

ALCANCE DIGITAL N° 9

LA GACETA

Diario Oficial

Año CXXXIV

San José, Costa Rica, jueves 19 de enero del 2012

N° 14

PODER EJECUTIVO

DECRETOS

N° 36957-H

MODIFICACIÓN DEL ARTÍCULO 2° DE LA LEY N° 9019,
LEY DE PRESUPUESTO ORDINARIO Y EXTRAORDINARIO
DE LA REPÚBLICA PARA EL EJERCICIO ECONÓMICO DEL 2012

CONTRATACIÓN ADMINISTRATIVA

REGISTRO DE PROVEEDORES

RELACIONES EXTERIORES Y CULTO

REGLAMENTOS

JUNTA DE PROTECCIÓN SOCIAL

2012
Imprenta Nacional
La Uruca, San José, C. R.

CONSTRUIAMOS UN PAÍS SEGURO



Gobierno de Costa Rica

PODER EJECUTIVO

DECRETOS

Decreto No. 36957- H

EL PRIMER VICEPRESIDENTE EN EJERCICIO DE LA PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA Y EL MINISTRO DE HACIENDA

Con fundamento en las atribuciones que les confieren los artículos 140 incisos 3) y 18) y 146 de la Constitución Política; los artículos 25 inciso 1), 27 inciso 1), y 28 inciso 2), acápite b) de la Ley No. 6227, Ley General de la Administración Pública de 2 de mayo de 1978 y sus reformas; la Ley No. 8131, Ley de la Administración Financiera de la República y Presupuestos Públicos de 18 de setiembre de 2001 y sus reformas; su Reglamento, el Decreto Ejecutivo No. 32988-H-MP-PLAN de 31 de enero de 2006 y sus reformas; la Ley No. 8950, Derechos Prejubilatorios a los Extrabajadores del Instituto Costarricense de Ferrocarriles de 12 de mayo de 2011, y la Ley No. 9019, Ley de Presupuesto Ordinario y Extraordinario de la República para el Ejercicio Económico del 2012 de 02 de diciembre de 2011.

Considerando:

1. Que el inciso g) del artículo 5 de la Ley No. 8131, publicada en La Gaceta No. 198 de 16 de octubre de 2001 y sus reformas, establece que el presupuesto debe ser de conocimiento público por los medios electrónicos y físicos disponibles.
2. Que el inciso b) del artículo 45 de la citada Ley No. 8131, autoriza al Poder Ejecutivo a realizar las modificaciones presupuestarias no contempladas en el inciso a) del mismo artículo, según la reglamentación que se dicte para tal efecto.
3. Que mediante el Decreto Ejecutivo No. 32988-H-MP-PLAN, publicado en La Gaceta No. 74 de 18 de abril de 2006 y sus reformas, se establece la normativa técnica, referente a las modificaciones presupuestarias que el Gobierno de la República y sus dependencias pueden efectuar a través de Decreto Ejecutivo.
4. Que el artículo 61 del Decreto Ejecutivo No. 32988-H-MP-PLAN citado, autoriza para que mediante decreto ejecutivo elaborado por el Ministerio de Hacienda, se realicen traspasos de partidas presupuestarias entre los gastos autorizados en las leyes de presupuesto ordinario y extraordinario de la República del ejercicio que se tratare, sin modificar el monto total de los recursos asignados al programa.

5. Que la Dirección Nacional de Pensiones ha solicitado la confección de la presente modificación presupuestaria, cumpliendo en todos los extremos con lo dispuesto en la normativa técnica y legal vigente.

6. Que a los efectos de evitar la innecesaria onerosidad que representa el gasto de la publicación total de este Decreto de modificación presupuestaria para las entidades involucradas, habida cuenta de que las tecnologías de información disponibles en la actualidad permiten su adecuada accesibilidad sin perjuicio de los principios de transparencia y publicidad; su detalle se publicará en la página electrónica del Ministerio de Hacienda, concretamente en el vínculo de la Dirección General de Presupuesto Nacional, y su versión original impresa, se custodiará en los archivos de dicha Dirección General.

7. Que se hace necesario realizar la presente modificación presupuestaria a efectos de garantizar los recursos para financiar lo dispuesto en la Ley No. 8950, publicada en el Alcance No. 35 a La Gaceta No. 121 de 23 de junio de 2011.

Por tanto;

Decretan:

Artículo 1º.— Modifícase el artículo 2º de la Ley No. 9019, Ley de Presupuesto Ordinario y Extraordinario de la República para el Ejercicio Económico del 2012, publicada en el Alcance No. 106 a La Gaceta No. 244 de 20 de diciembre de 2011, con el fin de realizar el traslado de partidas de los Regímenes de Pensiones.

Artículo 2º.— La modificación indicada en el artículo anterior es por un monto de doscientos cincuenta millones de colones sin céntimos (¢250.000.000.00) y su desglose en los niveles de programa/subprograma, partida y subpartida presupuestaria estará disponible en la página electrónica del Ministerio Hacienda en la siguiente dirección: www.hacienda.go.cr (Modificaciones Presupuestarias), y en forma impresa, en los archivos que se custodian en la Dirección General de Presupuesto Nacional.

Las rebajas en este Decreto se muestran como sigue:

**MODIFICACIÓN ARTICULOS 2º DE LA LEY No. 9019
DETALLE DE REBAJAS POR TITULO PRESUPUESTARIO**

-En colones-

Titulo Presupuestario	Monto
TOTAL	250,000,000.0
Poder Ejecutivo	250,000,000.0
Regímenes de Pensiones	250,000,000.0

Los aumentos en este Decreto se muestran como sigue:

MODIFICACIÓN ARTICULOS 2° DE LA LEY No. 9019
DETALLE DE AUMENTOS POR TITULO PRESUPUESTARIO

-En colones-

Titulo Presupuestario	Monto
TOTAL	250,000,000.0
Poder Ejecutivo	250,000,000.0
Regímenes de Pensiones	250,000,000.0

Artículo 3°.— Rige a partir del 1° de enero del 2012.

Dado en la Presidencia de la República, a los dos días del mes de enero del año dos mil doce.

ALFIO PIVA MESÉN

Fernando Herrero Acosta
Ministro de Hacienda

1 vez.—O. C. N° 103-1.—Solicitud N° 5497.—C-16820.—(D36957-IN2012003865).

CONTRATACIÓN ADMINISTRATIVA

REGISTRO DE PROVEEDORES

RELACIONES EXTERIORES Y CULTO

INVITACIÓN

A formar parte del Registro de Proveedores para el servicio de mantenimiento correctivo y preventivo de vehículos

La Proveduría Institucional del Ministerio de Relaciones Exteriores y Culto, de conformidad con el Reglamento para la Contratación del Mantenimiento Preventivo y Correctivo de Vehículos de este Ministerio, publicado en *La Gaceta* N° 218 del 14 de noviembre del 2011, invita a las personas físicas y jurídicas a formar parte del Registro de elegibles.

La documentación y requisitos según los artículos 8° y 9° de este Reglamento, la deben presentar en la Proveduría Institucional de este Ministerio sita un costado este del INS, en un plazo no mayor a quince días hábiles a partir de esta publicación.

San José, 2 de enero del 2012.—Proveduría Institucional.—Lic. José Ángel Soto Varela, Proveedor Institucional.—1 vez.—O. C. N° 14395.—Solicitud N° 49101.—C-5640.—(IN2012004119).

REGLAMENTOS

JUNTA DE PROTECCION SOCIAL

REGLAMENTO JUEGO N° D001 DE LOTERIA INSTANTANEA

“3 en 1”

Artículo N° 1: Cambio de premios: el jugador podrá hacer efectivos los premios instantáneos obtenidos, en las Oficinas Centrales o Sucursales de la Junta de Protección Social y en sus agencias autorizadas.

La Junta de Protección Social no pagará premios contra boletos que presenten alteraciones o roturas que hagan dudar de su legitimidad, o si el boleto no está incluido en la Lista Oficial de Validación.

Artículo N° 2: Plan de Premios: En cada 2.000.000 de boletos:

CANTIDAD DE PREMIOS	MONTO
360.000 premios de	¢1.000
200.000 premios de	¢2.000
20.000 premios de	¢5.000
10.000 premios de	¢10.000
400 premios de	¢100.000
200 premios de	¢200.000
100 premios de	¢300.000
1 premio de	¢20.000.000
1 premio de	¢35.000.000
1 premio de	¢75.000.000
20 boletos de	Raspa

Artículo N° 3: Convalidación computarizada: Si el premio es superior a ¢50.000 (cincuenta mil colones), requiere convalidación computarizada y se pagará únicamente en las Oficinas Centrales de la Junta de Protección Social.

Artículo N° 4: Caducidad: La Junta de Protección Social no pagará premios después de los sesenta días naturales a partir de la fecha en que se declare oficialmente la finalización del respectivo juego.

Artículo N° 5: El Departamento de Tesorería, al final de cada juego de lotería instantánea, debe realizar un cierre de los premios convalidados de acuerdo al plan de premios aprobado por la Junta Directiva y pagados en el Departamento de Tesorería y rendir el informe respectivo ante la Gerencia General de la Junta de Protección Social.

Artículo N° 6: Se aprueba el presente Reglamento según Acuerdo de Junta Directiva JD-573 correspondiente artículo III), inciso 2), punto a) de la sesión N° 42-2011 celebrada el 15 de noviembre del 2011.

San José, 18 de enero del 2012.—Departamento de Loterías.—Jorge Agüero Gutiérrez.—1 vez.—O. C. N° 15729.—Solicitud N° 4002.—C-50020.—(IN2012004131).

REGLAMENTO PARA EL SORTEO LA RUEDA DE LA FORTUNA

1. DE LA SUPERVISIÓN DEL SORTEO DE LA RUEDA DE LA FORTUNA

A todos los Sorteos de la Rueda de la Fortuna debe asistir el Gerente General, el Auditor Interno y el Director de Producción y Ventas de la Junta de Protección Social, quienes a su vez pueden designar a los funcionarios que habitualmente los sustituyen durante sus ausencias, para que los reemplacen temporalmente en esta función. Para este efecto, deben previamente justificarse ante el superior inmediato, salvo fuerza mayor o caso fortuito. En calidad de Inspector puede asistir un funcionario judicial, o un notario público, según lo determine administrativamente la Junta de Protección Social, de común acuerdo con la Corte Suprema de Justicia.

2. DE LOS PARTICIPANTES EN EL SORTEO DE LA RUEDA DE LA FORTUNA

2.1 Cuatro participantes como mínimo serán seleccionados de las personas que hayan llamado al número telefónico previamente anunciado por la Junta de Protección Social o activado vía web y que registraron los dígitos que conforman el código de validación de un boleto de Lotería Instantánea sin premio. El código de validación está conformado por los once dígitos que aparecen en el área de juego de cada boleto, cubierto bajo la capa de “latex”. La selección se efectuará por medio de tómbola electrónica.

2.2 Previo anuncio en el sorteo transmitido por televisión, se podrá participar registrando (por el medio que la Junta de Protección Social previamente establezca) los números, códigos o enviando, boletos o comprobantes de otras loterías oficiales de la Junta de Protección Social, para cualesquiera de los concursos que se desarrollen en el Sorteo de la Rueda de la Fortuna, conforme la mecánica que se anuncie en el mismo.

2.3 Para hacerse acreedor legítimo a la participación, la persona seleccionada debe presentar físicamente el boleto o comprobante registrado, que haya resultado favorecido durante el sorteo, en las oficinas de la Junta de Protección Social, dentro de los tres días hábiles siguientes a la fecha en que se anuncie su selección durante la transmisión televisiva de la Rueda de la Fortuna. La Gerencia General en casos especiales debidamente justificados podrá autorizar otros medios, ya sea electrónico, fax u otros, que sean idóneos para acreditar la participación de los concursantes en el sorteo de la Rueda de la Fortuna.

2.4 Adicionalmente, en cada Sorteo de la Rueda de la Fortuna, participan como máximo dos personas portadoras cada una de un boleto de Lotería Instantánea que otorga la participación directa en el Sorteo. Para hacer efectiva su participación, debe apersonarse a la Junta de Protección Social, para validar el boleto o comprobante ganador. En caso de haber en una misma semana más de dos personas ganadoras, se les asignará la fecha de participación respetando el orden cronológico en que se presentan en la Junta de Protección Social.

2.5 Si alguna persona seleccionada no puede asistir al Sorteo de la Rueda de la Fortuna, puede enviar un representante, quien debe portar su documento de identificación vigente (cédula de identidad, cédula de residencia o pasaporte) y la de su representado, sin alteraciones que hagan dudar de su autenticidad o legitimidad, así como una autorización por escrito del favorecido en donde se debe indicar la razón o razones para su no asistencia. Esta documentación debe presentarse de forma previa a su participación en el Departamento de Loterías.

2.6 En caso de que alguno de los participantes por algún motivo no pueda asistir o enviar un representante al Sorteo de la Rueda de la Fortuna, en la fecha para la cual ha sido llamado, puede solicitar su participación por escrito, única y exclusivamente para el siguiente sorteo; en caso contrario pierde su derecho de participación.

2.7 En caso de que un participante, por impedimento físico, no pueda hacer girar la Rueda por tres veces sobre su punto de partida, ésta debe ser girada por el funcionario judicial o notario público o los presentadores del programa.

2.8 Todos los concursantes hacen su participación respetando el mismo orden en que fueron seleccionados durante el sorteo anterior.

2.9 Adicionalmente se incorporará una persona por medio de llamada telefónica a la sala estudio durante el desarrollo del programa, para tal efecto se tendrá diferentes líneas telefónicas disponibles, serán los miembros fiscalizadores quienes escogerán el mismo día del programa la línea telefónica por la que ingresará dicha llamada, el conductor indicará el tipo de producto y la cantidad del mismo que deberá tener en su poder esa persona, se indicará el momento a partir del cual pueden llamar, y la primera llamada que ingrese será la que tenga la opción de girar la Rueda. Esta debe ser girada por el funcionario judicial o notario público, o los presentadores del programa. El monto del premio que obtenga el participante se tomará del fondo para premios extra.

2.10 Una misma persona sólo podrá participar una vez en cada programa. La cantidad de activaciones a nombre de una misma persona que se computará, para efectos de la selección de los participantes en cada sorteo, será de 50 activaciones, ya sean vía telefónica o por web, para las activaciones por teléfono, se permitirá únicamente 50 activaciones de una misma línea telefónica.

3. DE LA DESCRIPCIÓN DE LOS JUEGOS Y MECÁNICA DEL SORTEO

3.1 **LA RUEDA DE LA FORTUNA:** Los participantes seleccionados giran una vez la Rueda, que consiste en una máquina elemental de forma circular que gira por impulso sobre un eje concéntrico.

3.1.1 Esta rueda está compuesta de cincuenta casillas de premios, según la siguiente distribución:

- 15 casillas con la imagen de Loterito ()
- 15 casillas de doscientos cincuenta mil colones (¢ 250.000)
- 12 casillas de trescientos mil colones (¢ 300.000)
- 5 casillas de quinientos mil colones (¢ 500.000)
- 2 casillas de un millón de colones (¢ 1.000.000)
- 1 casilla de “Gran Premio”

3.1.2 Para la participación en este juego se gira una vez la Rueda. Esta debe girar al menos tres vueltas contadas desde su punto de partida.

3.1.3 El monto del premio en la casilla de “Gran Premio” se inicia con un importe de ¢10.000.000 (diez millones de colones) y se aumenta en ¢1,000.000 por semana hasta su acierto. Cuando el “Gran Premio” es acertado, se reinicia con su base original de ¢10.000.000, continuando su proceso de acumular ¢1,000.000 adicional a partir de la semana siguiente al acierto.

3.1.4 Cada participante tiene derecho a un giro de la Rueda, que es la máquina elemental de forma circular, que gira por impulso sobre un eje concéntrico. Esta debe girar desde el punto de partida al menos tres vueltas. El participante se hace acreedor al monto del premio seleccionado y termina su participación.

3.1.5 Si un participante al girar la Rueda selecciona una casilla representada por la imagen de Loterito, automáticamente obtiene su participación para el juego “Loterito en casa”.

3.2 LOTERITO EN CASA

3.2.1 El juego consiste en que el participante debe conducir a la figura denominada Loterito a través de un tablero electrónico conformado por 49 cuadros, desde un punto de partida prefijado hasta otro punto de término prefijado, siguiendo las indicaciones direccionales que el juego muestra. El jugador tiene “tres vidas” de acuerdo con la dinámica del juego, a efectos de que pueda continuar jugando en caso de que el azar haga que pierda alguna de las “vidas” previamente, por lo que debe estar atento a las instrucciones que el animador del programa le indica sobre la mecánica de juego.

3.2.2 El jugador debe elegir hacia qué dirección mover a “Loterito” a través del tablero electrónico, tocando algunos de los cuadros en la pantalla táctil, únicamente se permite movimientos hacia la derecha o hacia abajo. Una vez que “Loterito” se mueva hacia abajo, no podrá subir de fila, de igual forma, si se mueve a la derecha, no podrá regresar hacia la izquierda, el juego automáticamente indica al participante cuales son las posibles casillas para el siguiente movimiento, el jugador debe escoger una de esas.

3.2.3 Cuando el jugador descubre un monto en el cuadro seleccionado, el mismo se acumula. Si por el contrario, el participante selecciona un cuadro y en este se descubre la palabra “Lotería Ilegal”, el monto indicado se resta al monto acumulado, y adicionalmente, pierde una vida. Si por el contrario, el participante descubre el logo de la Junta de Protección Social, recupera una vida.

3.2.4 Si un participante selecciona un cuadro con el signo de pregunta, y acierta la respuesta correcta, gana el monto indicado; si por el contrario no acierta, el monto acumulado hasta ese momento se mantiene igual.

3.2.5 Si un participante selecciona un cuadro y descubre la palabra “Gran Premio”, acierta el monto indicado y se le suma al total acumulado. De no ser acertado el premio se le suma a su importe ¢100,000 cada semana subsiguiente, hasta que sea acertado caso en el cual vuelve a su importe inicial.

3.2.6 Si un participante pierde las “tres vidas” antes de finalizar el juego, pierde el juego y por ende el monto acumulado en ese momento. En este caso se le otorgará un monto mínimo, establecido por su participación en el programa.

3.2.7 Las preguntas y soluciones para este juego serán proporcionadas por el Departamento de Mercadeo de la Junta de Protección Social, las cuales serán modificadas para cada programa.

3.2.8 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 y ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.3 GIRA TRES

3.3.1 Este juego consiste en un juego electrónico que se proyecta por medio de una pantalla táctil, y consiste en que el participante debe encontrar tres logos iguales, conforme oprima el botón respectivo que acciona el juego.

3.3.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.3.3 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 y ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.4 LOTERÍA NACIONAL

3.4.1 Este juego consiste en un juego electrónico, en el cual el participante debe seleccionar cinco números, que conformen la serie y número, tal y como se juega en la Lotería Nacional.

3.4.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.4.3 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 y ¢3,000,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.5 **DADO MANÍA**

3.5.1 El juego consiste en un juego electrónico, en el cual el participante debe accionar el dado digital, cuantas veces sean necesarias, hasta alcanzar los 24 puntos.

3.5.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.5.3 Por cada giro del dado el participante acumula un monto de dinero previamente anunciado por la Junta de Protección Social en el programa de televisión, y previamente aprobado por la Junta Directiva, si logra llegar a los 24 puntos, se hace acreedor al monto acumulado.

3.5.4 Si el participante sobrepasa los 24 puntos pierde el juego y el acumulado hasta ese momento, otorgándole un monto mínimo, establecido por su participación en el programa.

3.5.5 El participante puede optar por retirarse antes de alcanzar los 24 puntos.

3.5.6 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 y ¢62,800,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.6 **PROGOL**

3.6.1 El juego consiste en un juego electrónico, en el cual el participante debe seleccionar cinco casillas del marco digital.

3.6.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.6.3 Por cada casilla que aparezca la palabra “PROGOL” el participante acumula un monto de dinero previamente anunciado por la Junta de Protección Social en el programa de televisión, y previamente aprobado por la Junta Directiva, si logra acertar cinco casillas con la palabra “PROGOL”, se hace acreedor al monto acumulado, más un gran premio.

3.6.4 Si el participante descubre cinco veces la palabra “FALLÓ” pierde el juego, otorgándole un monto mínimo, establecido por su participación en el programa.

3.6.5 El jugador debe elegir el número de la casilla que desee, a través del tablero electrónico, tocando algunos de los cuadros en la pantalla táctil, los cuales estarán previamente enumerados.

3.6.6 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢200,000 y ¢3,250,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

3.7 RASPA

3.7.1 Este juego consiste en un juego electrónico que se proyecta por medio de una pantalla táctil, y consiste en que el participante debe seleccionar una raspa digital.

3.7.2 Las personas que deseen participar lo podrán hacer por medio de activación, llamada telefónica o de la forma que la Junta de Protección Social lo determine. De igual forma la Institución establecerá la cantidad y tipo de producto que se utilizará para hacer efectiva la participación en este juego. El participante debe estar atento a las instrucciones que el animador debe indicar con respecto a la mecánica a seguir.

3.7.3 El jugador debe elegir el número de la raspa que desee, a través del tablero electrónico, tocando alguna de las diez raspas en la pantalla táctil, las cuales estarán previamente enumeradas.

3.7.4 El participante podrá ganar premios que se ubican en un rango de ¢300,000 y ¢16,800,000. El detalle de los premios a otorgar en el rango de dinero establecido para este juego será aprobado por la Junta Directiva.

4. Se aprueba el presente Reglamento, según acuerdo JD-669, correspondiente al artículo VI), inciso 20) de la sesión N° 47-2011 celebrada el 15 de diciembre del 2011.

San José, 18 de enero del 2012.—Departamento de Loterías.—Jorge Agüero Gutiérrez.—1 vez.—O. C. N° 15728.—Solicitud N° 4003.—C-259440.—(IN2012004133).