

ACUERDO 179 DE 2015

(mayo 20)

Diario Oficial No. 49.580 de 21 de julio de 2015

CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR

Por el cual se expide el reglamento de Apuestas sobre los Resultados de Carreras de Caballos.

EL CONSEJO NACIONAL DE JUEGOS DE SUERTE Y AZAR (CNJSA), '

en ejercicio de sus facultades legales, en especial de las conferidas en el numeral 1 del artículo [47](#) de la Ley 643 de 2001, y

CONSIDERANDO:

Que de conformidad con el artículo [336](#) de la Constitución Política la organización, administración, control y explotación de los monopolios rentísticos deben estar sometidos a un régimen propio, fijado por la ley.

Que la Ley [643](#) de 2001, modificada por la Ley [1393](#) de 2010, fijó el régimen propio del monopolio rentístico de juegos de suerte y azar de que trata el artículo [336](#) de la Constitución Política.

Que el numeral 1o del artículo [47](#) de la Ley 643, modificado por el artículo 2o del Decreto 4144 de 2011, determina que al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar le corresponde aprobar y expedir los reglamentos de las distintas modalidades de juegos de suerte y azar, cuya explotación corresponde a las entidades territoriales.

Que el artículo [37](#) de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo [15](#) de la Ley 1393 de 2010, determinó que a cada uno de los departamentos y Distritos les corresponde la explotación, como arbitrio rentístico, de las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos y por tanto la expedición del reglamento correspondiente es competencia del Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

Que por medio de los Acuerdos 04 de 2004 y 08 de 2005, el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, adscrito en su momento al Ministerio de Protección Social, expidió el reglamento de las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos.

Que la expedición de la Ley [1393](#) de 2010 modificó los mecanismos previstos para explotar, organizar, administrar, operar, controlar, fiscalizar, regular y vigilar con fines de arbitrio rentístico, las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos.

Que la Federación Nacional de Departamentos solicitó al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar que se actualizara el reglamento de las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos a los cambios normativos señalados, procurando proteger los recursos que financian la prestación del servicio público de salud, la transparencia del juego y los intereses de los apostadores.

Que el presente reglamento será aplicable únicamente a las apuestas sobre las carreras realizadas en hipódromos ubicados exclusivamente en el territorio nacional o cuando se operen estas en

conjunto con las apuestas realizadas sobre hipódromos ubicados fuera del territorio nacional.

Que el presente acto administrativo fue discutido y aprobado en la Sesión Ordinaria número 72 del Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.

Que por lo señalado anteriormente,

ACUERDA:

TÍTULO PRELIMINAR.

DISPOSICIONES GENERALES.

ARTÍCULO 1o. OBJETO. Por medio del presente Acuerdo el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar expide el reglamento que determina el funcionamiento del juego de apuestas sobre los resultados de carreras de caballos realizadas exclusivamente en el territorio nacional, las cuales podrán incluir resultados de carreras realizadas fuera del territorio nacional; modalidad de juego de suerte y azar definida por el artículo [37](#) de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo [15](#) de la Ley 1393 de 2010, no se encuentran incluidas en el presente reglamento las apuestas exclusivamente sobre carreras de caballos realizadas en hipódromos internacionales.



ARTÍCULO 2o. FINALIDAD. El presente reglamento tiene por finalidad regular la explotación como arbitrio rentístico de las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos en hipódromos nacionales e internacionales, de tal manera que contribuya eficazmente a la financiación del servicio público de salud.



ARTÍCULO 3o. ÁMBITO DE APLICACIÓN. Las disposiciones del presente reglamento son de obligatoria aplicación por parte de las entidades territoriales de cualquier orden, las Empresas Industriales y Comerciales del Estado, Sociedades de Capital Público Departamental, los operadores del juego y en general a quien, de conformidad con lo dispuesto en la Ley [643](#) del 2001 y [1393](#) de 2010 explote, organice, administre, opere, controle, fiscalice, regule y vigile la modalidad de juego de suerte y azar denominado apuestas sobre los resultados de carreras de caballos.



ARTÍCULO 4o. DEBER DE RENDIR INFORMACIÓN. En los términos del artículo [53](#) de la Ley 643 de 2001, las entidades administradoras y las empresas operadoras del juego rendirán la información solicitada por el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar y las demás entidades que tengan funciones de inspección, control y vigilancia, en la forma y oportunidad que estas señalen, so pena de la imposición de las sanciones de competencia de la Superintendencia Nacional de Salud y las que sean pactadas en el contrato de concesión.



ARTÍCULO 5o. ENVÍO DE INFORMACIÓN. Sin perjuicio de presentar la información solicitada en el contrato de concesión, mensualmente el operador debe remitir informes a la entidad concedente, con el reporte de:

1. Relación de ventas, premios, y estado de saldos de cada una de las subcuentas definidas en la entidad fiduciaria.
2. Detalle de los costos asociados a la operación del juego.

3. Relación detallada y actualizada de los contratos suscritos con terceros para la operación del juego.

4. Estado de ejecución y cumplimiento de cada uno de los contratos vigentes para la operación del juego.



ARTÍCULO 6o. LIMITACIONES A LA PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO. No podrán participar en el juego al que se refiere el presente reglamento las siguientes personas:

- Los menores de edad. En caso de duda, el operario del terminal de venta puede solicitar al jugador la presentación de su documento de identificación para verificar la edad, y abstenerse de recibir la apuesta en caso de que el jugador sea menor de edad.

- Las personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictos judicialmente.

- Los empleados de los hipódromos y en general las personas que participen de algún modo en la operación del juego.

- Los entrenadores, jinetes, jueces y comisarios de las carreras.

- Los funcionarios públicos en funciones de inspección, vigilancia y control sobre la actividad.



ARTÍCULO 7o. DEFINICIONES. Para los efectos del presente reglamento, se adoptan las siguientes definiciones:

1. Agencia hípica: Establecimiento de comercio abierto al público exclusivamente para aceptar las apuestas sobre el resultado de carreras de caballos y autorizado por el concesionario. En este lugar se ubican las terminales para expedir los tiquetes, los dispositivos para emitir las imágenes y los datos relacionados con el desarrollo de las carreras y de las apuestas sobre ellas.

2. Apuesta paramutual: Es aquella en la que un porcentaje de las ventas se destina a los premios, los cuales serán repartidos entre los jugadores que acierten el resultado al que se refiere la apuesta.

3. Caballo: Animal perteneciente a la familia de los equinos, criados para competir en carreras de velocidad, debidamente inscrito en el Stud Book.

4. Carrera de caballos: Competencia entre caballos debidamente inscritos en el Stud Book de Colombia, efectuada de conformidad con el reglamento expedido por la Comisión Colombiana de Carreras de Caballos de Pura Sangre Inglesa (PSI).

5. Carreras nacionales: Carreras de caballos realizadas en hipódromos nacionales.

6. Carreras internacionales: Carreras de caballos realizadas en hipódromos internacionales.

7. Comisión Colombiana de Carreras de Caballos: Organismo creado por medio de la Ley 427 de 1998, con el propósito de reglamentar el espectáculo de carreras de caballos en los hipódromos, de acuerdo con las normas internacionales.

8. Concesionario: Empresa que obtuvo la concesión para efectuar la operación del juego de

apuestas sobre el resultado de carreras de caballos. Es el operador del juego y en calidad de tal recibe el valor de las apuestas y es responsable por los premios.

9. Empate: Situación en la que dos o más caballos ocupan la misma posición en una carrera. Se entenderá que los caballos llegaron en la posición que resulte más cercana a la primera.

10. En línea: Expresión que se utiliza para denotar que un elemento se encuentra conectado o hace parte en forma permanente de un sistema de información. La operación en línea implica, además, que los programas se ejecutan de tal forma que los datos se actualizan de inmediato en los archivos del sistema.

11. Hipódromo Nacional: Lugar situado en el territorio nacional en el que se efectúan carreras de caballos en las condiciones establecidas en el reglamento expedido por la Comisión Colombiana de Carreras de Caballos de Pura Sangre Inglesa (PSI).

12. Hipódromo Internacional: Lugar situado fuera del territorio nacional, en el que se efectúan carreras de caballos en las condiciones establecidas en un reglamento avalado por la Federación Internacional de Autoridades Hípicas (International Federation of Horseracing Authorities (I. F. H. A.)).

13. Ingresos brutos: Valor constituido por el dinero que los apostadores le pagan al operador para participar en el juego, sin tener en cuenta el Impuesto al Valor Agregado (IVA).

14. Jinete: Persona licenciada para conducir caballos en carreras públicas.

15. Partidor: Estructura mecánica diseñada con cierta cantidad de cubículos; en cada uno de ellos entra el caballo con su jinete para realizar la carrera.

16. Premios: Es el porcentaje de los ingresos brutos que se distribuye a los apostadores proporcional al número de aciertos, de acuerdo con la distribución señalada en este reglamento, de la bolsa o fondo común conformada con la totalidad de las apuestas, y hechas las deducciones de ley.

17. Programa de carreras: Listado de carreras y de los caballos que participan en ellas, publicado por el operador del juego, sobre las que se aceptan apuestas indicando sus premios y las condiciones para obtenerlos.

18. Requerimientos técnicos para la operación del juego: Documento maestro, anexo al presente reglamento, que establece: 1) los requisitos técnicos mínimos que deben ser cumplidos por el operador para garantizar la operación del juego en sus diferentes componentes (Sistema Central del Juego, terminales de venta y red de comunicaciones) así como para la generación, procesamiento, transmisión de la información administrativa, financiera, de control y de apuestas requeridas, y 2) las especificaciones técnicas y requerimientos para el envío de información del juego.

19. Red de comunicaciones: Elementos que garantizan la comunicación confiable y oportuna entre los diferentes componentes que conforman la plataforma tecnológica del juego, y los terminales de venta para asegurar la adecuada operación y continuidad del juego.

20. Red de Monitores: Dispositivos para recibir en tiempo real la transmisión visual de las carreras sobre las que se efectúan las apuestas, así como la información del cálculo de los dividendos, discriminados por carrera, caballo y tipo de apuesta.

21. Retiro: Circunstancia en la que un caballo que aparece programado para correr una carrera válida para apuestas no entra al partidador por cualquier circunstancia.
22. Reunión: Conjunto de carreras efectuadas un mismo día y en un mismo hipódromo, sobre cuyos resultados se aceptan apuestas.
23. Stud book: Libro Genealógico oficial donde se registran en forma ordenada y secuencial, la raza, genealogía, filiación y propiedad, de animales de razas puras.
24. Sistema Central del Juego: Plataforma tecnológica que soporta el juego la cual está compuesta por los elementos de hardware requeridos y el conjunto de programas (software) que garantizan la adecuada operación del juego: Software Central de Validación de Apuestas, Software y Hardware de Almacenamiento, Software de Gestión, Sistema Totalizador y Sistema de Transmisión visual de las carreras en vivo.
25. Tarjetón de apuestas: Formulario en el que el apostador indica sus pronósticos y el valor que apuesta, con el cual se registra la apuesta en la terminal de venta.
26. Terminal de venta: Dispositivo conectado en línea y tiempo real con el Sistema Central del Juego, que procesa y emite el ticket.
27. Ticket: Recibo impreso emitido en línea y en tiempo real por el operador, que acredita la realización de una o varias apuestas en un terminal de venta. Es un documento al portador con medidas de seguridad determinadas por el operador para su validación; es el único documento válido para cobrar el premio en caso que una apuesta resulte ganadora.
28. Tomar partida: Expresión que se utiliza para establecer que el caballo se encuentra dentro del partidador.
29. Unidad de Valor Tributario (UVT): unidad de medida de valor, anualmente actualizada por el Gobierno Nacional, que tiene como objeto representar los valores tributarios que se encontraban anteriormente expresados en pesos para facilitar su cálculo al estandarizarlos y homogenizarlos.
30. Valor de la apuesta: cantidad de dinero que paga un jugador por cada apuesta que otorga el derecho a participar en el juego.

TÍTULO I.

DE LA OPERACIÓN DEL JUEGO.

CAPÍTULO I.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO.



ARTÍCULO 8o. DESCRIPCIÓN DEL JUEGO. Es un juego de suerte y azar en el que se apuesta sobre los resultados de carreras de caballos efectuadas en hipódromos nacionales e internacionales. Las apuestas son de tipo paramutual lo que implica que se otorga como premio un porcentaje del monto de las apuestas, a los apostadores que acierten los resultados de carreras.



ARTÍCULO 9o. Para participar en el juego, el apostador selecciona un pronóstico, relacionado con el orden de llegada de los caballos a la meta en una o varias carreras, el cual se

registra en un terminal de venta, conectada en línea y tiempo real con el Sistema Central del Juego, que lo procesa y emite un ticket que evidencia la existencia de una apuesta válida. El Sistema Central de Juego genera además un registro único, que identifica la apuesta válida, con el cual se pueden validar los tickets ganadores.



ARTÍCULO 10. CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO. El juego de apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos tiene las siguientes características:

1. Apuesta realizada a través de un terminal de venta.
2. Operación en línea y en tiempo real mediante un Sistema Central de Juego y una red de comunicaciones.
3. Expedición de un ticket para confirmar el correcto registro de la apuesta.
4. Resultado del juego determinado por el resultado de carreras de caballos en hipódromos nacionales e internacionales.
5. Transmisión de los eventos por medio de una red de monitores.
6. Las apuestas son de tipo paramutual.



ARTÍCULO 11. ELEMENTOS DE JUEGO. Los elementos mínimos para operar el juego son:

1. Hipódromos.
2. Caballos.
3. Jinetes.
2. Tarjetón de apuestas.
3. Ticket.
4. Agencias.
5. Terminal de venta.
6. Sistema Central del juego.
7. Red de comunicaciones.
8. Sistema de transmisión de carreras en vivo.
9. Red de Monitores.

CAPÍTULO II.

CONDICIONES Y REGLAMENTO DE LAS APUESTAS SOBRE EL RESULTADO DE LAS CARRERAS DE CABALLOS.



ARTÍCULO 12. CONDICIONES DE LAS APUESTAS. Las apuestas que se realicen sobre

los resultados de carreras de caballos se sujetarán a lo dispuesto en este reglamento y a las demás disposiciones que sobre la materia expida o apruebe el Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar.



ARTÍCULO 13. SELECCIÓN DE LA APUESTA. El jugador selecciona su apuesta la cual es registrada a través de un terminal de venta, conectado en línea y en tiempo real con el Sistema del Juego, el cual expide el ticket como comprobante de la apuesta. El registro de la apuesta se puede hacer directamente en la terminal o por medio de un tarjetón dispuesto para el efecto.

El jugador puede hacer una apuesta automática, caso en el cual el Sistema Central del Juego utilizará un generador de números aleatorios para definir los caballos y posiciones sobre las cuales se realizará la apuesta.



ARTÍCULO 14. CONTENIDO DEL TICKETE. Los tickets deberán contener como mínimo la siguiente información:

1. Nombre de la entidad concedente.
2. Nombre comercial y logotipo del juego.
3. Nombre y logotipo del operador.
4. Número telefónico y dirección del operador del juego.
5. Datos del contrato de concesión que autoriza la operación del juego.
6. Identificación del Hipódromo donde se realizará la carrera.
7. Identificación del departamento o distrito en el que se efectúa la venta.
8. Pronóstico del apostador sobre carreras señaladas por el operador del juego.
9. Tipo y valor de las apuestas.
10. Valor total apostado.
11. Valor del impuesto a las ventas.
12. Valor total a pagar.
13. Fecha y hora de la expedición del ticket.
14. Número de reunión y número de carrera o carreras objeto del pronóstico.
15. Punto de venta donde fue registrada la apuesta.
16. Número del terminal de venta.
17. Número de serie del ticket.
18. Elementos de seguridad que permitan su validación.
19. Mensaje que indique “El derecho a cobrar el premio caduca en el término de un (1) año,

contado a partir de la fecha de realización de la carrera, tal y como lo establece el artículo [12](#) de la Ley 1393 de 2010”.

20. Mensaje que indique que “El juego es una forma de entretenimiento, juega con moderación”.

21. Mensaje que indique que “El apostador es responsable de la integridad del ticket, y acepta que la apuesta impresa en este ticket representa con certeza su selección”.

22. Mensaje que indique: “Prohibida la venta a menores de edad”. “Este ticket se constituye en un documento al portador”.

23. Mensaje que indique: “El pago de premios menores a 182 UVT se realizará en el punto de venta y el de iguales o mayores a 182 UVT, por intermedio de la entidad Fiduciaria autorizada”.

24. Medios para consultar los resultados y los aciertos.



ARTÍCULO 15. VALOR DE LA APUESTA. El valor de las apuestas individuales será determinado por jugador atendiendo las condiciones determinadas por el operador y en ningún caso será inferior a mil pesos (\$1.000) IVA incluido. El valor de las apuestas múltiples acumulables será fijo y lo establecerá el operador.

PARÁGRAFO: Las condiciones del valor de las apuestas deberán ser aprobadas por la entidad concedente.



ARTÍCULO 16. HORA Y CIERRE DE LAS APUESTAS. El Sistema del Juego solo recibirá apuestas hasta que se complete la entrada de los caballos al partidor. En el caso que la apuesta se realice sobre el resultado de varias carreras, el cierre será cuando se complete la entrada de los caballos al partidor en la primera carrera sobre la cual se realice la apuesta. En todo caso, el cierre del sistema será señalado por las autoridades de la carrera.



ARTÍCULO 17. PROGRAMA DE CARRERAS. Los operadores programarán el número de reuniones y carreras sobre las cuales se recibirán apuestas, atendiendo las disposiciones establecidas en el contrato de concesión. Cuando se operen apuestas sobre carreras en hipódromos nacionales e internacionales, el operador deberá asegurar la utilización de un número mínimo de reuniones realizadas en hipódromos nacionales, en los siguientes términos:

a) Doce (12) reuniones en el primer año de operación del juego;

b) Veinticuatro (24) reuniones en el segundo año de operación del juego;

c) Cuarenta y ocho (48) reuniones en el tercer año de operación del juego;

d) Noventa y seis (96) reuniones anuales a partir del cuarto año de operación del juego.

PARÁGRAFO 1o. En el caso de no existir la oferta de carreras realizadas en hipódromos nacionales suficiente para el cumplimiento de las reuniones mínimas exigidas, el operador así deberá demostrarlo a la entidad concedente y al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, con el fin de que este ajuste, mediante acuerdo, el número mínimo de reuniones sobre carreras en hipódromos nacionales o eliminar dicho requisito, en este último caso, se dará aplicación a la tarifa establecida en el artículo [15](#) de la Ley 1393 de 2010 para las apuestas hípias sobre carreras

realizadas exclusivamente fuera del territorio nacional.

PARÁGRAFO 2o. La programación de carreras debe estar disponible a los apostadores en todos los canales de comercialización con una anterioridad no inferior a veinticuatro (24) horas antes de la primera carrera de cada reunión. Esta regla aplica para programas de hipódromos internacionales.



ARTÍCULO 18. TIPOS DE APUESTAS. Las apuestas sobre el resultado de carreras de caballos serán las que se describen a continuación:

1. Apuestas sobre los resultados de una sola carrera. Consisten en efectuar las apuestas pronosticando el resultado en solo una de las carreras programadas por el operador.

1.1. Apuestas simples. Son aquellas en las que el pronóstico sobre el cual el jugador efectúa su apuesta se refiere a un solo caballo de los que participan en una única carrera de las programadas en una reunión. Las apuestas simples son las siguientes:

1.1.1. Ganador. Consiste en elegir un caballo y apostar que ocupará el primer lugar en la carrera.

Se efectuarán cumpliendo las siguientes condiciones:

- a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban tres (3) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;
- b) Si se presenta empate en el primer lugar, los caballos empatados se considerarán ganadores;
- c) Si el caballo ganador no tiene apuestas, el caballo con apuestas que le siga en orden de llegada se considerará ganador;
- d) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida;
- e) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor.

1.1.2. Place. Consiste en elegir un caballo y apostar que ocupará el primero o el segundo lugar en la carrera.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

- a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban cuatro (4) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor;
- b) Si se presenta empate en el primero o en el segundo lugar, los caballos empatados se considerarán como place;
- c) Los caballos que no tengan apuestas para place no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, el place se determinará únicamente con los caballos que tengan

apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida;

e) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor.

1.1.3. Show. Consiste en elegir un caballo y apostar que ocupará el primero, el segundo o el tercer lugar en la carrera.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban seis (6) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) Si se presentan empates en el primero, segundo o tercer lugar, los caballos empatados se considerarán como shows;

c) Los caballos que no tengan apuestas para show no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, el show se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida;

e) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor.

1.2. Apuestas mixtas. Son aquellas en las que el pronóstico sobre el cual el jugador efectúa su apuesta se refiere a dos o más de los caballos que participan en una única carrera. Las apuestas mixtas son las siguientes:

1.2.1. Quiniela. Consiste en elegir dos caballos y apostar que ocuparán el primero y segundo lugar en una carrera, sin importar el orden.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban cuatro (4) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) Si se presentan empates en el primero o segundo lugar, los caballos empatados se considerarán como quiniela;

c) Los caballos que no tengan apuestas para quiniela no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, la quiniela se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se

reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas, que tome la partida y que no haya sido elegido por el apostador para realizar la apuesta inicial;

e) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor.

1.2.2. Exacta. Consiste en elegir dos caballos y apostar que ocuparán el primero y el segundo lugar en una carrera, en orden exacto.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban cuatro (4) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) Si se presentan empates en el primero o segundo lugar, los caballos empatados se considerarán exacta;

c) Los caballos que no tengan apuestas para exacta no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, la exacta se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Si no se presentan tiquetes con los dos (2) aciertos, el fondo de premios se repartirá entre quienes tenga un (1) acierto, en caso que no se presenten tiquetes con un (1) acierto, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo;

e) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas, que tome la partida y que no haya sido elegido por el apostador para realizar la apuesta inicial;

f) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor;

g) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

1.2.3. Trío o Trifecta. Consiste en elegir tres caballos y apostar que ocuparán el primero, segundo y tercer lugar en una carrera, en orden exacto.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban cinco (5) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta, por el mismo valor;

b) Si se presentan empates en el primero, segundo o tercer lugar, los caballos empatados se considerarán Trifecta;

c) Los caballos que no tengan apuestas para Trifecta no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, la Trifecta se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Si no se presentan tiquetes con los tres (3) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan dos (2) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto, en caso que no se presenten tiquetes con un (1) acierto, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo;

e) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas, que tome la partida y que no se haya elegido por el apostador para realizar la apuesta inicial;

f) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

g) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

1.2.4. Superfecta o Cuatrifecta. Consiste en elegir cuatro caballos y apostar que llegarán en el primero, segundo, tercero y cuarto lugar, en orden exacto.

Se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban seis (6) o más caballos; si toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) En caso de empate en el primero, segundo, tercero o cuarto lugar, se considerarán ganadoras las combinaciones que contengan los caballos empatados;

c) Los caballos que no tengan apuestas para Cuatrifecta no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, la Cuatrifecta se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Si no se presentan tiquetes con los cuatro (4) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan tres (3) aciertos, en caso que no se presenten tiquetes con tres (3) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan dos (2) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto, en caso que no se presenten tiquetes con un (1) acierto el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo;

e) Cuando se presente el retiro de un caballo con el que se registren estas apuestas, este se reemplazará con el caballo que registre el mayor valor de apuestas, que tome la partida y que no haya sido elegido por el apostador para realizar la apuesta inicial;

f) Si se cancela la carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

g) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

2. APUESTAS SOBRE EL RESULTADO DE VARIAS CARRERAS. Consisten en efectuar la

apuesta pronosticando el resultado de múltiples carreras, siempre y cuando sean señaladas por el operador y se celebren en una misma reunión y en un mismo hipódromo.

2.1. Apuestas múltiples no acumulables. Son aquellas en las que el pronóstico sobre el cual el jugador efectúa su apuesta se refiere a múltiples carreras y el premio no se acumula. Las apuestas múltiples no acumulables son las siguientes:

2.1.1. Dupleta. Consiste en pronosticar los ganadores de dos carreras y se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

- a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban tres (3) o más caballos; si en cualquiera de las carreras toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador rembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;
- b) Cuando se presente el retiro de uno de los caballos con los que se registre estas apuestas, se reemplazará el caballo retirado con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida en cada carrera;
- c) Los caballos que no tengan apuestas para Dupleta no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, la Dupleta se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;
- d) Si se efectúa una de las carreras válida para la Dupleta y se cancela la otra, los premios se distribuirán entre quienes acertaron el ganador de la carrera efectuada. Si se cancelan ambas carreras, el operador rembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;
- e) Si no se presentan tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto;
- f) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

2.1.2. Pick 3. Consiste en pronosticar los ganadores de tres carreras y se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

- a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban tres (3) o más caballos; si en cualquiera de las carreras toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador rembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;
- b) Cuando se presente el retiro de uno de los caballos con los que se registre estas apuestas, se reemplazará el caballo retirado con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida en cada carrera;
- c) Los caballos que no tengan apuestas para Pick 3 no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, el Pick 3 se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;
- d) Si se cancela una carrera válida para Pick 3, el fondo de premios se distribuirá a prorrata entre quienes acertaron el ganador de las dos carreras restantes. Si se cancela más de una carrera, el

operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

e) Si no se presentan tiquetes con tres (3) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan dos (2) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto;

f) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

2.1.3. Pick 4. Consiste en pronosticar los ganadores de cuatro carreras y se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban tres (3) o más caballos; si en cualquiera de las carreras toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) Cuando se presente el retiro de uno de los caballos con los que se registre estas apuestas, se reemplazará el caballo retirado con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida en cada carrera;

c) Los caballos que no tengan apuestas para Pick 4 no se tendrán en cuenta para determinar los ganadores. En consecuencia, el Pick 4 se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Si se cancela una carrera válida para Pick 4, el fondo de premios se distribuirá a prorrata entre quienes acertaron el ganador de las tres carreras restantes. Si se cancela más de una carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

e) Si no se presentan tiquetes con cuatro (4) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan tres (3) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con tres (3) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan dos (2) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto;

f) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

2.1.4. Pick 5. Consiste en pronosticar los ganadores de cinco carreras y se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban tres (3) o más caballos; si en cualquiera de las carreras toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

b) Cuando se presente el retiro de uno de los caballos con los que se registre estas apuestas, se reemplazará el caballo retirado con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida en cada carrera;

c) Los caballos que no tengan apuestas para Pick 5 no se tendrán en cuenta para determinar los

ganadores. En consecuencia, el Pick 5 se determinará únicamente con los caballos que tengan apuestas en su estricto orden de llegada;

d) Si se cancela una carrera válida para Pick 5, el fondo de premios se distribuirá a prorrata entre quienes acertaron el ganador de las cuatro carreras restantes. Si se cancela más de una carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

e) Si no se presentan tiquetes con cinco (5) aciertos, el fondo de premios se repartirá a prorrata entre quienes tengan cuatro (4) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con cuatro (4) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan tres (3) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con tres (3) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan dos (2) aciertos; en caso que no se presenten tiquetes con dos (2) aciertos, el fondo se repartirá a prorrata entre quienes tengan un (1) acierto;

f) Si no se presentan apuestas ganadoras, el fondo de premios se acumulará para la siguiente apuesta de este tipo.

2.2. Apuestas múltiples acumulables: Son aquellas en las que el pronóstico sobre el cual el jugador efectúa su apuesta se refiere a múltiples carreras, las cuales tienen unas reglas de distribución que permiten que el fondo del premio tienda a acumularse. Las apuestas múltiples acumulables son las siguientes:

2.2.1. 5 & 6 con marcador. Consiste en el acierto de los ganadores de seis (6) carreras y en la última de ellas acertar además el orden exacto de llegada de los primeros cuatro (4) caballos y se efectuarán conforme a las siguientes condiciones:

a) Se venderán únicamente para aquellas carreras en las cuales se inscriban cuatro (4) o más caballos; si en cualquiera de las carreras toman la partida menos de esta cantidad de caballos, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor.

b) Cuando se presente el retiro de uno de los caballos con los que se registre estas apuestas, se reemplazará el caballo retirado con el caballo que registre el mayor valor de apuestas y que tome la partida en cada carrera;

c) Si se cancela una carrera válida para 5 & 6 con marcador, el fondo de premios se distribuirá entre quienes acertaron el ganador de las cinco (5) restantes y en la última de ellas acertaron además el orden exacto de llegada de los primeros cuatro (4) caballos, a menos que la carrera cancelada corresponda a la que se pronosticó el orden de llegada de los caballos, caso en el cual el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

d) Si se cancela más de una carrera, el operador reembolsará el valor pagado por el apostador o le dará la oportunidad de efectuar una nueva apuesta por el mismo valor;

e) Si existen aciertos de los ganadores de seis (6) carreras, se entregará una parte de la bolsa de premios entre quienes acertaron de conformidad con el plan de premios;

f) Si no se presentan los aciertos, el premio acumulará en un fondo.

3. OTROS TIPOS DE APUESTA: El operador podrá ofrecer tipos de apuesta adicionales a los

establecidos en el presente artículo, para lo cual deberá presentar las opciones al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar para la respectiva aprobación mediante acuerdo.

El Sistema Central del Juego deberá garantizar la ejecución de las anteriores operaciones y cumplir con los estándares técnicos establecidos en el documento técnico.



ARTÍCULO 19. PLAN DE PREMIOS APUESTAS MÚLTIPLES ACUMULABLES. El fondo de las apuestas sobre los resultados de las carreras de caballos, denominadas “múltiples acumulables”, se calculará de conformidad con el siguiente procedimiento:

1. Se determinará aplicando el procedimiento descrito en los numerales 1, 2 y 4 del artículo [20](#) del presente reglamento.

2. Se distribuirá de la siguiente manera:

a) El 80% para conformar el fondo del premio principal, el cual se distribuirá entre quienes acierten seis (6) o cinco (5) carreras, según las condiciones, y en la última de ellas acierten además el orden exacto de llegada de los primeros cuatro (4) caballos;

b) El 10% para conformar el fondo del premio secundario, el cual se distribuirá entre quienes acierten los ganadores de seis (6) carreras válidas y en la última de ellas no acierten además el orden exacto de llegada de los primeros cuatro (4) caballos;

c) El 10% para conformar monto inicial del fondo del premio principal, el cual será de 200 salarios mínimos legales mensuales vigentes. Una vez se complete este valor, el 50% de este porcentaje se destinará al fondo del premio principal y el 50% restante se destinará al fondo del premio secundario.



ARTÍCULO 20. PLAN DE PREMIOS DE LAS APUESTAS DIFERENTES A LAS MÚLTIPLES ACUMULABLES. El valor de los premios ofrecidos a quien acierte en las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos, diferentes a las denominadas “múltiples acumulables” se calcularán para cada tipo de apuesta, de conformidad con el siguiente procedimiento:

1. Calcular el valor pagado por el jugador incluyendo el valor de la apuesta más el impuesto al valor agregado (IVA).

2. Calcular el valor total apostado por el jugador, el cual corresponde al total del valor pagado sin contar el impuesto al valor agregado (IVA).

3. Calcular el valor apostado a cada caballo o combinación de caballos el cual es la sumatoria de todos los valores apostados en cada uno de los tiquetes válidos.

4. Establecer el valor total del fondo de premios a distribuir entre quienes acierten el resultado al que apostaron, que será como mínimo el 60% del valor apostado, teniendo en cuenta que para cada tipo de apuesta se establece un fondo independiente.

5. Calcular el dividendo a pagar a los ganadores por cada peso apostado.

6. Calcular el valor del premio a pagar por cada tiquete ganador, teniendo en cuenta el valor apostado y el valor del dividendo, para cada tipo de apuesta.

El Sistema Central del Juego deberá garantizar la ejecución de las anteriores operaciones y cumplir con los estándares establecidos para los sistemas totalizadores de apuestas mutuales, establecidos en el documento técnico, cuyo cumplimiento deberá certificarse conforme a los parámetros y condiciones allí señaladas.



ARTÍCULO 21. CANALES DE COMERCIALIZACIÓN. El operador venderá apuestas en hipódromos, agencias hípcas y en establecimientos donde se comercialice juegos en línea debidamente autorizados por la autoridad competente.

PARÁGRAFO 1o. No se podrá realizar la venta de apuestas del juego en establecimientos distintos de los mencionados en el presente artículo ni en los establecimientos donde se operen los juegos definidos en el artículo [32](#) de la Ley 643 de 2001.

PARÁGRAFO 2o. En los establecimientos donde se comercialice juegos novedosos y apuestas permanentes únicamente se podrán vender apuestas múltiples acumulables sobre hipódromos nacionales y en ningún caso podrá haber transmisión de los eventos hípicos.

PARÁGRAFO 3o. Las agencias hípcas deberán obtener concepto previo favorable expedido por el alcalde del municipio donde operará el juego, referido a las condiciones que se establezcan en los planes de ordenamiento territorial o esquemas de ordenamiento territorial según corresponda, especialmente en lo relativo al uso de suelos, ubicación y distancia mínima que se respetará respecto de las instituciones educativas.

PARÁGRAFO 4o. Si se detecta operación ilegal en cualquier canal de comercialización, se vincularán al proceso administrativo tanto el operador del juego autorizado como el propietario del establecimiento de comercio, sin perjuicio de las demás personas que pudieran ser involucradas.



ARTÍCULO 22. PUBLICACIÓN DEL REGLAMENTO DE LAS APUESTAS. El operador está obligado a publicar las clases de apuestas y su respectiva reglamentación colocándolas en lugares visibles dentro de los hipódromos y agencias que conforman su canal de comercialización.



ARTÍCULO 23. ANULACIÓN DE APUESTAS. En caso que se haya registrado en el terminal de venta de manera incorrecta la selección de la apuesta realizada por el apostador, se procederá a anular la apuesta. Esta operación debe ser registrada en el Sistema Central del Juego mediante el procesamiento del tiquete en el terminal de venta donde fue expedido, previo al cierre de las apuestas.



ARTÍCULO 24. RESULTADOS DE LAS APUESTAS. El operador acatará obligatoriamente los resultados oficiales emitidos por las autoridades de cada hipódromo.



ARTÍCULO 25. REGLAMENTO DE CARRERAS REALIZADAS EN HIPÓDROMOS NACIONALES. En cumplimiento de las disposiciones contenidas en el artículo 10 de la Ley 427 de 1998, únicamente se podrán realizar apuestas sobre el resultado de carreras de caballos efectuadas en hipódromos nacionales, cuando estas cumplan el reglamento expedido por la Comisión Colombiana de Carreras de Caballos de Pura Sangre Inglesa (PSI). Dicho reglamento

se debe ajustar a las normas internacionales que rigen la materia, lo cual se dará por cumplido con la mera acreditación de la Federación Internacional de Autoridades Hípicas (International Federation of Horseracing Authorities - I. F. H. A.); en todo caso se deberá demostrar ante la entidad concedente el derecho de uso de cada hipódromo que se pretenda operar.



ARTÍCULO 26. REGLAMENTO DE CARRERAS REALIZADAS EN HIPÓDROMOS INTERNACIONALES. Para la realización de apuestas sobre carreras de caballos en hipódromos internacionales, los operadores nacionales deberán aportar a la entidad concedente y al Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar, copia de los contratos suscritos con los hipódromos de origen o sus representantes, en idioma castellano, mediante los cuales se autorice la utilización de la señal y de los resultados de carreras, atendiendo a las normas que en materia de derecho internacional vigente acrediten su autenticidad y legalidad.

De igual manera acreditarán que en dichos hipódromos el reglamento de carreras está avalado por la Federación Internacional de Autoridades Hípicas (International Federation of Horseracing Authorities – I. F. H. A.).

CAPÍTULO III.

PREMIOS.



ARTÍCULO 27. RETORNO AL JUGADOR. El juego contará con un retorno al jugador, que estará conformado mínimo por el sesenta por ciento (60%) de las ventas brutas del juego, en todos los tipos de apuesta.

La entidad concedente podrá definir un porcentaje de retorno al jugador más alto atendiendo a los términos establecidos en el pliego de condiciones para seleccionar el concesionario y atendiendo el estudio de mercado.

PARÁGRAFO. Ningún premio podrá ser inferior al valor pagado por el apostador, incluyendo valor de la apuesta y el impuesto al valor agregado (IVA).



ARTÍCULO 28. TÉRMINO PARA EL COBRO DE PREMIOS. Los tiquetes que resulten ganadores serán presentados por el apostador para su cobro, en un término máximo de un (1) año contado a partir de la fecha de realización de la última carrera sobre la cual se realizó la apuesta; vencido ese término opera la prescripción extintiva del derecho, en los términos del artículo [12](#) de la Ley 1393 de 2010.



ARTÍCULO 29. PAGO DE PREMIOS. Los jugadores que cumplan con las condiciones de acierto establecidas en el plan de premios, serán acreedores al premio correspondiente una vez presenten el original del ticket para que el Sistema Central del Juego lo valide y confirme si es ganador.

Los premios serán pagados de acuerdo a su monto así:

1. Los premios menores a 182 UVT serán pagados en los canales de comercialización.
2. Los premios iguales o mayores a 182 UVT serán pagados por la entidad fiduciaria encargada de administrar los recursos provenientes de la explotación del juego.

PARÁGRAFO 1o. El operador podrá establecer unos límites diferentes por canal de comercialización para el pago de premios de acuerdo al monto del mismo, y la ubicación y liquidez disponible en el canal de comercialización, siempre y cuando no se afecten los topes establecidos en el presente artículo.

PARÁGRAFO 2o. Todos los premios deben ser ajustados aproximando su valor al múltiplo de cincuenta (50) pesos más cercano.

PARÁGRAFO 3o. El pago de premios está sujeto a la retención del impuesto por ganancia ocasional y los demás impuestos que fije la ley, los cuales serán asumidos por el ganador.

PARÁGRAFO 4o. El operador está obligado a cumplir con todas las normas y reglamentaciones en materia de prevención y control de lavado de activos y financiación del terrorismo - Siplaft.



ARTÍCULO 30. VALIDACIÓN PARA PAGO DE PREMIOS. Para validar y pagar los premios se deben cumplir como mínimo los siguientes requisitos:

1. Presentar el ticket original.
2. El ticket debe estar sin enmendaduras ni alteraciones que afecten su lectura y proceso de validación.
3. El ticket debe contener impresos todos los elementos y espacios señalados por el presente reglamento.
4. El ticket debe ser validado en línea por el Sistema Central del Juego a través del terminal de venta.
5. Presentación del documento de identidad del jugador, cuando el valor del premio sea igual o superior a 182 Unidades de valor tributario UVT.
6. Verificación del término de caducidad establecido en el artículo [12](#) de la Ley 1393 de 2010.

El operador y la entidad administradora pueden acordar otros requisitos para validación y pago del premio, los cuales deberán darse a conocer al jugador a través de los canales de comercialización y en la línea de atención al cliente.



ARTÍCULO 31. APLICACIÓN DE LOS PREMIOS NO RECLAMADOS. Una vez las entidades administradoras del juego hagan efectivo el recaudo de los premios no reclamados girarán al Fondo Seccional de Salud respectivo el setenta y cinco por ciento (75%) de su valor para su aplicación a la nivelación de los planes de beneficios del Sistema General de Seguridad Social en Salud. El 25% restante será aplicado por la entidad administradora al control del juego ilegal; de conformidad con las disposiciones de los artículos [12](#) y [32](#) de la Ley 1393 de 2010 o cualquier otra norma que la complemente, modifique o sustituya.

CAPÍTULO IV.

PUBLICIDAD DE RESULTADOS.



ARTÍCULO 32. PUBLICIDAD DE LOS RESULTADOS. Una vez se conozcan los

resultados oficiales, el operador los publicará por medio del sistema de transmisión de imágenes y datos integrado al Sistema Central de Gestión del Juego, junto con los dividendos pagados, movimiento de los acumulados, igualmente dicha información deberá estar a disposición de los interesados de inmediato, en los canales de comercialización que no cuenten con monitores y en la página web del operador.

Adicionalmente, dentro de las veinticuatro (24) horas siguientes, contadas a partir de la hora de finalización de la última carrera de cada reunión, el operador situará en el canal de comercialización y en su página web un boletín con los resultados consolidados, dividendos por cada tipo de apuesta, valores apostados por cada carrera y tipo de apuesta, los premios pagados y movimiento de los acumulados.



ARTÍCULO 33. ACTAS DE LOS RESULTADOS. Al finalizar cada reunión, se realizará un acta en la cual se indique la fecha, hora, número de carreras, con los resultados oficiales, esta acta deberá ser suscrita por el operador y un delegado de la Secretaría de Gobierno del municipio donde se realicen las carreras. Las actas deberán ser numeradas consecutivamente y copia de ellas reposará en las instalaciones de la entidad concesionaria, para lo cual el Operador las deberá remitir dentro de los cinco días siguientes a la realización de la reunión de carreras a la entidad concesionaria.

CAPÍTULO V.

PROMOCIÓN DEL JUEGO.



ARTÍCULO 34. PROMOCIÓN DEL JUEGO. El operador debe destinar para la promoción del juego a nivel nacional como mínimo el 2.5% de los ingresos brutos mensuales del juego. Los recursos serán priorizados de acuerdo con el plan de mercadeo y publicidad que realice el operador y que deberá presentar a la entidad concedente.

TÍTULO II.

DE LA ADMINISTRACIÓN Y AUTORIZACIÓN PARA LA OPERACIÓN DEL JUEGO.

CAPÍTULO I.

LA EXPLOTACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DEL JUEGO.



ARTÍCULO 35. EXPLOTACIÓN DEL JUEGO. La explotación como arbitrio rentístico de las apuestas sobre los resultados de carreras de caballos en hipódromos nacionales e internacionales le corresponde a cada uno de los Departamentos y Distritos, en los términos del artículo [37](#) de la Ley 643 de 2001, modificado por el artículo [15](#) de la Ley 1393 de 2010.



ARTÍCULO 36. ADMINISTRACIÓN DEL JUEGO. La administración del juego se efectuará por intermedio de Empresas Industriales y Comerciales del Estado o Sociedades de Capital Público Departamental (SCPD), cuyo objeto social sea la administración y/o la operación de los juegos de suerte y azar de su competencia.

Aquellos Departamentos y Distritos que no cuenten con Empresas Industriales y Comerciales del Estado o con Sociedades de Capital Público Departamental (SCPD), le asignarán la función de

administrar el juego, a la dependencia de la entidad territorial que tenga a su cargo el recaudo de los tributos departamentales o distritales, mediante acto administrativo, en los términos del artículo [19](#) de la Ley 1393 de 2010.



ARTÍCULO 37. ENTIDADES CONCEDENTES. Los Departamentos y Distritos o las Empresas Industriales y Comerciales del Estado y las Sociedades de Capital Público Departamental (SCPD) designadas para la explotación del juego, en su calidad de entidades concedentes, tendrán la facultad para autorizar a terceros la operación del juego mediante contratos de concesión previa realización de un proceso de licitación pública en aplicación del Estatuto General de Contratación Pública.

PARÁGRAFO. Las entidades concedentes no podrán otorgar concesión para operar el juego de apuestas sobre el resultado de carreras de caballos, en hipódromos localizados fuera de su jurisdicción, salvo cuando dicho hipódromo cuente con la debida autorización de operación otorgada por la entidad competente.

En todo caso la entidad concedente deberá determinar que la concesión para la operación del juego de apuestas sobre el resultado de carreras de caballos en hipódromos localizados fuera de su jurisdicción, no exceda la fecha de terminación de la concesión de dicho hipódromo otorgada por la entidad competente.



ARTÍCULO 38. FUNCIONES DE LAS ENTIDADES CONCEDENTES. Las entidades concedentes cumplirán las siguientes funciones:

1. Seleccionar los terceros para la operación del juego cuando el hipódromo se encuentre en su jurisdicción, de conformidad con el procedimiento prescrito en el Estatuto General de Contratación Pública y con sujeción al régimen propio del monopolio rentístico de los juegos de suerte y azar.
2. Suscribir los contratos de concesión por medio de los cuales se autorice a terceros la operación del juego en su jurisdicción.
3. Velar por el efectivo cumplimiento del régimen propio de juegos de suerte y azar y del presente reglamento.
4. Ejercer sus facultades de fiscalización aplicando las sanciones establecidas en el régimen propio para asegurar el efectivo cumplimiento de las obligaciones a cargo de los concesionarios, aplicar las medidas correctivas de su competencia, y dar traslado a las autoridades competentes cuando pueda presentarse detrimento patrimonial, pérdida de recursos públicos o delitos, de conformidad con las normas que regulan cada materia.
5. Ejercer la supervisión del contrato, y si es del caso contratar la interventoría con el fin de efectuar el seguimiento técnico, administrativo, financiero, contable y jurídico sobre el cumplimiento de las obligaciones contractuales.
6. Liquidar los contratos de concesión en los términos establecidos en el Estatuto General de Contratación Pública.

CAPÍTULO II.

DERECHOS DE EXPLOTACIÓN.



ARTÍCULO 39. LIQUIDACIÓN, DECLARACIÓN Y PAGO DE LOS DERECHOS DE EXPLOTACIÓN, LOS GASTOS DE ADMINISTRACIÓN Y LOS INTERESES MORATORIOS. De conformidad con las disposiciones del artículo [41](#) de la Ley 643 de 2001, los concesionarios del juego liquidarán, declararán y pagarán mensualmente los derechos de explotación, gastos de administración e intereses moratorios, a la entidad concedente.

La declaración y el pago de los derechos de explotación, los gastos de administración y los intereses moratorios deberán realizarse dentro de los primeros diez (10) días hábiles del mes siguiente a su generación.

El Consejo Nacional de Juegos de Suerte y Azar establecerá el diseño del formulario de declaración de los derechos de explotación, gastos de administración e intereses moratorios del juego de apuestas sobre los resultados de carreras de caballos.

PARÁGRAFO. La declaración deberá ser presentada y pagada simultáneamente, de conformidad con el artículo [41](#) de la Ley 643 de 2001, el cual establece que las declaraciones de derechos de explotación y gastos de administración presentadas sin pago total no producen efecto legal alguno, sin necesidad de acto administrativo que así lo declare.



ARTÍCULO 40. DERECHOS DE EXPLOTACIÓN DEL JUEGO. Para el pago de los derechos de explotación estipulados en el artículo [37](#) de la Ley 643 de 2001, las empresas que obtengan la concesión para operar el juego aplicarán el siguiente procedimiento:

a) Para las apuestas hípcas sobre carreras realizadas en hipódromos nacionales pagarán como derechos de explotación el uno por ciento (1%) de los ingresos brutos por concepto de venta de apuestas;

b) En el evento que el operador de apuestas hípcas sobre carreras realizadas en hipódromos nacionales, explote apuestas hípcas sobre carreras realizadas en hipódromos internacionales, pagarán los derechos de explotación así:

– Por las apuestas hípcas sobre carreras realizadas en hipódromos nacionales pagarán derechos de explotación por el uno por ciento (1%) de los ingresos brutos por concepto de venta de apuestas.

– Por las apuestas hípcas sobre carreras realizadas en hipódromos internacionales, pagarán derechos de explotación por el cinco por ciento (5%) de los ingresos brutos por concepto de venta de estas.



Disposiciones analizadas por Avance Jurídico Casa Editorial Ltda.

Normograma del Sena

ISSN Pendiente

Última actualización: 31 de diciembre de 2017



logo