

# REGLAMENTO PARA JUEGO MEDIANTE TERMINALES DE VIDEO LOTERIA (VLT)

## (JUEGO "FORTUNA")



### ARTÍCULO 1°- OBJETO

El objeto del presente documento es el ordenamiento de las reglas y demás requisitos del juego a explotarse a través de Terminales de Video Lotería (VLT) consistente en un sistema online, que efectuará el control y monitoreo del mismo, emitiendo los eventos y/o datos necesarios para el desarrollo del juego, desde y hacia las terminales captadoras de apuestas (VLT) instaladas en los puntos de ventas de lotería.

### ARTÍCULO 2°- CONCEPTO.

La metodología del juego y su visualización, constituyen una modalidad de juego de azar de los denominados de contrapartida, del tipo "VIDEO LOTERIA" practicada a través de un canal electrónico e interactivo, en que la posibilidad del apostador de ganar, depende de la aparición de diferentes combinaciones de símbolos en cada uno de los rodillos del juego en relación a varias "líneas" en que esos símbolos pueden estar ordenados y, adicionalmente, de diferentes tipos de bonos o "Bonus" que se otorgan en función de la importancia de esos símbolos.

### ARTÍCULO 3°- PREMIOS.

Las VLT, otorgarán eventualmente, premios en dinero a quien las utilice, rigiéndose por el presente reglamento y las disposiciones que a tal efecto dicte o pudiese dictar en el futuro ENREJA.

### ARTÍCULO 4.- VISUALIZACION. TABLA DE PAGO. BONOS.

La metodología de juego y su visualización, corresponde a la del juego "VIDEO LOTERIA" en modalidad "FORTUNA", los premios por juego se hacen correspondiendo la siguiente tabla y están expresados en créditos. Los montos representan 1 crédito de apuesta por línea:

#### SIMBOLOS

##### "COMODIN"

5X: 1000  
4X: 200  
3X: 40

	5 X	1000
	4 X	200
	3 X	40

##### "FENIX"

5X: 1000  
4X: 200  
3X: 40

	5 X	1000
	4 X	200
	3 X	40

“BARCO”

5X: 500  
4X: 150  
3X: 30



5 X	500
4 X	150
3 X	30

“TORTUGA”

5X: 400  
4X: 100  
3X: 25



5 X	400
4 X	100
3 X	25

“FUENTE”

5X: 300  
4X: 100  
3X: 25



5 X	300
4 X	100
3 X	25

“A” Y “K”

5X: 200  
4X: 75  
3X: 20



5 X	200
4 X	75
3 X	20

“J” Y “Q”

5X: 100  
4X: 50  
3X: 15



5 X	100
4 X	50
3 X	15

“10”

5X: 50  
4X: 20  
3X: 10



5 X	50
4 X	20
3 X	10

**\* NOTA: La tabla de pagos visualizada en la terminal se encuentra de forma dinámica y muestra la cantidad total de premio en función de la apuesta por línea de la apuesta actual**

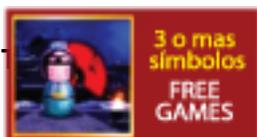
EL “COMODIN” ES UN SUSTITUTO PARA TODOS LOS SIMBOLOS EXCEPTO “GEISHA”, “MONEDAS”, Y “LAMPARAS”.

LOS SIMBOLOS PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EXCEPTO “GEISHA”, “MONEDAS”, Y “LAMPARAS”.

EN CADA LINEA JUGADA SE PAGA SOLO EL PREMIO MAS ALTO.

EL MAL FUNCIONAMIENTO INVÁLIDA TODOS LOS PAGOS Y JUEGOS.

**TRES “GEISHA”: 3 O MAS SIMBOLOS ACTIVAN 10 JUEGOS GRATIS (“FREE GAMES”)**



TRES "TRES MONEDAS": 3 O MAS SIMBOLOS ACTIVAN EL BONO ("BONUS GAMES 1")



El apostador deberá descubrir las monedas de la fortuna para acumular la mayor cantidad de premios posibles sin perder las dos vidas iniciales.



El apostador seleccionará la moneda deseada tocándola, la misma revelará el premio descubierto. Cada X descubierta descontará una vida. Una vez que se acaben las vidas(2) finalizará el Bono, recolectando todos los premios acumulados hasta el momento.



TRES "LAMPARAS": 3 O MAS SIMBOLOS ACTIVAN JUEGOS DE BONO ("BONUS GAME 2")



El apostador deberá ir seleccionando una lámpara por fila desde el nivel inferior en adelante para acumular premios, evitando encontrar las X que existen en cada una de las filas.



Al seleccionar una lámpara, la misma se iluminará y revelará el premio obtenido, permitiendo subir de nivel. Si al seleccionar una lámpara esta revelara una X, la misma finalizará el Bono, recolectando todos los premios acumulados hasta el momento.



## LINEAS DE PAGO

Las 25 líneas de pago se conforman de la siguiente manera:



### **ARTÍCULO 5.- LÍMITES DE LAS APUESTAS. MÍNIMOS Y MÁXIMOS. FORMAS DE APUESTA**

Fíjese el importe mínimo y máximo de apuesta de terminales VLT, que a licenciataria determine, previa autorización del ENREJA.

### **ARTÍCULO 6.- DESARROLLO DEL JUEGO.**

A.- Desde el momento que se hace la jugada, se considera que los agentes, subagentes y/o lugares habilitados y apostadores, conocen y aceptan íntegramente las normas del presente reglamento, siendo siempre ENREJA en caso de controversia o duda, el intérprete último de la norma.

B.- En caso de que el otorgamiento de premios y/o el procedimiento del sorteo de alguna jugada, pueda dar lugar a que sea interpretado como resultado de una falla del sistema, mal funcionamiento del mismo, o que se encuentren fuera de los parámetros normales estipulados, ENREJA será el único órgano competente para resolver sobre su validez, siendo dicha resolución de carácter irrecurrible.

C.- Los casos no previstos en este reglamento, serán resueltos de conformidad con el espíritu y letra de las Leyes Provinciales, sus normas reglamentarias y toda otra norma que resulte de aplicación, como así también con las analogías que resulten válidamente aplicables.

#### **ARTÍCULO 7.- FUNCIONAMIENTO.**

A.- La Terminal de Juegos será habilitada a solicitud del apostador, quien abonará de manera previa el importe a acreditar.

B.- El apostador inicia el juego siguiendo las instrucciones de la pantalla.

El mismo puede seleccionar inicialmente la cantidad de apuesta por línea y/o el máximo de apuestas por línea que desea utilizar al momento de JUGAR.

El juego se inicia cuando el apostador acciona en el controlador de juego la opción JUGAR, transfiriéndose al controlador de juego las apuestas realizadas por el jugador. Desde ese momento, concluye la posibilidad de introducir cualquier modificación a la jugada ya iniciada.

C.- Finalizada la jugada, se procederá al pago de las apuestas ganadoras. A tal efecto, el controlador de juego calculará la ganancia, la cual se verá reflejada en el saldo del apostador. La Terminal de Juegos invitará al apostador a continuar participando o bien a cobrar el importe de su saldo.

D.- En caso que el apostador seleccione la opción de "COBRAR" La Terminal de Juegos emitirá un Cupón de Pago en el que constará la suma de pesos a cobrar por el apostador (Saldo), la que será resultante de la suma ingresada en la Terminal de Juegos para realizar apuestas, menos el monto de las apuestas realizadas con más los premios por aciertos que le correspondieron. A partir de ese momento se considera finalizado el juego.