

JUEGOS Y REGLAMENTOS

Manual de Operaciones



Reglamentos Generales	4
1. Cómo reclamar los premios	4
2. Periodo para reclamar premios.....	5
3. Disputas por billetes de lotería	5
4. No asignación	5
5. Pagos a personas bajo una incapacidad legal	5
6. Pruebas de validación	5
7. Números ganadores oficiales	6
8. Prueba de identidad de los ganadores.....	6
9. Entrega del billete ganador a la recepción del pago	6
10. Pagos por medio de Cheque o Deposito	6
11. Fraude	6
12. Moneda para realizar el pago	6
13. Restricciones de compra y premios	6
14. Asuetos.....	7
15. Cumplimiento con las Normas de la Lotería	7
16. Suspensión	7
Lotto del Día:.....	7
1. Precio	7
2. Método para jugar	7
3. Apuestas de múltiples sorteos	7
4. Apuestas de elección rápida	7
5. Billetes.....	8
6. Niveles de premios.....	8
7. Reembolso	8
8. Exactitud de la Apuesta.....	8
9. Cancelación de billetes.....	9
10. Única evidencia de billete de la apuesta	9
11. Disputas y Conflictos	9
12. Sorteos	9
13. Como reclamar un premio	9
14. Comisiones	10
La Chibolita:.....	10

1. Precio	10
2. Método de la jugada	10
3. Opciones de apuesta.....	10
4. Apuesta de múltiples sorteos.....	11
5. Como ganar un premio	11
6. Límites de responsabilidad del juego	12
7. Billetes.....	12
8. Exactitud de la apuesta	12
9. Cancelación de los billetes	12
10. Única evidencia de billete de la apuesta	13
11. Disputas y Conflictos	13
12. Sorteos	13
13. Como reclamar un premio	13
14. Comisiones	13
Los Animalitos:.....	14
15. Precio	14
16. Método de la jugada	14
17. Opciones de apuesta.....	14
18. Apuesta de múltiples sorteos.....	14
19. Como ganar un premio	14
20. Límites de responsabilidad del juego	14
21. Billetes.....	15
22. Exactitud de la apuesta	15
23. Cancelación de los billetes	15
24. Única evidencia de billete de la apuesta	15
25. Disputas y Conflictos	15
26. Sorteos	15
27. Como reclamar un premio	16
28. Comisiones	16
Loterías Centroamericanas:	16
1. Precio	16
2. Método de la jugada	16
3. Opciones de apuesta.....	17

4.	Apuesta de múltiples sorteos.....	18
5.	Como ganar un premio	18
6.	Límites de responsabilidad del juego	18
7.	Billetes.....	18
8.	Exactitud de la apuesta	18
9.	Cancelación de los billetes	19
10.	Única evidencia de billete de la apuesta	19
11.	Disputas y Conflictos	19
12.	Sorteos	19
13.	Como reclamar un premio	19
14.	Comisiones	20
	Juegos de Billeto Instantáneo “Raspa y Gana” y “Jala la Tira”	20
1.	Precio	20
2.	Característica.....	20
3.	Método de la jugada	21
4.	Como reclamar los premios	21
5.	Responsabilidad del jugador	22
6.	Billetes en disputa	23
7.	Fin del juego y del periodo de reclamo de premios	23
8.	Interrelación de normas de juego instantáneo con las normas del juego en línea.....	23
9.	Fondo de los premios.....	23
10.	Promociones	24
	Juegos de Billeto Instantáneo “Pisto al Instante”	24
1.	Precio	24
2.	Característica.....	24
3.	Método de la jugada	24
4.	Como reclamar los premios	25
5.	Responsabilidad del jugador	26
6.	Billetes en disputa	26
7.	Fin del juego y del periodo de reclamo de premios	26
8.	Interrelación de normas de juego instantáneo con las normas del juego en línea.....	27
9.	Fondo de los premios.....	27
10.	Promociones	27

Reglamentos Generales

Estos Reglamentos Generales (de aquí en adelante referida como “Reglamentos”) contienen normas, regulaciones, procedimientos, instrucciones y directrices específicas que aplican a los Juegos desarrollados y ofrecidos para su distribución y venta al público de parte de Structura Guatemala (de aquí en adelante referida como “SG”), una entidad que ha celebrado un contrato con Fundación Pediátrica Guatemalteca (de aquí en adelante referida como “FPG”), una organización no lucrativa autorizada para operar la Lotería del Niño (de aquí en adelante referida como “Lotería”), para administrar y hacer funcionar los juegos detallados en estos Reglamentos, bajo las modalidades de juegos novedosos y premiación inmediata.

Estos Reglamentos se refieren a aspectos específicos de los Juegos en línea e instantáneos y pueden enmendarse ocasionalmente a la aprobación de la Junta Directiva de FPG y con la notificación al Ministerio de Gobernación en el caso de la modalidad de juegos novedosos, y con previa aprobación por parte del ministerio de Gobernación en el caso de la modalidad de premiación inmediata. Estos Reglamentos también están sujetas a las regulaciones contenidas en el Decreto Gubernativo número 15-2004 (de aquí en adelante referido como "Decreto") y el Decreto Legislativo número 13-86 (de aquí en adelante referido como "Ley"). La Junta Directiva de FPG ha aprobado los Juegos establecidos en este documento y/o han sido autorizados por el Ministerio de Gobernación, según lo requieren las regulaciones del Decreto que aplican. En el caso en que surja un conflicto entre los Reglamentos y cualquier regulación inconsistente en el Decreto, los Reglamentos son las que permanecerán, de conformidad con el artículo 54 del acuerdo gubernativo 15-2004 la junta directiva de FPG será la competente para resolver las dudas relacionadas con la aplicación del Reglamento, cuando se trate de casos no previstos el competente será el Ministerio de Gobernación.

Todos los aspectos de "La Chibolita", "Los Animalitos", "Loterías Centroamericanas", "Lotto del Día" y los Juegos de billete instantáneo “Raspa y Gana”, “Jala la Tira” y “Pisto al Instante” se operan y/o administran bajo los auspicios de SG y son regulados por estos Reglamentos.

1. Cómo reclamar los premios

- 1.1. De acuerdo con los procedimientos de la Lotería, el nombre y el municipio de domicilio y la cantidad del premio que ha ganado el ganador del premio debe considerarse como un asunto de registro público que puede ser divulgado por SG, sin embargo, no debe divulgarse la dirección física o el número telefónico de un ganador de premio excepto si se requiere de acuerdo con una autoridad legal o necesidad urgente, siempre y cuando no se contravenga ninguna disposición legal.
- 1.2. Los premios de hasta e incluyendo la cantidad de Q. 3,000 pueden reclamarse con cualquier vendedor local de Lotería minorista o en la Oficina de SG. Los premios valuados por más de Q.3,000 deben reclamarse en la Oficina de SG.

- 1.3. De acuerdo con las leyes aplicables, todos los premios están sujetos a las retenciones e impuesto sobre la renta y timbres que aplican. Puede ser que las leyes locales requieran a los jugadores que declaren las ganancias de los premios a las autoridades fiscales. Por cada premio reclamado, SG pagara los impuestos retenidos para que el jugador reclame el monto total del premio.

2. Periodo para reclamar premios

Los premios del juego en línea deben reclamarse no más tarde de 180 días después del día del sorteo. Los premios de los Juegos de billete instantáneo deben reclamarse no más tarde de 180 días después de la fecha de cierre publicado por SG. Después de dicho plazo, los premios que no fueron reclamados expiran y no pueden ser cobrados. En el caso de premios ligados a jugadores que han registrado una cuenta con SG, estos premios se cobrarán automáticamente a la billetera del jugador por lo cual los premios nunca expiran.

3. Disputas por billetes de lotería

- 3.1. Si surge una disputa entre SG y/o La Lotería Del Niño y la persona que reclama un billete sea porque el Billete es un billete ganador o no, y si el premio del billete no se ha pagado, el Gerente General de SG y/o La Lotería Del Niño puede exclusivamente tomar una determinación de rembolsar a la persona que reclama por el precio de la compra del billete en disputa. Esto será el recurso exclusivo de la persona que reclama.
- 3.2. Si existe algún conflicto entre la información que se encuentra en el Sistema de Computación Central y la información que se encuentra en el billete, la información en el Sistema de Computación Central debe prevalecer
- 3.3. Los premios de los billetes no debe pagarlos SG si se recibe la orden de un tribunal judicial competente, en cuyo caso la cantidad debe ser depositada con la persona o institución que el Juez designe.

4. No asignación

Ningún derecho de alguna persona con respecto a un premio o parte de un premio debe ser transferible.

5. Pagos a personas bajo una incapacidad legal

SG puede requerir a un tribunal de jurisdicción competente que determine el beneficiario legal del pago en todos los pagos que involucren la muerte de un ganador de premio, el pago a favor de un menor de edad u otra persona bajo una incapacidad legal o múltiples personas que reclaman el premio.

6. Pruebas de validación

Todos los posibles billetes ganadores pueden estar sujetos a pruebas de validación por de parte del personal de SG antes de que se autorice cualquier pago. Los billetes que de cualquier manera son defectuosos, (por ejemplo, mal impresos, impresos de forma incompleta, cortados de forma incorrecta o que representen una jugada ilegal) son inválidos y nulos. La evidencia de sabotaje, mutilación, alteración, reconstitución etc., darán como resultado billetes inválidos y nulos. La boleta de la jugada para juegos individuales no es una prueba valida de una compra de billete o números seleccionados. La decisión del Gerente General de SG con respecto a cualquiera y todas las preguntas con respecto a la elegibilidad y/o validez de cualquier billete es final, concluyente y sin

admisión a revisión, salvo que fuere necesario para el Gerente General de SG obtener una opinión experta previo a tomar su decisión.

7. Números ganadores oficiales

- 7.1. La divulgación y publicación de los números ganadores en los medios es únicamente para propósitos de información, y SG no debe pagar un premio basado en información obtenida de las líneas de información del número ganador o cualquier fuente que no sea el sorteo oficial dirigido de acuerdo con estos Reglamentos. Después de la verificación del sorteo, los resultados se registran electrónicamente en el Sistema de Computación Central.
- 7.2. Los números ganadores oficiales son los que se sortean, verificados y registrados de acuerdo con los procedimientos de sorteo establecidos en estos Reglamentos. Después del sorteo, los números ganadores se ingresan al Sistema de Computación Central. En el caso de un conflicto entre los números ganadores por un sorteo en particular, y los números que reconoció el Sistema de Computación Central como ganadores para ese sorteo, los resultados del sorteo oficial, registrados y verificados en el sorteo, deben sustituir el registro que se encuentra en el Sistema de Computación Central. Sin embargo, FPG no será responsable por algún error ocasionado al reportar los números ganadores.

8. Prueba de identidad de los ganadores

- 8.1. Los ganadores de premios mayores a Q. 3,000 deben dar su nombre, dirección, número telefónico, y satisfactoriamente establecer su identidad. Serán fotografiados todos los ganadores de Q 3,000 y premios mayores reclamados en una Oficina de SG. SG se reserva el derecho de publicar los nombres, direcciones y fotografías de los ganadores, siempre y cuando no contravenga ninguna disposición legal.
- 8.2. Los ganadores de todos los premios en efectivo deben firmar el billete ganador y entregarlo al vendedor u Oficina de SG cuando sea pagado completamente el premio.

9. Entrega del billete ganador a la recepción del pago

Los ganadores de billetes gratuitos deben entregar el billete ganador al vendedor u Oficina de SG cuando reclame su billete gratuito.

10. Pagos por medio de Cheque o Deposito

Todos los premios mayores que Q. 3,000 pueden ser pagados por medio de cheque o depósito bancario, y deben reclamarse en la Oficina de SG.

11. Fraude

Los ganadores no deben involucrarse en ningún intento de defraudar o engañar a SG. Las personas a las que se les encuentre intentando defraudar o engañar a la Lotería serán denunciadas a la policía local. SG no tiene tolerancia alguna en casos de fraude o engaño.

12. Moneda para realizar el pago

Todos los premios son pagaderos en Quetzales (“Q”) y son aproximados al decimal inferior inmediato de la cantidad en quetzales.

13. Restricciones de compra y premios

- 13.1. Los empleados, accionistas, directores de FPG, SG y de la Lotería, sus cónyuges y dependientes o cualquier familiar que viva en la misma casa en el lugar principal de residencia de cualquier empleado, accionista o director no puede jugar cualquier juego que SG opere. Como consecuencia no se les permite jugar o ganar premios en estos juegos.

13.2. Los empleados, accionistas, directores, sus cónyuges o dependientes de la firma de auditoría que FPG contraté no tiene autorización de jugar los juegos que SG opera. Como consecuencia no se les permite jugar o ganar premios en estos juegos.

13.3. No se deben vender billetes de Lotería a personas menores de edad (menores a 18 años). Nada de lo que se establece en este documento debe interpretarse para evitar hacer un regalo de un billete de Lotería a una persona de menos de 18 años de edad, pero ningún premio se pagara directamente a un menor de edad.

14. Asuetos

Los sorteos no se llevan a cabo en el día de Navidad, día de Año Nuevo y Viernes Santo.

15. Cumplimiento con las Normas de la Lotería

Al comprar un billete, el jugador acuerda cumplir y respetar todas las leyes, normas, procedimientos aplicables y decisiones del FPG para el comportamiento del Juego.

16. Suspensión

Por causas de fuerza mayor o actos de la naturaleza, la Junta Directiva de FPG puede decidir suspender uno o varios sorteos previamente programados, tomando en cuenta que la venta de billetes al público no ha comenzado. Si la venta de los Billetes al público no ha comenzado, la suspensión la debe autorizar el Ministerio de Gobernación. (art. 17 Acuerdo gubernativo 15-2004)

Lotto del Día:

1. Precio

Los jugadores pagan Q.5 por una línea individual, que es una sola jugada, en un sorteo individual. El precio de un billete será el producto del costo de una línea (Q.5), el número de líneas jugados y el número de sorteos jugados.

2. Método para jugar

La operación básica involucra permitir que el público seleccione cinco (5) números del rango del uno (1) al treinta (30). Con vendedores minoristas de billetes las jugadas pueden colocarse por medio del ingreso manual de los números digitados en la terminal y también se imprime en una boleta de papel que retiene el comprador. Con billetes digitales, el jugador puede colocar sus jugadas por medio del ingreso manual de los números digitados en su dispositivo electrónico y también se envía una boleta digital que retiene el comprador. Todos los datos con respecto a los billetes vendidos se almacenan en el Sistema de Computación Central. Después de que se cierra el juego (que significa que las ventas para ese juego se han detenido) se llevara a cabo un sorteo, en donde cinco (5) números del uno (1) al treinta (30), sin reemplazo, se seleccionan al azar en un sorteo. Los premios se otorgarán para 5, 4 y 3 coincidencias de los cinco (5) números ganadores en cualquier orden.

3. Apuestas de múltiples sorteos

La característica de apuestas en múltiples sorteos permite a un jugador seleccionar un numero de sorteos en el futuro adicionalmente al sorteo actual, todos los sorteos siendo consecutivos. Los jugadores pueden seleccionar de dos a diez sorteos.

4. Apuestas de elección rápida

Las apuestas de elección rápida es una opción que debe solicitar la terminal para generar números seleccionados al azar para el numero de cartones deseado.

5. Billetes

Los billetes de papel se pueden comprar de vendedores minoristas de billetes, y son impresos en computadora por la terminal de la Lotería. Los billetes digitales se pueden comprar por los canales digitales de la Lotería.

6. Niveles de premios

6.1. Solo aquellos billetes registrados en la Computadora Central antes del sorteo son realmente válidos para el sorteo.

6.2. Una vez se sortean los números ganadores en el Sistema de Computación Central, el sistema calcula y reporta cuantos billetes ganadores fueron vendidos.

6.3. Niveles de premios:

Nivel	Coincidencias	Estructura del Premio	Cantidad del Premio
1	5 de 5 números	Apuesta mutua	Q.125,000 más acumulado
2	4 de 5 números	Fijo	Q.250
3	3 de 5 números	Fijo	Q.20

6.3.1. El nivel 1 es el premio mayor y se ganará si los cinco (5) números seleccionados por un jugador coinciden con los cinco (5) números sorteados en cualquier orden, y el premio será Q.125,000 más cualquier cantidad de dinero acumulado de sorteos anteriores donde no hubo ganador del premio mayor. Este premio se calculará en una base de apuesta mutua, esto es, el premio se comparte de igual manera entre el número de ganadores.

6.3.2. El premio nivel 2 se ganará si cuatro (4) de los cinco (5) números seleccionados por un jugador coinciden con cuatro (4) de los cinco (5) números sorteados en cualquier orden, y el premio será Q.250 y se calculara en una base fija, esto es, el premio no se comparte y es ganado por cada coincidencia de 4 números.

6.3.3. El premio nivel 3 se ganará si tres (3) de los cinco (5) números seleccionados por un jugador coinciden con tres (3) de los cinco (5) números sorteados en cualquier orden, y el premio será Q.20 y se calculara en una base fija, esto es, el premio no se comparte y es ganado por cada coincidencia de 3 de 5 números.

6.4. Si no hay ganador del premio mayor un porcentaje de las ventas brutas del sorteo se agregara al premio mayor para el siguiente sorteo y este porcentaje será determinado por SG.

6.5. SG siempre anunciara si se ganó el premio mayor para cada sorteo.

7. Reembolso

Debe existir un sistema de reembolso para cualquier nivel de premio que no tenga ningún ganador seleccionado. Si no hay ganador el premio del nivel 1 (5 coincidencias) el premio mayor se reembolsara y agregara al conjunto de premios del nivel 2. Si no hay ganadores del premio nivel 2, el conjunto de premios deberá reembolsarse al nivel 3. Si no hay ganadores en el nivel 3 el conjunto de premios debe arrastrarse al siguiente sorteo.

8. Exactitud de la Apuesta

El jugador es responsable de revisar que el billete de papel contenga los cinco (5) números pretendidos para cada línea y esté adecuadamente impreso en toda forma, como un

billete puede solo cancelarse 5 minutos después de la compra de la terminal en que fue comprado e impreso. El jugador es responsable que el billete digital contenga los cinco (5) números pretendidos para cada línea y este adecuadamente formateado en toda forma, como un billete digital puede solo cancelarse por el jugador 5 minutos después de la compra en la cuenta de SG registrada por el jugador. La responsabilidad de la Lotería en el caso de un billete mal impreso o formateado está limitada a un reemplazo de billete. Cualquier billete mal impreso o formateado debe presentarse en la Oficina de SG antes del sorteo para recibir crédito por el billete. No se emitirán créditos o reemplazo de billetes después de que se lleve a cabo el sorteo.

9. Cancelación de billetes

Un billete de papel debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, de la terminal en que fue comprado, no más tarde de cinco minutos después de la compra. Un billete digital debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, en la cuenta de SG registrada por el jugador, no más tarde de cinco minutos después de la compra.

10. Única evidencia de billete de la apuesta

Un billete original valido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra. Se recomienda que los jugadores mantengan el dispositivo con sus billetes digitales seguros.

11. Disputas y Conflictos

Si surgiera algún conflicto entre la información que se encuentra en el Sistema de Computación Central y la información en el billete, la información en el Sistema de Computación Central debe prevalecer, tomando en cuenta que en el caso en que exista un conflicto entre los números ganadores por un sorteo en particular y los números que reconoció el Sistema de Computación Central como ganadores para ese sorteo, los resultados del sorteo oficial deben prevalecer sobre el registro que se encuentra en el Sistema de Computación Central.

12. Sorteos

Los sorteos serán realizados todos los días de la semana de lunes a domingo a las 20 horas, donde se sortean los números transmitiendo en vivo. Los números oficiales ganadores son los que se seleccionan en el sorteo y se verifican. Luego de la verificación del sorteo, los resultados se registran electrónicamente en el Sistema de Computación Central. La Lotería no es responsable por ningún error en el reporte de números ganadores ocasionado de cualquier manera.

13. Como reclamar un premio

- 13.1. SG se reserva el derecho de publicar los nombres y/o fotografías de los ganadores, siempre y cuando no contravenga ninguna disposición legal.
- 13.2. Bajo circunstancias especiales que pongan en duda la validez, originalidad y legalidad del billete reclamado como ganador, el Gerente General de SG contando con el visto bueno del Gerente General de la Lotería del Niño podrá posponer el pago del premio reclamado hasta el momento en el que su legalidad y validez sea comprobada ya sea por procedimientos internos de SG o por una investigación judicial llevada a cabo por

las autoridades competentes. Si fuere necesario comprobar la legalidad y validez del billete por procedimientos internos de validación de la entidad SG el plazo para dicha comprobación no podrá exceder de 45 días contados a partir de la fecha de reclamo del premio; en caso, fuere necesario una investigación judicial a cargo de las autoridades competentes, este procedimiento podrá prolongarse el tiempo que sea necesario, sin que se interprete como una negativa a entregar el premio.

13.3. Un jugador con una jugada ganadora ganara un único premio en efectivo en el nivel de premios elegible más alto solo para esa jugada.

13.4. Una única jugada puede ganar tanto un premio en efectivo como un billete gratis, si fuera elegible. Un único billete puede tener más de una jugada ganadora en el mismo.

14. Comisiones

14.1. Los vendedores al por menor de la Lotería ganan una comisión y este porcentaje es determinado por SG.

La Chibolita:

1. Precio

Los jugadores pagan Q.0.25, Q.0.50, Q.1.00 o múltiples de Q.1.00 por una apuesta individual en un sorteo individual. El precio de un billete será la suma de todas las apuestas en los sorteos elegidos.

2. Método de la jugada

El jugador selecciona un número de 1, 2, 3 o 4 cifras. Con vendedores minoristas de billetes las apuestas pueden colocarse por medio del ingreso manual de los números digitados en la terminal y también se imprime en una boleta de papel que retiene el comprador. Con billetes digitales, el jugador puede colocar sus apuestas por medio del ingreso manual de los números digitados en su dispositivo electrónico y también se envía una boleta digital que retiene el comprador. Todos los datos con respecto a los billetes vendidos se almacenan en el Sistema de Computación Central. Después de que se cierra el juego (que significa que las ventas para ese juego se han detenido) se lleva a cabo un sorteo, en donde cuatro (4) cifras ganadoras de un rango de 0000 a 9999, se seleccionan al azar. Los premios se otorgarán para coincidencias con el número ganador de 1, 2, 3 o 4 dígitos, en orden o en cualquier orden, dependiendo de la opción de apuesta elegida.

3. Opciones de apuesta

3.1. Existen siete opciones de apuesta:

3.1.1. Apuesta 4 cifras directa: Gana cuando el número de cuatro dígitos coincide con los números ganadores en el mismo orden en que se sortearon.

3.1.2. Apuesta de 4 cifras de casilla: Gana cuando los cuatro dígitos seleccionados aparecen todos en el número ganador en cualquier orden. El número de combinaciones posibles en una apuesta de casilla depende del número de dígitos repetidos de la siguiente manera:

3.1.2.1. Apuesta de casilla de 24 formas: Si todos los dígitos seleccionados son diferentes (por ejemplo 1234), existen 24 formas de ganar;

- 3.1.2.2. Apuesta de casilla de 12 formas: Si un dígito se repite (por ejemplo 1233) existen 12 formas de ganar;
- 3.1.2.3. Apuesta de casilla de 6 formas: Si dos dígitos se repiten (por ejemplo 1122) existen 6 formas de ganar;
- 3.1.2.4. Apuesta de casilla de 4 formas: Si tres dígitos se repiten (por ejemplo 1222) existen 4 formas de ganar;
- 3.1.2.5. Números con cuatro dígitos repetidos (por ejemplo 1111) deben tratarse como apuestas directas.
- 3.1.3. Apuesta 3 cifras directa: Gana cuando el número de tres dígitos coincide con los últimos 3 números ganadores en el mismo orden en que se sortearon.
- 3.1.4. Apuesta de 3 cifras de casilla: Gana cuando los tres dígitos seleccionados aparecen en los últimos 3 números ganadores en cualquier orden. El número de combinaciones posibles en una apuesta de casilla depende del número de dígitos repetidos de la siguiente manera:
 - 3.1.4.1. Apuesta de casilla de 6 formas: Si todos los dígitos seleccionados son diferentes (por ejemplo 123), existen 6 formas de ganar;
 - 3.1.4.2. Apuesta de casilla de 3 formas: Si dos dígitos se repiten (por ejemplo 122) existen 3 formas de ganar;
 - 3.1.4.3. Números con tres dígitos repetidos (por ejemplo 111) deben tratarse como apuestas directas.
- 3.1.5. Apuesta 2 cifras directa: Gana cuando el número de dos dígitos coincide con los últimos 2 números ganadores en el mismo orden en que se sortearon.
- 3.1.6. Apuesta de 2 cifras de casilla: Gana cuando los dos dígitos seleccionados aparecen en los últimos 2 números ganadores en cualquier orden. El número de combinaciones posibles en una apuesta de casilla depende del número de dígitos repetidos de la siguiente manera:
 - 3.1.6.1. Apuesta de casilla de 2 formas: Si todos los dígitos seleccionados son diferentes (por ejemplo 12), existen 2 formas de ganar;
 - 3.1.6.2. Números con dos dígitos repetidos (por ejemplo 11) deben tratarse como apuestas directas.
- 3.1.7. Apuesta 1 cifra directa: Gana cuando el número de un dígito coincide con el último número ganador.

4. Apuesta de múltiples sorteos

La función o característica de apuestas de múltiples sorteos permite a un jugador a seleccionar un numero de sorteos en el futuro y puede incluir el sorteo actual, todos los sorteos siendo consecutivos. Los jugadores pueden seleccionar de dos a diez sorteos.

5. Como ganar un premio

Niveles de premios:

Nivel	Tipo de apuesta	Estructura del Premio	Cantidad del Premio Apuesta de Q.1.00
1	4 cifras directa	Fijo	Q.5,000
2	4 cifras en casilla		
	- 24 formas	Fijo	Q.200
	- 12 formas	Fijo	Q.400

	- 6 formas	Fijo	Q.800
	- 4 formas	Fijo	Q.1,200
3	3 cifras directa	Fijo	Q.600
4	3 cifras en casilla		
	- 6 formas	Fijo	Q.100
	- 3 formas	Fijo	Q.200
5	2 cifras directa	Fijo	Q.70
6	2 cifras en casilla		
	- 2 formas	Fijo	Q.35
7	1 cifra directa	Fijo	Q.7

6. Límites de responsabilidad del juego

Dado a que todos los premios son fijos, el software de juegos de Lotería está programado para cumplir los requerimientos de manejo de riesgos internos de la Lotería, para restringir la exposición de responsabilidad por premio sorteado en el juego. Por lo tanto, la Lotería determinara un límite máximo de responsabilidad de apuestas para cualquier número particular para cada sorteo. Si una combinación de números se compra con suficiente frecuencia en un solo sorteo como para exceder este límite máximo de responsabilidad, el software automáticamente bloqueará y declinará ventas adicionales de esa combinación de números específica.

7. Billetes

Los billetes de papel se pueden comprar de vendedores minoristas de billetes, y son impresos en computadora por la terminal de la Lotería. Los billetes digitales se pueden comprar por los canales digitales de la Lotería.

8. Exactitud de la apuesta

El jugador es responsable de revisar que el billete de papel contenga los números de 1, 2, 3 o 4 cifras pretendidos para cada apuesta y esté adecuadamente impreso en toda forma, como un billete puede solo cancelarse 5 minutos después de la compra de la terminal en que fue comprado e impreso. El jugador es responsable que el billete digital contenga los números de 1, 2, 3 o 4 cifras pretendidos para cada apuesta y este adecuadamente formateado en toda forma, como un billete digital puede solo cancelarse por el jugador 5 minutos después de la compra en la cuenta de SG registrada por el jugador. La responsabilidad de la Lotería en el caso de un billete mal impreso o formateado está limitada a un reemplazo de billete. Cualquier billete mal impreso o formateado debe presentarse en la Oficina de SG antes del sorteo para recibir crédito por el billete. No se emitirán créditos o reemplazo de billetes después de que se lleve a cabo el sorteo.

9. Cancelación de los billetes

Un billete de papel debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, de la terminal en que fue comprado, no más tarde de cinco minutos después de la compra. Un billete digital debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue

comprado, en la cuenta de SG registrada por el jugador, no más tarde de cinco minutos después de la compra.

10. Única evidencia de billete de la apuesta

Un billete original valido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra. Se recomienda que los jugadores mantengan el dispositivo con sus billetes digitales seguros.

11. Disputas y Conflictos

Si surgiera algún conflicto entre la información que se encuentra en el Sistema de Computación Central y la información en el billete, la información en el Sistema de Computación Central debe prevalecer, tomando en cuenta que en el caso en que exista un conflicto entre los números ganadores por un sorteo en particular y los números que reconoció el Sistema de Computación Central como ganadores para ese sorteo, los resultados del sorteo oficial deben prevalecer sobre el registro que se encuentra en el Sistema de Computación Central.

12. Sorteos

Los sorteos serán realizados todos los días de la semana de lunes a domingo a las 12 horas y a las 20 horas, donde se sortean los números transmitiendo en vivo. Se llevará a cabo un sorteo, en donde cuatro (4) números ganadores de un rango de 0000 a 9999, se seleccionan al azar. Los números oficiales ganadores son los que se seleccionan en el sorteo y se verifican. Luego de la verificación del sorteo, los resultados se registran electrónicamente en el Sistema de Computación Central. La Lotería no es responsable por ningún error en el reporte de números ganadores ocasionado de cualquier manera.

13. Como reclamar un premio

- 13.1. SG se reserva el derecho de publicar los nombres y/o fotografías de los ganadores, siempre y cuando no contravenga ninguna disposición legal.
- 13.2. Bajo circunstancias especiales que pongan en duda la validez, originalidad y legalidad del billete reclamado como ganador, el Gerente General de SG contando con el visto bueno del Gerente General de la Lotería del Niño podrá posponer el pago del premio reclamado hasta el momento en el que su legalidad y validez sea comprobada ya sea por procedimientos internos de SG o por una investigación judicial llevada a cabo por las autoridades competentes. Si fuere necesario comprobar la legalidad y validez del billete por procedimientos internos de validación de la entidad SG el plazo para dicha comprobación no podrá exceder de 45 días contados a partir de la fecha de reclamo del premio; en caso, fuere necesario una investigación judicial a cargo de las autoridades competentes, este procedimiento podrá prolongarse el tiempo que sea necesario, sin que se interprete como una negativa a entregar el premio.
- 13.3. Una única jugada puede ganar tanto un premio en efectivo como un billete gratis, si fuera elegible. Un único billete puede tener más de una jugada ganadora en el mismo.

14. Comisiones

Los vendedores al por menor de la Lotería ganan una comisión y este porcentaje es determinado por SG.

Los Animalitos:

15. Precio

Los jugadores pagan Q.0.25, Q.0.50, Q.1.00 o múltiples de Q.1.00 por una apuesta individual en un sorteo individual. El precio de un billete será la suma de todas las apuestas en los sorteos elegidos.

16. Método de la jugada

16.1. El jugador selecciona un (1) animalito de treinta y seis (36) animalitos:

1. CARNERO	7. LORO	13. MONO	19. CHIVO	25. GALLINA	31. CONEJO
2. TORO	8. RATÓN	14. PALOMA	20. CERDO	26. VACA	32. MARIPOSA
3. AVESTRUZ	9. ÁGUILA	15. ZORRO	21. GALLO	27. PERRO	33. PESCADO
4. ALACRAN	10. TIGRE	16. OSO	22. CAMELLO	28. PATO	34. VENADO
5. LEÓN	11. GATO	17. PAVO	23. CEBRA	29. ELEFANTE	35. JIRAFÁ
6. RANA	12. CABALLO	18. BURRO	24. TORTUGA	30. COCODRILO	36. CULEBRA

16.2. Con vendedores minoristas de billetes las apuestas pueden colocarse por medio del ingreso manual de los animalitos digitados en la terminal y también se imprime en una boleta de papel que retiene el comprador. Con billetes digitales, el jugador puede colocar sus apuestas por medio del ingreso manual de los animalitos digitados en su dispositivo electrónico y también se envía una boleta digital que retiene el comprador. Todos los datos con respecto a los billetes vendidos se almacenan en el Sistema de Computación Central. Después de que se cierra el juego (que significa que las ventas para ese juego se han detenido) se lleva a cabo un sorteo, en donde un (1) animalito ganador de los treinta y seis (36) animalitos, se selecciona al azar. Los premios se otorgarán para coincidencias con el animalito ganador.

17. Opciones de apuesta

Existe una sola opción de apuesta, donde el jugador gana cuando el animalito coincide con el animalito ganador en que se sortea.

18. Apuesta de múltiples sorteos

La función o característica de apuestas de múltiples sorteos permite a un jugador a seleccionar un número de sorteos en el futuro y puede incluir el sorteo actual, todos los sorteos siendo consecutivos. Los jugadores pueden seleccionar de dos a diez sorteos.

19. Como ganar un premio

Nivel de premio:

Nivel	Tipo de apuesta	Estructura del Premio	Cantidad del Premio Apuesta de Q.1.00
1	Un animalito	Fijo	Q.25

20. Límites de responsabilidad del juego

Dado a que el premio es fijo, el software de juegos de Lotería está programado para cumplir los requerimientos de manejo de riesgos internos de la Lotería, para restringir la exposición de responsabilidad por premio sorteado en el juego. Por lo tanto, la Lotería

determinara un límite máximo de responsabilidad de apuestas para cualquier animalito particular para cada sorteo. Si un animalito se compra con suficiente frecuencia en un solo sorteo como para exceder este límite máximo de responsabilidad, el software automáticamente bloqueará y declinará ventas adicionales de ese animalito específico.

21. Billetes

Los billetes de papel se pueden comprar de vendedores minoristas de billetes, y son impresos en computadora por la terminal de la Lotería. Los billetes digitales se pueden comprar por los canales digitales de la Lotería.

22. Exactitud de la apuesta

El jugador es responsable de revisar que el billete de papel contenga el animalito pretendido para cada apuesta y esté adecuadamente impreso en toda forma, como un billete puede solo cancelarse 5 minutos después de la compra de la terminal en que fue comprado e impreso. El jugador es responsable que el billete digital contenga el animalito pretendido para cada apuesta y este adecuadamente formateado en toda forma, como un billete digital puede solo cancelarse por el jugador 5 minutos después de la compra en la cuenta de SG registrada por el jugador. La responsabilidad de la Lotería en el caso de un billete mal impreso o formateado está limitada a un reemplazo de billete. Cualquier billete mal impreso o formateado debe presentarse en la Oficina de SG antes del sorteo para recibir crédito por el billete. No se emitirán créditos o reemplazo de billetes después de que se lleve a cabo el sorteo.

23. Cancelación de los billetes

Un billete de papel debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, de la terminal en que fue comprado, no más tarde de cinco minutos después de la compra. Un billete digital debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, en la cuenta de SG registrada por el jugador, no más tarde de cinco minutos después de la compra.

24. Única evidencia de billete de la apuesta

Un billete original valido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra. Se recomienda que los jugadores mantengan el dispositivo con sus billetes digitales seguros.

25. Disputas y Conflictos

Si surgiera algún conflicto entre la información que se encuentra en el Sistema de Computación Central y la información en el billete, la información en el Sistema de Computación Central debe prevalecer, tomando en cuenta que en el caso en que exista un conflicto entre el animalito ganador por un sorteo en particular y el animalito que reconoció el Sistema de Computación Central como ganador para ese sorteo, los resultados del sorteo oficial deben prevalecer sobre el registro que se encuentra en el Sistema de Computación Central.

26. Sorteos

Los sorteos serán realizados todos los días de la semana de lunes a domingo a las 12 horas y a las 20 horas, donde se sortea el animalito transmitiendo en vivo. Se llevará a cabo un sorteo, en donde un animalito ganador de treinta y seis (36) animalitos, se selecciona al

azar. El animalito oficial ganador es el que se selecciona en el sorteo y se verifica. Luego de la verificación del sorteo, los resultados se registran electrónicamente en el Sistema de Computación Central. La Lotería no es responsable por ningún error en el reporte del animalito ganador ocasionado de cualquier manera.

27. Como reclamar un premio

- 27.1. SG se reserva el derecho de publicar los nombres y/o fotografías de los ganadores, siempre y cuando no contravenga ninguna disposición legal.
- 27.2. Bajo circunstancias especiales que pongan en duda la validez, originalidad y legalidad del billete reclamado como ganador, el Gerente General de SG contando con el visto bueno del Gerente General de la Lotería del Niño podrá posponer el pago del premio reclamado hasta el momento en el que su legalidad y validez sea comprobada ya sea por procedimientos internos de SG o por una investigación judicial llevada a cabo por las autoridades competentes. Si fuere necesario comprobar la legalidad y validez del billete por procedimientos internos de validación de la entidad SG el plazo para dicha comprobación no podrá exceder de 45 días contados a partir de la fecha de reclamo del premio; en caso, fuere necesario una investigación judicial a cargo de las autoridades competentes, este procedimiento podrá prolongarse el tiempo que sea necesario, sin que se interprete como una negativa a entregar el premio.
- 27.3. Una única jugada puede ganar tanto un premio en efectivo como un billete gratis, si fuera elegible. Un único billete puede tener más de una jugada ganadora en el mismo.

28. Comisiones

Los vendedores al por menor de la Lotería ganan una comisión y este porcentaje es determinado por SG.

Loterías Centroamericanas:

1. Precio

Los jugadores pagan Q.0.25, Q.0.50, Q.1.00 o múltiples de Q.1.00 por una apuesta individual en un sorteo individual. El precio de un billete será la suma de todas las apuestas en los sorteos elegidos.

2. Método de la jugada

- 2.1. El jugador selecciona un numero de 1 o 2 cifras en uno de los siguientes sorteos de loterías centroamericanas:

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
10:00 AM							Belice Lottery "Duki"
11:00 AM	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	
	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria
	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria
	Nicaragua	Nicaragua	Nicaragua	Nicaragua	Nicaragua	Nicaragua	Nicaragua

	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria	Diaria
12:00 PM							Nicaragua La Chica "Charada"
12:55 PM	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos
3:00 PM	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	
	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria
	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria
4:30 PM	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos
6:00 PM						Nicaragua Diaria	
7:30 PM	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos	Costa Rica Nuevos Tiempos
9:00 PM	Belice Boledo	Belice Boledo	Belice Boledo	Belice Boledo	Belice Boledo		
	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	Honduras La Chica 2	
	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria	Honduras Diaria
	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria	El Salvador Diaria
	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria	Nicaragua Diaria

2.1.1. Los sorteos de "Diaria", "Nuevos Tiempos", "Boledo", "La Chica 2" y "La Chica" son sorteos donde 2 cifras se seleccionan al azar, entonces el numero ganador son las 2 cifras.

2.1.2. El sorteo de "Lottery" es un sorteo donde 4 cifras se seleccionan al azar para el primer premio, entonces el numero ganador son las últimas 2 cifras.

2.2. Con vendedores minoristas de billetes las apuestas pueden colocarse por medio del ingreso manual de los números digitados en la terminal y también se imprime en una boleta de papel que retiene el comprador. Con billetes digitales, el jugador puede colocar sus apuestas por medio del ingreso manual de los números digitados en su dispositivo electrónico y también se envía una boleta digital que retiene el comprador. Todos los datos con respecto a los billetes vendidos se almacenan en el Sistema de Computación Central. Después de que se cierra el juego (que significa que las ventas para ese juego se han detenido) se llevara a cabo el sorteo centroamericano particular. Los premios se otorgarán para coincidencias con el numero ganador de 1 o 2 dígitos, en orden o en cualquier orden, dependiendo de la opción de apuesta elegida.

3. Opciones de apuesta

3.1. Existen 3 opciones de apuesta:

3.1.1. Apuesta 2 cifras directa: Gana cuando el número de dos dígitos coincide con el numero ganador en el mismo orden en que se sortearon.

3.1.2. Apuesta de 2 cifras de casilla: Gana cuando los dos dígitos seleccionados aparecen en el número ganador en cualquier orden. El número de combinaciones posibles en una apuesta de casilla depende del número de dígitos repetidos de la siguiente manera:

3.1.2.1. Apuesta de casilla de 2 formas: Si todos los dígitos seleccionados son diferentes (por ejemplo 12), existen 2 formas de ganar;

3.1.2.2. Números con dos dígitos repetidos (por ejemplo 11) deben tratarse como apuestas directas.

3.1.3. Apuesta 1 cifra directa: Gana cuando el número de un dígito coincide con el último número ganador.

4. Apuesta de múltiples sorteos

La función o característica de apuestas de múltiples sorteos permite a un jugador a seleccionar un número de sorteos en el futuro y puede incluir el sorteo actual, todos los sorteos siendo consecutivos. Los jugadores pueden seleccionar de dos a diez sorteos.

5. Como ganar un premio

Nivel de premio:

Nivel	Tipo de apuesta	Estructura del Premio	Cantidad del Premio Apuesta de Q.1.00
1	2 cifras directa	Fijo	Q.70
2	2 cifras en casilla		
	- 2 formas	Fijo	Q.35
3	1 cifra directa	Fijo	Q.7

6. Límites de responsabilidad del juego

Dado a que todos los premios son fijos, el software de juegos de Lotería está programado para cumplir los requerimientos de manejo de riesgos internos de la Lotería, para restringir la exposición de responsabilidad por premio sorteado en el juego. Por lo tanto, la Lotería determinara un límite máximo de responsabilidad de apuestas para cualquier número particular para cada sorteo. Si una combinación de números se compra con suficiente frecuencia en un solo sorteo como para exceder este límite máximo de responsabilidad, el software automáticamente bloqueará y declinará ventas adicionales de esa combinación de números específica.

7. Billetes

Los billetes de papel se pueden comprar de vendedores minoristas de billetes, y son impresos en computadora por la terminal de la Lotería. Los billetes digitales se pueden comprar por los canales digitales de la Lotería.

8. Exactitud de la apuesta

El jugador es responsable de revisar que el billete de papel contenga los números de 1 o 2 cifras pretendidos para cada apuesta y esté adecuadamente impreso en toda forma, como un billete puede solo cancelarse 5 minutos después de la compra de la terminal en que fue comprado e impreso. El jugador es responsable que el billete digital contenga los números de 1 o 2 cifras pretendidos para cada apuesta y este adecuadamente

formateado en toda forma, como un billete digital puede solo cancelarse por el jugador 5 minutos después de la compra en la cuenta de SG registrada por el jugador. La responsabilidad de la Lotería en el caso de un billete mal impreso o formateado está limitada a un reemplazo de billete. Cualquier billete mal impreso o formateado debe presentarse en la Oficina de SG antes del sorteo para recibir crédito por el billete. No se emitirán créditos o reemplazo de billetes después de que se lleve a cabo el sorteo.

9. Cancelación de los billetes

Un billete de papel debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, de la terminal en que fue comprado, no más tarde de cinco minutos después de la compra. Un billete digital debe ser cancelado antes que cierre el sorteo por el que fue comprado, en la cuenta de SG registrada por el jugador, no más tarde de cinco minutos después de la compra.

10. Única evidencia de billete de la apuesta

Un billete original válido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra. Se recomienda que los jugadores mantengan el dispositivo con sus billetes digitales seguros.

11. Disputas y Conflictos

Si surgiera algún conflicto entre la información que se encuentra en el Sistema de Computación Central y la información en el billete, la información en el Sistema de Computación Central debe prevalecer, tomando en cuenta que en el caso en que exista un conflicto entre los números ganadores por un sorteo en particular y los números que reconoció el Sistema de Computación Central como ganadores para ese sorteo, los resultados del sorteo oficial deben prevalecer sobre el registro que se encuentra en el Sistema de Computación Central.

12. Sorteos

Se llevará a cabo el sorteo centroamericano particular. Los números oficiales ganadores son los que se seleccionan en el sorteo y se verifican. Luego de la verificación del sorteo, los resultados se registran electrónicamente en el Sistema de Computación Central. La Lotería no es responsable por ningún error en el reporte de números ganadores ocasionado de cualquier manera.

13. Como reclamar un premio

- 13.1. SG se reserva el derecho de publicar los nombres y/o fotografías de los ganadores, siempre y cuando no contravenga ninguna disposición legal.
- 13.2. Bajo circunstancias especiales que pongan en duda la validez, originalidad y legalidad del billete reclamado como ganador, el Gerente General de SG contando con el visto bueno del Gerente General de la Lotería del Niño podrá posponer el pago del premio reclamado hasta el momento en el que su legalidad y validez sea comprobada ya sea por procedimientos internos de SG o por una investigación judicial llevada a cabo por las autoridades competentes. Si fuere necesario comprobar la legalidad y validez del billete por procedimientos internos de validación de la entidad SG el plazo para dicha comprobación no podrá exceder de 45 días contados a partir de la fecha de reclamo del premio; en caso, fuere necesario una investigación judicial a cargo de las autoridades

competentes, este procedimiento podrá prolongarse el tiempo que sea necesario, sin que se interprete como una negativa a entregar el premio.

- 13.3. Una única jugada puede ganar tanto un premio en efectivo como un billete gratis, si fuera elegible. Un único billete puede tener más de una jugada ganadora en el mismo.

14. Comisiones

Los vendedores al por menor de la Lotería ganan una comisión y este porcentaje es determinado por SG.

Juegos de Billeto Instantáneo “Raspa y Gana” y “Jala la Tira”

1. Precio

Los Jugadores compran Billetes Instantáneos de papel de los vendedores minoristas de lotería o donde estén disponibles de máquinas dispensadoras de Billetes instantáneos por los valores establecidos en la caratula de cada billete en Quetzales. Los Billetes Instantáneos digitales se pueden comprar por los canales digitales de la Lotería. Se venden múltiples juegos temáticos de billetes instantáneos en una variedad de denominaciones, que pueden variar ocasionalmente. Entre las denominaciones para billetes de papel se pueden incluir sin limitarse a Q.5, Q.10, Q.15, Q.25 y Q.50. Entre las denominaciones para billetes digitales se pueden incluir sin limitarse a Q.1 y múltiples de Q.1.

2. Característica

- 2.1. Un juego de Billeto Instantáneo de papel es un juego de lotería previamente impreso en que los símbolos de la jugada en los billetes raspes están escondidos bajo una cubierta opaca que se remueve al rasparla, y en los billetes pull-tabs están escondidos bajo una tira de papel opaca con orillas perforadas que se abre al jalarlo. En el caso de Billetes Instantáneos digitales los billetes son previamente almacenados en una base de datos.
- 2.2. Dentro de un juego de billete instantáneo, el número de frecuencia y valor de los niveles de premios de los billetes ganadores se acuerda antes que se imprima el juego de papel, y antes de que se almacena el juego digital en la base de datos.
- 2.3. Todos los juegos de billete instantáneo de papel son manejados a través de un manejo sofisticado de inventario y sistema de validación en línea que posee las siguientes capacidades:
 - 2.3.1. La capacidad de rastrear el estado de cualquier billete ya sea que haya sido adecuadamente liberado de parte de SG para la venta al público, haya sido reportado como perdido o robado por un agente, haya sido un billete ganador y si ya se pagó el premio;
 - 2.3.2. La capacidad de confirmar si los datos en un billete ganador aparente aparece en la lista oficial de la información de billetes ganadores contenida en el sistema de computación de SG.
 - 2.3.3. En el caso de Billetes Instantáneos digitales la distribución de billetes desde la base de datos a los dispositivos electrónicos del jugador, y la validación de premios, son manejados por el sistema de computación de SG.

3. Método de la jugada

- 3.1. Los juegos de billete instantáneo de raspes se juegan al raspar un material de látex, que cubre un área en la caratula del billete para revelar la presencia de un numero de símbolos de juego. Los juegos de billete instantáneo de pull-tabs se juegan al jalar tiras de papel con orillas perforadas que cubren un área en la caratula del billete para revelar la presencia de un numero de símbolos de juego. Los jugadores siguen las instrucciones impresas en cada billete para determinar si ganaron un premio y la cantidad de cualquiera de dichos premios. En el caso de Billetes Instantáneos digitales el acto de raspar los billetes de raspes, y el acto de jalar las tiras de pull-tabs, es simulado digitalmente.
- 3.2. Antes de la producción de cualquier juego de billete instantáneo, SG debe aprobar los documentos de trabajo asociados con dicho juego y los documentos de trabajo aprobados deben enviarse al Ministerio de Gobernación para su conocimiento, según lo requieran las regulaciones aplicables del Decreto.
- 3.3. Cada juego de billete instantáneo contiene un numero predeterminado de billetes ganadores.

4. Como reclamar los premios

- 4.1. Requerimientos de validación del billete de papel:
 - 4.1.1. Los premios de hasta e incluyendo la cantidad de Q.3,000 pueden reclamarse con cualquier vendedor local de Lotería minorista o en la Oficina de SG. Los premios valuados por más de Q.3,000 deben reclamarse en la Oficina de SG.
 - 4.1.2. Todos los billetes ganadores aparentes están sujetos a pruebas de validación del personal de la oficina de SG antes de que cualquier pago se autorice. No se debe pagar ningún premio con respecto a billetes que son defectuosos o inválidos (por ejemplo, sin caratula o desfasados, torcidos o identificados por el sistema de computación de la Lotería como robados o perdidos). Si existe evidencia de violación, mutilación, alteración, reconstitución, etc. hará que los billetes sean inválidos o nulos. La decisión del Gerente General de SG con respecto a cualquier y todas las preguntas con respecto a la elegibilidad y/o validez de cualquier billete es final, conclusiva y sin lugar a revisión.
 - 4.1.3. El proceso de validar billetes instantáneos ganadores se iniciará en las terminales de la Lotería al escanear el código de validación del premio que se encuentra en el área del billete instantáneo escondido bajo el material raspable para raspes, y bajo la tira de papel para pull-tabs. El código de validación es comparado con la lista de datos de billetes ganadores contenidos en el sistema de computación central. El sistema verificara que el billete es elegible para ser pagado si es un billete ganador y si no ha sido pagado con anterioridad.
- 4.2. Un billete instantáneo de papel debe cumplir con todo lo siguiente para la autorización de que se realice el pago de un premio:
 - 4.2.1. El billete no debe haberse reportado como robado o perdido en el archivo oficial de SG que se encuentra en el sistema de computación central de la Lotería.
 - 4.2.2. El billete no debe estar falsificado o alterado en su totalidad o parte. El billete no debe estar mutilado, alterado, ilegible, reconstruido o que haya sido violado de manera alguna.

- 4.2.3. La Lotería debe haber emitido el billete en una forma autorizada.
 - 4.2.4. La Lotería debe haber recibido o registrado el billete dentro de la fecha límite de redención que aplique.
 - 4.2.5. El billete debe pasar la validación de confidencialidad y pruebas de seguridad adecuadas para el estilo de jugada que aplica.
 - 4.2.6. El código de validación de un billete ganador aparente debe aparecer en los archivos oficiales de SG de números de validación de los billetes ganadores. Un billete ganador con un numero de validación no se debe haber pagado con anterioridad.
 - 4.2.7. El número del juego, numero de paquete, numero de billete y numero de validación deben estar presente en su totalidad y completamente legible. El número de validación debe corresponder utilizando los códigos de SG para los símbolos del juego que se encuentran en el billete.
 - 4.2.8. El billete no debe estar en blanco ni parcialmente en blanco, mal registrado, con defectos o impreso o producido erróneamente.
 - 4.2.9. Cada uno de los símbolos de la jugada en el billete del juego instantáneo debe ser exactamente uno de los descritos en los documentos de trabajo del juego instantáneo y cada una de las ilustraciones deben ser exactamente las que están descritas en los mismos documentos de trabajo.
 - 4.2.10. Cada uno de los símbolos de la jugada en el billete deben estar impresos con el símbolo y tipo de fuente correctos y corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de SG. Cada una de las ilustraciones debe estar impresa en la fuente o tipo de letra de la ilustración y deben corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de la Lotería. El número de validación debe estar impreso en el tipo de letra o fuente del número de validación y debe corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de la Lotería.
 - 4.2.11. La impresión debe ser regular en todo aspecto y corresponder precisamente con el dibujo que está en el archivo en la Lotería.
- 4.3. Cualquier billete que no pase todas las pruebas y requerimientos de validación es nulo e ilegible para cualquier premio y no se debe pagar. El Gerente General de SG puede, a su exclusiva determinación, reemplazar el billete o rembolsar al jugador por el costo del billete anulado.
 - 4.4. Si se compra un billete defectuoso, la única responsabilidad de SG debe ser el reemplazo del billete o reembolso por el costo del billete anulado, a discreción de SG.
 - 4.5. En el caso de Billetes Instantáneos digitales los premios son validados automáticamente por el sistema de computación de SG y son cobrados automáticamente a la billetera del jugador ligado a la cuenta registrado con SG.

5. Responsabilidad del jugador

- 5.1. Un billete original valido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra. Se recomienda que los jugadores mantengan el dispositivo con sus billetes digitales seguros.
- 5.2. SG no será responsable por billetes perdidos, robados o destruidos.

- 5.3. SG no será responsable de billetes rotos o mutilados.
- 5.4. SG no será responsable de billetes que un jugador reclame por error por un premio menor con un minorista.
- 5.5. SG no debe pagar premios a ningún demandante que compra un billete de un minorista no autorizado.
- 5.6. SG debe pagar un premio a una sola persona o entidad.

6. Billetes en disputa

Si surge una disputa entre SG y una persona que reclama un billete con respecto a si el billete es un billete ganador y si el premio del billete no se ha pagado, el Gerente General de SG puede, de forma exclusiva a su determinación, rembolsar a la persona que reclama el costo del billete en disputa, o dar un billete de reemplazo a la persona que reclama del mismo costo que el billete disputado. Este debe ser el recurso exclusivo de la persona que reclama.

7. Fin del juego y del periodo de reclamo de premios

- 7.1. FPG, en cualquier momento, puede establecer la fecha de fin del juego para un juego instantáneo de papel individual, de conformidad con la ley y reglamento de la Lotería del Niño.
 - 7.1.1. Se deben solicitar o reclamar los premios de juegos instantáneos no más tarde de 180 días después de la fecha final oficial del juego para el juego instantáneo individual, la fecha de reclamo o redención es la fecha en que el billete se presenta con el vendedor minorista de Lotería o la oficina de la Lotería y procesado en una terminal de la Lotería para validación. De allí en adelante, la Lotería no reconocerá ninguna demanda.
 - 7.1.2. Cuando se ha establecido la fecha de fin del juego para un juego instantáneo individual o una serie de juegos instantáneos, SG debe preparar y publicar la fecha del fin del juego y el último día para el pago de un premio.
- 7.2. En el caso de Billetes Instantáneos digitales los premios son cobrados automáticamente a la billetera del jugador ligado a la cuenta registrado con SG, por lo cual no se requiere un periodo de reclamo de premios.

8. Interrelación de normas de juego instantáneo con las normas del juego en línea

Si existe y cuando surja un problema o tema relevante para las Normas y Regulaciones del Juego Instantáneo que se resuelva en las Normas y Regulaciones del juego en línea, pero que no es resuelto en las Normas y Regulaciones del juego de billete instantáneo, entonces las regulaciones que se encuentran en las Normas y Regulaciones del juego en línea deben aplicar de igual manera a los juegos instantáneos para dicho problema o tema, sin embargo, en ningún caso se le debe permitir a un ganador de juego instantáneo la opción de recibir una suma global la equivalencia de valor en efectivo en relación de un premio de renta vitalicia a menos que la opción sea específicamente provista para esto en la documentación de trabajo del juego instantáneo respectiva, siempre y cuando no contravenga disposiciones específicas contenidas dentro de la ley y reglamento de la Lotería del Niño.

9. Fondo de los premios

El fondo de premios para los juegos de billete instantáneo varía de juego a juego y por precio de venta al por menor.

10. Promociones

Ocasionalmente, SG puede ofrecer juegos promocionales de billete instantáneo o funciones de juegos para periodos predefinidos. Los precios ofrecidos en promociones pueden ser en dinero o mercadería.

Juegos de Billete Instantáneo “Pisto al Instante”

1. Precio

Los Jugadores compran Billetes Instantáneos fast-play de los vendedores minoristas de lotería o donde estén disponibles de máquinas dispensadoras de Billetes instantáneos por los valores establecidos en la caratula de cada billete en Quetzales. Se venden múltiples juegos temáticos de billetes instantáneos en una variedad de denominaciones, que pueden variar ocasionalmente. Entre las denominaciones para billetes de papel se pueden incluir sin limitarse a Q.5, Q.10, Q.15, Q.25 y Q.50.

2. Característica

- 2.1. Un juego de Billete Instantáneo fast-play es un juego de lotería previamente almacenado digitalmente en una base de datos e impreso en papel en la terminal de la Lotería en el momento de la compra y en que los símbolos de la jugada se revelan con la impresión y que luego quedan expuestos en el billete.
- 2.2. Dentro de un juego de billete instantáneo, el número de frecuencia y valor de los niveles de premios de los billetes ganadores se acuerda antes que se almacena el juego digitalmente en la base de datos y antes de que se imprima el billete en la terminal de la Lotería en el momento de la compra.
- 2.3. Todos los billetes instantáneos de papel impresos en la terminal de la Lotería son manejados a través de un manejo sofisticado de inventario y sistema de validación en línea que posee las siguientes capacidades:
 - 2.3.1. La capacidad de rastrear el estado de cualquier billete ya sea que haya sido vendido por una terminal de la Lotería, haya sido un billete ganador y si ya se pagó el premio;
 - 2.3.2. La capacidad de confirmar si los datos en un billete ganador aparente aparece en la lista oficial de la información de billetes ganadores contenida en el sistema de computación de SG.
 - 2.3.3. En el caso de Billetes Instantáneos digitales almacenadas en la base de datos la distribución de billetes desde la basa de datos a las terminales de SG, y la validación de premios, son manejados por el sistema de computación de SG.

3. Método de la jugada

- 3.1. Los juegos de billete instantáneo de fast-play se juegan al imprimir el billete para revelar la presencia de un numero de símbolos de juego que luego quedan expuestos en el billete. Los jugadores siguen las instrucciones impresas en cada billete para determinar si ganaron un premio y la cantidad de cualquiera de dichos premios.
- 3.2. Antes de la producción de cualquier juego de billete instantáneo, SG debe aprobar los documentos de trabajo asociados con dicho juego y los documentos de trabajo

aprobados deben enviarse al Ministerio de Gobernación para su conocimiento, según lo requieran las regulaciones aplicables del Decreto.

3.3. Cada juego de billete instantáneo contiene un número predeterminado de billetes ganadores.

4. Como reclamar los premios

4.1. Requerimientos de validación del billete de papel:

4.1.1. Los premios de hasta e incluyendo la cantidad de Q.3,000 pueden reclamarse con cualquier vendedor local de Lotería minorista o en la Oficina de SG. Los premios valuados por más de Q.3,000 deben reclamarse en la Oficina de SG.

4.1.2. Todos los billetes ganadores aparentes están sujetos a pruebas de validación del personal de la oficina de SG antes de que cualquier pago se autorice. No se debe pagar ningún premio con respecto a billetes que son defectuosos o inválidos (por ejemplo, sin caratula o desfasados, torcidos). Si existe evidencia de violación, mutilación, alteración, reconstitución, etc. hará que los billetes sean inválidos o nulos. La decisión del Gerente General de SG con respecto a cualquier y todas las preguntas con respecto a la elegibilidad y/o validez de cualquier billete es final, conclusiva y sin lugar a revisión.

4.1.3. El proceso de validar billetes instantáneos ganadores se iniciará en las terminales de la Lotería al escanear el código de validación del premio que se encuentra en el billete. El código de validación es comparado con la lista de datos de billetes ganadores contenidos en el sistema de computación central. El sistema verificara que el billete es elegible para ser pagado si es un billete ganador y si no ha sido pagado con anterioridad.

4.2. Un billete instantáneo de papel debe cumplir con todo lo siguiente para la autorización de que se realice el pago de un premio:

4.2.1. El billete no debe estar falsificado o alterado en su totalidad o parte. El billete no debe estar mutilado, alterado, ilegible, reconstruido o que haya sido violado de manera alguna.

4.2.2. El billete debe haber sido impreso en una terminal de la Lotería.

4.2.3. La Lotería debe haber recibido o registrado el billete dentro de la fecha límite de redención que aplique.

4.2.4. El billete debe pasar la validación de confidencialidad y pruebas de seguridad adecuadas para el estilo de jugada que aplica.

4.2.5. El código de validación de un billete ganador aparente debe aparecer en los archivos oficiales de SG de números de validación de los billetes ganadores. Un billete ganador con un número de validación no se debe haber pagado con anterioridad.

4.2.6. El número del juego, número de paquete, número de billete y número de validación deben estar presente en su totalidad y completamente legible. El número de validación debe corresponder utilizando los códigos de SG para los símbolos del juego que se encuentran en el billete.

4.2.7. El billete no debe estar en blanco ni parcialmente en blanco, mal registrado, con defectos o impreso o producido erróneamente.

4.2.8. Cada uno de los símbolos de la jugada en el billete del juego instantáneo debe ser exactamente uno de los descritos en los documentos de trabajo del juego instantáneo y cada una de las ilustraciones deben ser exactamente las que están descritas en los mismos documentos de trabajo.

4.2.9. Cada uno de los símbolos de la jugada en el billete deben estar impresos con el símbolo y tipo de fuente correctos y corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de SG. Cada una de las ilustraciones debe estar impresa en la fuente o tipo de letra de la ilustración y deben corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de la Lotería. El número de validación debe estar impreso en el tipo de letra o fuente del número de validación y debe corresponder precisamente al arte que se encuentra en el archivo de la Lotería.

4.2.10. La impresión debe ser regular en todo aspecto y corresponder precisamente con el dibujo que está en el archivo en la Lotería.

4.3. Cualquier billete que no pase todas las pruebas y requerimientos de validación es nulo e ilegible para cualquier premio y no se debe pagar. El Gerente General de SG puede, a su exclusiva determinación, reemplazar el billete o rembolsar al jugador por el costo del billete anulado.

4.4. Si se compra un billete defectuoso, la única responsabilidad de SG debe ser el reemplazo del billete o reembolso por el costo del billete anulado, a discreción de SG.

5. Responsabilidad del jugador

5.1. Un billete original válido constituye la única evidencia aceptable de un billete comprado. Esto hace del billete un instrumento al portador y el jugador solo es responsable por su tenencia segura. SG no es responsable por billetes perdidos, robados o dañados. Se recomienda que los jugadores firmen sus billetes de papel al momento de la compra.

5.2. El jugador debe verificar que la hora y fecha impreso en el billete corresponda con la hora y fecha de la compra. SG no será responsable de billetes que un jugador compre que fueron impresos por un minorista antes de la hora y fecha de la compra.

5.3. SG no será responsable por billetes perdidos, robados o destruidos.

5.4. SG no será responsable de billetes rotos o mutilados.

5.5. SG no será responsable de billetes que un jugador reclame por error por un premio menor con un minorista.

5.6. SG no debe pagar premios a ningún demandante que compra un billete de un minorista no autorizado.

5.7. SG debe pagar un premio a una sola persona o entidad.

6. Billetes en disputa

Si surge una disputa entre SG y una persona que reclama un billete con respecto a si el billete es un billete ganador y si el premio del billete no se ha pagado, el Gerente General de SG puede, de forma exclusiva a su determinación, rembolsar a la persona que reclama el costo del billete en disputa, o dar un billete de reemplazo a la persona que reclama del mismo costo que el billete disputado. Este debe ser el recurso exclusivo de la persona que reclama.

7. Fin del juego y del periodo de reclamo de premios

7.1. FPG, en cualquier momento, puede establecer la fecha de fin del juego para un juego instantáneo individual, de conformidad con la ley y reglamento de la Lotería del Niño.

7.1.1. Se deben solicitar o reclamar los premios de juegos instantáneos no más tarde de 180 días después de la fecha de compra del billete, la fecha de reclamo o redención es la fecha en que el billete se presenta con el vendedor minorista de Lotería o la oficina de la Lotería y procesado en una terminal de la Lotería para validación. De allí en adelante, la Lotería no reconocerá ninguna demanda.

7.1.2. Cuando se ha establecido la fecha de fin del juego para un juego instantáneo individual o una serie de juegos instantáneos, SG debe preparar y publicar la fecha del fin del juego.

8. Interrelación de normas de juego instantáneo con las normas del juego en línea

Si existe y cuando surja un problema o tema relevante para las Normas y Regulaciones del Juego Instantáneo que se resuelva en las Normas y Regulaciones del juego en línea, pero que no es resuelto en las Normas y Regulaciones del juego de billete instantáneo, entonces las regulaciones que se encuentran en las Normas y Regulaciones del juego en línea deben aplicar de igual manera a los juegos instantáneos para dicho problema o tema, sin embargo, en ningún caso se le debe permitir a un ganador de juego instantáneo la opción de recibir una suma global la equivalencia de valor en efectivo en relación de un premio de renta vitalicia a menos que la opción sea específicamente provista para esto en la documentación de trabajo del juego instantáneo respectiva, siempre y cuando no contravenga disposiciones específicas contenidas dentro de la ley y reglamento de la Lotería del Niño.

9. Fondo de los premios

El fondo de premios para los juegos de billete instantáneo varía de juego a juego y por precio de venta al por menor.

10. Promociones

Ocasionalmente, SG puede ofrecer juegos promocionales de billete instantáneo o funciones de juegos para periodos predefinidos. Los precios ofrecidos en promociones pueden ser en dinero o mercadería.