

REGLAMENTO PARA JUEGO MEDIANTE TERMINALES DE VIDEO LOTERIA (VLT)

(JUEGO "MERMAIDS")



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 Bono 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.

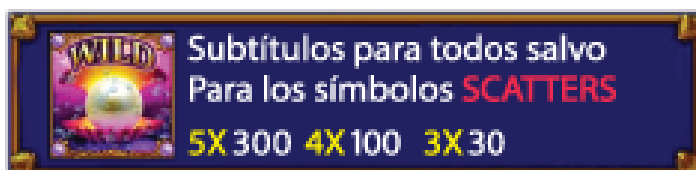
ARTÍCULO 4.- VISUALIZACION. FORMA DE APUESTA. TABLA DE PAGO.

La metodología de juego y su visualización, corresponde a la del juego "VIDEO LOTERIA" en modalidad "MERMAIDS" (sirenas) y están expresados en créditos. Los montos representan 1 crédito de apuesta por línea:

Los premios por juego se hacen correspondiendo a la siguiente tabla:

“WILD”

5X: 300
4X: 100
3X: 30



“SIRENA”

5X: 300
4X: 100
3X: 30



“DELFIN”

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



“TORTUGA”

5X: 100
4X: 30
3X: 15



“PULPO”

5X: 100
4X: 30
3X: 15



“PEZ”

5X: 100
4X: 30
3X: 15



“A” y “K”

5X: 80
4X: 20
3X: 5



“Q” y “J”

5X: 60
4X: 15
3X: 5



“10” y “9”

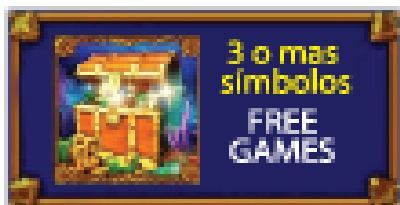
5X: 50

4X: 10

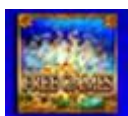
3X: 5



TRES “DISPERSOS” O MAS EN LOS RODILLOS 2,3 Y 4 ACTIVA 10 JUEGOS GRATIS (“FREE GAMES”)



Cada



otorga un numero de variable de Juegos Gratis (entre 2 y 4).

La suma de los valores de los tres símbolos es la cantidad total de Juegos Gratis obtenidos.

Los Juegos Gratis se juegan con las mismas líneas y créditos que el juego que les dio inicio.

Los premios obtenidos durante los Juegos Gratis se suman a los premios de las líneas ganadoras y los premios de:



CREDITOS INSTANTANEOS

Los créditos mostrados en



se suman a los premios de las líneas ganadoras y

los premios



Los créditos Instantáneos varían entre 10 y 1000, multiplicados por la apuesta por línea.

SE JUEGAN 30 LÍNEAS. LA APUESTA MÍNIMA ES DE 60 CRÉDITOS.

30 CRÉDITOS SE APLICAN A LAS LÍNEAS Y 30 CRÉDITOS A LOS PREMIOS INSTANTÁNEOS.

TODAS LAS COMBINACIONES GANADORAS PAGAN DE IZQUIERDA A DERECHA EN RODILLOS ADYACENTES, EXCEPTO LOS PREMIOS DISPERSOS.

CADA LÍNEA SELECCIONADA OTORGA SOLAMENTE EL PREMIO MÁS ALTO.

TODOS LOS SÍMBOLOS "WILD" SUSTITUYEN A TODOS LOS SÍMBOLOS EXCEPTO A "DISPERSO".

EL MAL FUNCIONAMIENTO ANULA TODOS LOS PAGOS Y JUEGOS.

LAS 30 LINEAS DE PAGO SE CONFORMAN DE LA SIGUIENTE MANERA:



TABLA

WILD  Sustituye a todos los símbolos excepto Dispersos 				Todas las combinaciones ganadoras pagan de izquierda a derecha en rodillos adyacentes, excepto los premios Dispersos. Todos los premios se muestran con apuesta de 1 crédito.		DISPERSO  Activan los Juegos Gratis en los rodillos 2, 3 y 4.  Aparecen en los rodillos 2, 3 y 4 únicamente.					
5	300	5	300	5	100	5	100				
4	100	4	75	4	30	4	30				
3	30	3	20	3	15	3	15				
5	100	5	100	5	100	5	100				
4	30	4	30	4	30	4	30				
3	15	3	15	3	15	3	15				
A	K	5	80	Q	J	5	60	10	9	5	50
		4	20			4	15			4	10
		3	5			3	5			3	5

ARTÍCULO 5.- LÍMITES DE LAS APUESTAS. MÍNIMOS Y MÁXIMOS.

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.