

1. REGLAMENTO PARA JUEGO MEDIANTE TERMINALES DE VIDEO LOTERIA_

(VLT) VIDEOLOTERIA en modalidad (JUEGO FUNKY MONKEY)

ARTÍCULO 1°.- El objeto de la presente orden es la regulación 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 las Agencias y Subagencias de lotería y/o lugares habilitados por el IPLYC S.E. a tales efectos.

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 elección de diversas alternativas que varían en sus diferentes escenarios. Mientras la variante sea correcta, el personaje seguirá avanzando en el juego, caso contrario, se perderá lo avanzado en la partida a menos que decida retirarse de la partida, lo cual es posible a partir de nivel 3 en adelante.

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 el Banco Social.

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 "FUNKY MONKEY", los premios por juego se hacen correspondiendo la siguiente tabla:

"NIVEL 1"

X 0 créditos

"NIVEL 2"

X 0.9 créditos

"NIVEL 3"

X 1.2 créditos

"NIVEL 4"

X 1.4 créditos

"NIVEL 5"

X 1.68 créditos

"NIVEL 6"

X 2.1 créditos

"NIVEL 7"

X 2.8 créditos

"NIVEL 8"

X 4.2 créditos

"NIVEL 9"

X 8.4 créditos

"NIVEL 10"

X 16.8 créditos

100 créditos = \$1

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

El total de apuestas, no podrá ser inferior al monto de PESOS CINCO (\$ 5.-), ni superior al monto de

PESOS CIEN (\$ 100.-), por jugada, (entiéndase por jugada al total de apuestas realizadas previo a que el apostador oprima el botón "JUGAR"). El IPLYC S.E. se reserva la posibilidad de modificar los límites de las apuestas, cuando lo considere oportuno y/o conveniente.

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 el IPLYC S.E. 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, el IPLYC S.E. 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.- El sistema de Juegos será habilitado a solicitud del Apostador, quien abonará de manera previa el importe a acreditar.

B.- El mismo inicia el juego siguiendo las instrucciones de la pantalla. El apostador puede determinar el monto de la apuesta total, contemplando los mínimos y máximos.

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.- El juego consiste en avanzar 10 niveles para conseguir el premio máximo. Los mismos se detallan de la siguiente forma:

NIVEL 1 y 2: consiste en seleccionar la liana correcta siendo 10 (lianas) en nivel 1, y 9 de ellas en el nivel 2.

NIVEL 3 y 4: consiste en seleccionar la rama correcta siendo 8 (ramas) en nivel 3 y 7 de ellas en el nivel 4.

NIVEL 5 y 6: consiste en seleccionar el pájaro correcto siendo 6 (pájaros) en nivel 5 y 5 de ellos en el nivel 6.

NIVEL 7 y 8: consiste en seleccionar la roca correcta siendo 4 (rocas) en el nivel 7 y 3 de ellas en el nivel 8.

NIVEL 9: en este nivel se deberá elegir un camino correcto siendo 2 las alternativas posibles.

NIVEL 10: en este último nivel, se deberá elegir la puerta correcta la cual llevara a obtener el premio máximo.

Por cada nivel solo hay una alternativa incorrecta.

Para jugar el bonus se deberá encontrar la llave maestra oculta en una rama del NIVEL 3. Si se ha elegido correctamente la rama, esta florece y la llave se muestra. Se tendrá la oportunidad de elegir una de las cuatro puertas para obtener un premio.

D.- Finalizada la jugada, el Juego invitará al apostador a continuar participando o bien a cobrar el importe del premio si lo obtuviere. Solamente se podrán apostar los montos mínimos y máximos permitidos por la Terminal de Juego.

E.- Finalmente se procederá al pago de las apuestas ganadoras. A tal efecto, el controlador de juego calculará la ganancia del apostador. El Juego emitirá un Reporte de Pago en el que constará la suma de pesos a cobrar por el apostador, 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.