REGLAMENTO DEL JUEGO TRIPLE ORIENTE

1. EL JUEGO

1.1 Este Reglamento tiene por objeto establecer las condiciones que regirán el Juego **TRIPLE ORIENTE**, operado por la empresa Grupo Telemático de Loterías GTL, S.A. y autorizado por la Junta de Beneficencia Pública del Estado Monagas - Lotería de Oriente, cuyas características y modalidades se especifican más adelante.

1.2 El hecho de participar en el juego implica, por parte del apostador, su aceptación y su adhesión a las normas previstas en el Reglamento del Juego **TRIPLE ORIENTE** que esté vigente para la fecha del sorteo respectivo.

1.3 Para la comercialización de las diferentes modalidades de juego y medios de apuesta del Juego **TRIPLE ORIENTE**, se utilizarán máquinas especializadas para venta de apuestas de lotería. Estas máquinas se denominan "Unidades de Comercialización".

1.4 El uso y explotación de la marca **TRIPLE ORIENTE** fue autorizado por el propietario de la misma según consta en las licencias otorgadas por el Servicio Autónomo de la Propiedad Intelectual que reposan en archivo.

2. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

2.1 A los efectos de este juego, se establecen las siguientes definiciones preliminares:

a) **TRIPLE:** número integrado por tres (3) dígitos donde cada dígito va del cero (0) al nueve (9), ambos inclusive.

b) **ANIMAL o ANIMALITO:** se refiere a una figura de un animal y son 32, los cuales se detallan en la tabla siguiente:

Tabla Nº 1. Animal o Animalitos del Juego TRIPLE ORIENTE

Número	Animal	Número	Animal	Número	Animal
01	Pájaro	12	Mariposa	23	Mono
02	Lechuza	13	Rana	24	Pescado
03	Caimán	14	Caballo	25	Tigre
04	Cochino	15	Chivo	26	León
05	Araña	16	Zorro	27	Gato
06	Culebra	17	Garza	28	Loro
07	Perro	18	Gallo	29	Venado
08	Ratón	19	Oso	30	Conejo
09	Pavo	20	Tortuga	31	Toro
10	Pato	21	Burro	32	Gallina
11	Paloma	22	Alacrán		

RESERVADO PARA LA APROBACIÓN

GRUPO TELEMÁTICO DE LOTERÍAS, S.A. **LOTERÍA DE ORIENTE**

2.2 Durante la celebración de cada sorteo se cantarán:

a) Para la sección DOBLE A y B: Dos (2) triples, uno denominado **TRIPLE A** y otro denominado **TRIPLE B**. El apostador en esta sección podrá apostar en las siguientes modalidades:

- TRIPLE A y TRIPLE B
- TRIPLE FIJO
- PUNTA
- COLA
- CRUZADO

b) Para la sección ANIMALITOS A Y B: Dos (2) animalitos, uno denominado **ANIMALITO A** y otro denominado **ANIMALITO B**. El apostador en esta sección podrá apostar en las siguientes modalidades:

- ANIMALITO A y B
- ANIMALITO FIJO

c) Para la sección TRIPLE Y ANIMAL: Un **TRIPLE** y un **ANIMAL**. El apostador en esta sección podrá apostar en las siguientes modalidades:

- TRIPLE FIJO
- PUNTA
- TRIPLE y ANIMAL
- COLA
- SÓLO ANIMAL
- COLA y ANIMAL

2.3 Cuando el apostador adquiera una apuesta autorizada del juego **TRIPLE ORIENTE**, se le entregará el medio de apuesta correspondiente que le servirá como único comprobante válido para cobrar el premio respectivo, si resultare ganador.

2.4 Se entenderá como APUESTA AUTORIZADA aquélla que, una vez solicitada por el apostador en el Centro de Apuestas a través de la Unidad de Comercialización, es transmitida por el Comercializador al Operador utilizando para ello un sistema telemático a fin de que el Operador autorice dicha apuesta. Esta apuesta debe cumplir con las normas previstas en el Reglamento del Juego que esté vigente para la fecha del sorteo.

2.5 Cada jugada aparecerá en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en una misma línea. El apostador podrá realizar una o más jugadas en un mismo medio de apuesta y cada una de ellas, con su respectiva apuesta, es independiente. Las jugadas aparecerán impresas horizontalmente, una debajo de la otra.

2.6 El medio de apuesta **autorizado** del Juego **TRIPLE ORIENTE** tendrá:

- El nombre de la Lotería Oficial.
- La fecha y hora de la venta.
- Los datos del Centro de Apuestas.
- El día, la fecha y la hora del sorteo.
- Sección o secciones del juego apostadas.
- Modalidad o modalidades de juego escogidas por el apostador.
- Números seleccionados y monto en bolívares apostado en cada jugada realizada.
- Cantidad total de jugadas contenidas en el medio de apuesta y el monto total a pagar por el apostador.

RESERVADO PARA LA APROBACIÓN

GRUPO TELEMÁTICO DE LOTERÍAS, S.A.	**LOTERÍA DE ORIENTE**

- El lapso de caducidad.
- Un número de serial único y correlativo y/o código de barras del medio de apuesta.
- Un CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN único, generado por el Sistema Central de Apuestas de la Operadora.
- La probabilidad de ganar.
- La Advertencia al juego.

2.7 Se define CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN al código alfanumérico, único e irrepetible, que identifica y certifica que la apuesta pretendida por el apostador ha sido autorizada y registrada por el Operador, lo que le confiere valor legal. En consecuencia, a los efectos del control que deben ejercer los Organismos competentes, el CÓDIGO DE AUTORIZACIÓN es el único elemento que valida la Apuesta. Por lo tanto, a los efectos de control antes mencionados, éste código pasa a ser un "Código de Validación" para dichos órganos administrativos. Este Código de Autorización debe obligatoriamente:

a) Estar impreso en el medio de apuesta.
b) Permitir ser auditado en línea o por Internet de forma directa, a través de cualquier medio telemático desde el cual se invoque.

2.8 El monto mínimo de apuesta en cada jugada que se realice para cualquiera de las modalidades será establecido por el Comercializador.

3. MODALIDADES DEL JUEGO PARA LA SECCIÓN "DOBLE A y B"

3.1 MODALIDAD **TRIPLE A y TRIPLE B**

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un TRIPLE A y un TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el TRIPLE A y el TRIPLE B seleccionados por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad TRIPLE A y TRIPLE B:

a. **Acierto del TRIPLE A y el TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, el TRIPLE A y el TRIPLE B escogidos por el apostador coinciden respectivamente con el TRIPLE A y el TRIPLE B cantados en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará VEINTE MIL BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 20.000) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente del TRIPLE A**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente el TRIPLE A escogido por el apostador coincide con el TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora

correspondientes, el apostador ganará QUINCE BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 15) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente el TRIPLE B escogido por el apostador coincide con el TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará QUINCE BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 15) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.2 MODALIDAD **TRIPLE FIJO**

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un TRIPLE A o un TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un determinado sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el TRIPLE A o TRIPLE B seleccionado por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premio para la Modalidad TRIPLE FIJO:

a. **Acierto del TRIPLE A**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el TRIPLE A escogido por el apostador coincide con el TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SESENTA BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 60) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto del TRIPLE B**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el TRIPLE B escogido por el apostador coincide con el TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SESENTA BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 60) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.3 MODALIDAD **PUNTA**

Se define PUNTA como los dos (2) dígitos del número triple que forman su extremo izquierdo, leídos de izquierda a derecha. Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger la PUNTA del TRIPLE A o la PUNTA del TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un determinado sorteo con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la PUNTA del TRIPLE A o la PUNTA del TRIPLE B seleccionada por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta

modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad PUNTA:

a. **Acierto de la PUNTA del TRIPLE A**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la PUNTA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto de la PUNTA del TRIPLE B**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la PUNTA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.4 MODALIDAD **COLA**

Se define COLA como los dos (2) dígitos del número triple que forman su extremo derecho, leídos de izquierda a derecha. Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger la COLA del TRIPLE A o la COLA del TRIPLE B de la sección “DOBLE A y B” para un determinado sorteo con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la COLA del TRIPLE A o la COLA del TRIPLE B seleccionada por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad COLA:

a. **Acierto de la COLA del TRIPLE A**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la COLA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto de la COLA del TRIPLE B**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la COLA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.5 MODALIDAD **CRUZADO**

De los números que forman el **TRIPLE A** y el **TRIPLE B** de la sección "DOBLE A y B" se derivan sus correspondientes **PUNTA A** y **COLA A**, y **PUNTA B** y **COLA B** respectivamente, originándose así las siguientes categorías:

3.5.1 CATEGORÍA: **CRUZADO PUNTA A y PUNTA B**

Para completar una jugada en esta categoría de la modalidad CRUZADO, el apostador deberá escoger la PUNTA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la PUNTA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B seleccionadas por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Categoría CRUZADO PUNTA A y PUNTA B:

a. **Acierto de la PUNTA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, la PUNTA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B escogidas por el apostador coinciden respectivamente con la PUNTA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B cantados en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TRESCIENTOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 300) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente de la PUNTA del TRIPLE A**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la PUNTA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente de la PUNTA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la PUNTA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.5.2 CATEGORÍA: **CRUZADO PUNTA A y COLA B**

Para completar una jugada en esta categoría de la modalidad CRUZADO, el apostador deberá escoger la PUNTA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la PUNTA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B seleccionadas por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Categoría CRUZADO PUNTA A y COLA B:

a. **Acierto de la PUNTA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, la PUNTA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B escogidas por el apostador coinciden respectivamente con la PUNTA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B cantados en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TRESCIENTOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 300) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente de la PUNTA del TRIPLE A**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la PUNTA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente de la COLA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la COLA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.5.3 CATEGORÍA: **CRUZADO COLA A y COLA B**

Para completar una jugada en esta categoría de la modalidad CRUZADO, el apostador deberá escoger la COLA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B de la sección "DOBLE A y B" para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la COLA del

TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B seleccionadas por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Categoría CRUZADO COLA A y COLA B:

a. **Acierto de la COLA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, la COLA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B escogidas por el apostador coinciden respectivamente con la COLA del TRIPLE A y la COLA del TRIPLE B cantados en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TRESCIENTOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 300) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente de la COLA del TRIPLE A**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la COLA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente de la COLA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la COLA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

3.5.4 CATEGORÍA: **CRUZADO COLA A y PUNTA B**

Para completar una jugada en esta categoría de la modalidad CRUZADO, el apostador deberá escoger la COLA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B de la sección “DOBLE A y B” para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la COLA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B seleccionadas por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Categoría CRUZADO COLA A y PUNTA B:

a. **Acierto de la COLA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, la COLA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B escogidas por el apostador coinciden respectivamente con la COLA del TRIPLE A y la PUNTA del TRIPLE B cantados en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TRESCIENTOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 300) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente de la COLA del TRIPLE A**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la COLA del TRIPLE A escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE A cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente de la PUNTA del TRIPLE B**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, sólo la PUNTA del TRIPLE B escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE B cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

4. MODALIDADES DEL JUEGO PARA LA SECCIÓN “ANIMALITOS A Y B”

4.1 MODALIDAD ANIMALITOS A y B

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un ANIMALITO A y un ANIMALITO B de la sección “ANIMALITOS A Y B” para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el ANIMALITO A y el ANIMALITO B seleccionados por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad ANIMALITOS A Y B:

Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, el ANIMALITO A y el ANIMALITO B escogidos por el apostador coinciden respectivamente con el ANIMALITO A y el ANIMALITO B cantados para la sección “ANIMALITOS A Y B” en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SESENTA BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 60) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

4.2 MODALIDAD **ANIMALITO FIJO**

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un ANIMALITO A o un ANIMALITO B de la sección "ANIMALITOS A Y B" para un determinado sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el ANIMALITO A o ANIMALITO B seleccionado por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios para la Modalidad ANIMALITO FIJO:

a) **Acierto del ANIMALITO A:** Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el ANIMALITO A escogido por el apostador coincide con el ANIMALITO A de la sección "ANIMALITOS A Y B" cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará DOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 2,00) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b) **Acierto del ANIMALITO B**: Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el ANIMALITO B escogido por el apostador coincide con el ANIMALITO B de la sección "ANIMALITOS A Y B" cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará DOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 2,00) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5. MODALIDADES DEL JUEGO PARA LA SECCIÓN "TRIPLE Y ANIMAL"

5.1 MODALIDAD TRIPLE Y ANIMAL

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un TRIPLE y un ANIMAL de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un mismo sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el TRIPLE y el ANIMAL seleccionados por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad TRIPLE Y ANIMAL:

a. **Acierto del TRIPLE y el ANIMAL:** Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, el TRIPLE y el ANIMAL escogidos por el apostador coinciden respectivamente con el TRIPLE y el ANIMAL cantados para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará MIL BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 1.000) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente del TRIPLE**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente el TRIPLE escogido por el apostador coincide con el TRIPLE cantado para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará DIEZ BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 10) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente del ANIMAL**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente el ANIMAL escogido por el apostador coincide con el ANIMAL cantado para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TREINTA CÉNTIMOS FUERTES (Bs.F. 0,30) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5.2 MODALIDAD **COLA y ANIMAL**

Se define COLA como los dos (2) dígitos del número triple que forman su extremo derecho, leídos de izquierda a derecha. Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger la COLA del TRIPLE y el ANIMAL de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un determinado sorteo con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la COLA del TRIPLE y el ANIMAL seleccionado por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad COLA y ANIMAL:

a. **Acierto de la COLA y el ANIMAL:** Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, la COLA y el ANIMAL escogidos por el apostador coinciden respectivamente con la COLA y el ANIMAL cantados para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará CIEN BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 100) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

b. **Acierto únicamente de la COLA**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente la COLA escogida por el apostador coincide con la COLA cantada para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará UN BOLÍVAR FUERTE (Bs.F. 1) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

c. **Acierto únicamente del ANIMAL**: Si en una misma jugada correspondiente a esta modalidad e impresa en una misma línea horizontal, solamente el ANIMAL escogido por el apostador coincide con el ANIMAL cantado para la sección "TRIPLE Y ANIMAL" en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará TREINTA CÉNTIMOS FUERTES (Bs.F. 0,30) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5.3 MODALIDAD **TRIPLE FIJO**

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un determinado sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el TRIPLE seleccionado por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios para la Modalidad TRIPLE FIJO:

Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el TRIPLE escogido por el apostador coincide con el TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SESENTA BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 60) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5.4 MODALIDAD **COLA**

Se define COLA como los dos (2) dígitos del número triple que forman su extremo derecho, leídos de izquierda a derecha. Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger la COLA del TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un determinado sorteo con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la COLA del TRIPLE seleccionada por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad COLA:

Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la COLA del TRIPLE escogida por el apostador coincide con la COLA del TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5.5 MODALIDAD **PUNTA**

Se define PUNTA como los dos (2) dígitos del número triple que forman su extremo izquierdo, leídos de izquierda a derecha. Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger la PUNTA del TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un determinado sorteo con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: la PUNTA del TRIPLE seleccionada por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios de la Modalidad PUNTA:

Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, la PUNTA del TRIPLE escogida por el apostador coincide con la PUNTA del TRIPLE de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará SEIS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

5.6 MODALIDAD **SÓLO ANIMAL**

Para completar una jugada en esta modalidad, el apostador deberá escoger un ANIMAL de la sección "TRIPLE Y ANIMAL" para un determinado sorteo, con su día, fecha y hora correspondientes.

En esta modalidad cada jugada deberá aparecer en el anverso del medio de apuesta, impresa horizontalmente en la misma línea e indicando: el ANIMAL seleccionado por el apostador y el monto de la apuesta correspondiente a esa jugada. Si el apostador hiciere dos (2) o más jugadas en esta modalidad en un mismo medio de apuesta, ellas serán independientes entre sí, deberán aparecer impresas horizontalmente una debajo de la otra y cada una deberá tener su monto de apuesta en bolívares.

Premios para la Modalidad SÓLO ANIMAL:

Si en una jugada correspondiente a esta modalidad, impresa en una misma línea horizontal, el ANIMALITO escogido por el apostador coincide con el ANIMAL de la

sección “TRIPLE Y ANIMAL” cantado en el sorteo del día, fecha y hora correspondientes, el apostador ganará DOS BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 2,00) por cada diez céntimos de bolívar fuerte (Bs.F. 0,10) apostados.

6. CONDICIONES PARA LA VENTA DE JUGADAS

6.1 Sólo serán válidas las jugadas que se encuentren debidamente registradas con su correspondiente Código de Autorización en el Sistema Central de Apuestas de la Operadora. El Código de Autorización es el único identificador que certifica que el medio de apuesta ha sido registrado y es legal.

6.2 Las Unidades de Comercialización autorizadas para la venta del juego **TRIPLE ORIENTE** sólo estarán ubicadas en los Centros de Apuestas que posean la respectiva Autorización o Licencia emitida por la Lotería de Oriente, que se encuentren debidamente registrados ante la Comisión Nacional de Loterías (CONALOT) y que emitan medios de apuestas con su respectivo Código de Autorización.

6.3 Los Comercializadores y vendedores de medios de apuestas del Juego **TRIPLE ORIENTE** son comerciantes independientes y asumen la total responsabilidad de las operaciones a su cargo. En consecuencia, la Operadora y La Junta de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Monagas, LOTERÍA DE ORIENTE quedarán exentos de cualquier reclamación derivada de sus operaciones.

6.4 So pena de nulidad, y por no tener capacidad negocial plena, los menores de dieciocho (18) años no podrán adquirir medios de apuestas del Juego **TRIPLE ORIENTE**. En consecuencia, tampoco podrán participar como apostadores, ni cobrar premios.

7. CELEBRACIÓN DE SORTEOS Y PLAZOS

7.1 Los sorteos del Juego **TRIPLE ORIENTE** se realizarán los días LUNES, MARTES, MIÉRCOLES, JUEVES, VIERNES y SÁBADO, en horarios de las 12:00 M y 7:00 PM y podrán ser transmitidos al público por cualquier servicio de telecomunicaciones o medios de comunicación nacional o regional.

7.2 Los sorteos son actos públicos y se realizarán en presencia de un Notario Público o Juez, quien dará fe pública de lo realizado y dejará constancia de su veracidad en el ACTA correspondiente. Los resultados de los sorteos serán informados al público por cualquier servicio de telecomunicaciones o medio de comunicación nacional o regional. Si la Operadora decidiere realizar los sorteos en día y/u hora diferentes, previa notificación a la Junta de Beneficencia Pública del Estado Monagas, LOTERÍA DE ORIENTE, lo participará oportunamente.

7.3 Los sorteos serán ejecutados de acuerdo con los sistemas de realización de juego legalmente permitidos o autorizados por los organismos competentes.

7.4 Los sorteos se realizarán en el horario establecido en el ítem 6.1 del presente Reglamento. En el caso de que alguno de los sorteos no pueda realizarse por causa

sobrevenida de fuerza mayor o caso fortuito, o deba interrumpirse durante el curso de su ejecución, su celebración o continuación se realizará cuando cesen dichas circunstancias

7.5 Concluido el sorteo, se dejará constancia de su resultado en el ACTA respectiva que será firmada por el Notario, por el representante de la LOTERÍA DE ORIENTE y por el representante de la Operadora. En caso de ausencia del representante de la LOTERÍA DE ORIENTE o de la Operadora, firmarán el ACTA dos (2) personas escogidas entre las asistentes como testigos del acto.

8. NORMAS PARA LA CANCELACIÓN DE PREMIOS

8.1 Solamente participarán en el sorteo respectivo los medios de apuestas del Juego **TRIPLE ORIENTE** emitidos en los Centros de Apuestas autorizados con todos sus requisitos formales y que cumplan con lo establecido en el ítem 6.1 de este reglamento.

8.2 No tendrán validez los medios de apuestas ilegibles, dudosos, perforados o con raspaduras que no permitan su clara identificación ni los que presenten enmiendas, roturas, adulteraciones, alteraciones o signos no autorizados, ni los que se presenten incompletos. Tampoco tendrán validez los medios de apuestas emitidos en Centros de Apuestas no autorizados, ni los que no posean su respectivo Código de Autorización, ni los que no estén registrados tanto en el Sistema Central de Apuestas de la Operadora.

8.3 El derecho a cobrar los premios correspondientes al **TRIPLE ORIENTE** caducará a los cinco (5) días continuos, contados a partir del día siguiente a la fecha del sorteo respectivo.

8.4 Para el pago de un premio será indispensable la entrega del medio de apuesta original y el Comercializador constatará su validez y exigirá el cumplimiento de las normas previstas en este Reglamento y las leyes vigentes. Para cobrar su premio, todo ganador deberá presentar los documentos de identificación que se le soliciten.

8.5 Los premios mayores a SEIS MIL BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6.000) sólo deberán ser pagados y/o entregados a la persona natural que sea portadora legítima del medio de apuesta ganador, cuyos nombres y apellidos, número de cédula o pasaporte, firma y huella digital deberán aparecer claramente en el reverso del mismo, sin perjuicio de que se pueda exigir el cumplimiento de estos requisitos en caso de premios menores a dicho monto. En ningún caso se deberán entregar ni pagar premios a nombre de otras personas naturales, ni de personas jurídicas, ni de comunidades.

8.6 En cada modalidad, los aciertos sólo dan derecho al ganador a un (1) premio por jugada.

8.7 La Junta de Beneficencia Pública del Estado Monagas - Lotería de Oriente, la Operadora y el Comercializador no asumirán obligaciones por convenios concertados con terceros por las personas que presenten al cobro medios de apuestas ganadores.

RESERVADO PARA LA APROBACIÓN

GRUPO TELEMÁTICO DE LOTERÍAS, S.A.	**LOTERÍA DE ORIENTE**

8.8 En ningún caso los premios del Juego **TRIPLE ORIENTE** generarán intereses ni estarán sujetos a corrección monetaria ni ajustes por inflación.

8.9 Todo ganador de un premio mayor a SEIS MIL BOLÍVARES FUERTES (Bs.F. 6.000) deberá prestarse gratuitamente para la publicidad que sea requerida por el Comercializador a fin de promocionarlo como ganador de un premio del Juego **TRIPLE ORIENTE**. El ganador acepta que hasta tanto él no haya cumplido con los requerimientos publicitarios, el pago del premio permanecerá suspendido sin perjuicio de lo previsto en el ítem 8.8.

8.10 En caso de surgir cualquier duda o controversia, la Junta de Beneficencia Pública del Estado Monagas - Lotería de Oriente, la Operadora, los Comercializadores, los Centros de Apuestas y los apostadores se someterán única y exclusivamente, para todos los efectos, a lo que se establezca en el Reglamento del Juego **TRIPLE ORIENTE** que esté vigente en la fecha del sorteo respectivo, y a lo que conste en el ACTA del sorteo correspondiente.

9. RECLAMACIONES

9.1 Los apostadores que se consideren con derecho a reclamo, deberán dirigirse personalmente al Centro de Apuestas donde hicieron su jugada y éste canalizará el reclamo ante el comercializador respectivo.

9.2 Toda reclamación deberá formularse dentro del plazo máximo e improrrogable de cinco (5) días continuos, contados a partir del día siguiente a la fecha del sorteo respectivo.

9.3 Para que se admita la reclamación, el medio de apuesta deberá cumplir con lo establecido en el ítem 8.2 de este Reglamento.

10. DISPOSICIONES FINALES

10.1 La Operadora, previa aprobación de la Junta de Beneficencia Pública del Estado Monagas - Lotería de Oriente, podrá modificar total o parcialmente este Reglamento y lo informará al público por un medio de comunicación escrito de circulación regional o nacional.

10.2 Este Reglamento entrará en vigencia a partir de la fecha de su publicación por un medio de comunicación escrito de circulación regional o nacional y deroga el reglamento anterior a éste.

Este reglamento ha sido aprobado por la Junta de Beneficencia Pública y Asistencia Social del Estado Monagas - Lotería de Oriente.

GRUPO TELEMÁTICO DE LOTERÍAS, S.A.	LOTERÍA DE ORIENTE

RESERVADO PARA LA APROBACIÓN

GRUPO TELEMÁTICO DE LOTERÍAS, S.A.	**LOTERÍA DE ORIENTE**