienes por el hecho de actuar en alguno de estos procesos declaran conocer y adherirse a las normas establecidas en este reglamento.

**ARTÍCULO 48°.** El presente reglamento forma parte integral del contrato de concesión que para el juego se suscriba con el Operador, quien deberá exhibirlo en lugar visible a los apostadores en todos los puntos de venta.

**ARTÍCULO 49°. TRANSITORIO:** Los Concesionarios u Operadores que a la fecha de entrada en vigencia de este acuerdo estén operando legalmente Apuestas sobre eventos Hípicos, lo seguirán realizando en las clases, tipos y normas que venían aplicando dentro de la vigencia inicial de su contrato. Si decidieren ajustar integralmente su operación a las reglas aquí plasmadas, sin modificar la duración del contrato, lo podrán hacer previa autorización de Etesa. Una vez finalizado el contrato, para una nueva operación tendrán que someterse a las disposiciones vigentes sobre la materia.

"Por el cual se sustituye el Acuerdo 003 de 2003 que reglamenta las apuestas que se realicen en eventos hípicos sobre los resultados de las carreras de caballos en hipódromos nacionales y/o foráneos"

**ARTÍCULO 50°. VIGENCIA Y DEROGATORIAS.** El presente acuerdo rige a partir de la fecha de su publicación y sustituye en su totalidad al Acuerdo 003 de 2003 y deroga las disposiciones que le sean contrarias.

**PUBLÍQUESE Y CÚMPLASE**

Dado en Bogotá D.C. a los 6 días del mes de diciembre de 2004

  
**STELLA ARANGO DE BUITRAGO**  
**PRESIDENTE**

  
**GLORIA BEATRIZ GAVIRIA RAMOS**  
**SECRETARIA TÉCNICA**