

**Términos y Condiciones de Participación**  
**Juegos Online (live)**  
**Lotería Nacional**  
**2022**

# Términos y Condiciones de Participación

## Juegos Online - Live

### Modalidad de juego Juegos Online en vivo

Corresponde a la modalidad de una serie de juegos en los cuales los jugadores realizan la jugada por medio de los dispositivos de conexión remota previamente definidos y su resultado se vincula a una mano o jugada realizada por un "dealer – crupier" real en vivo, haciendo la experiencia al jugador lo más cercano a la realidad.

Las jugadas en Juegos Online en Vivo serán de contrapartida, en las cuales el jugador participa contra la Lotería Nacional de juego, obteniendo derecho al premio en el caso de ganarle una mano o jugada a la casa y siendo el valor del premio el establecido por la Lotería Nacional en sus términos y condiciones. El valor del premio deberá ser informado al jugador previo al juego.

### Reglas de Juego

#### Juegos Online en vivo – Juegos Online

En la oferta se encuentran juegos como: Blackjack y Baccarat. Todas las categorías de juego estarán disponibles en versión Escritorio (Pc) y Mobile, las presentes reglas particulares de juego estarán a disposición del usuario para consulta y estos serán aplicables una vez el usuario se encuentre registrado en el sitio web.

Lo premios otorgados al usuario por partidas o rondas ganadoras **serán acreditados a su cuenta** tan pronto como la ronda o partida haya finalizado, y así el usuario podrá continuar jugando tantas rondas como desee.

**Nota:** El importe mínimo y máximo de jugada por partida, dependerá del juego seleccionado por el usuario.

### Ruleta

#### Ruleta Americana

La Ruleta Americana es un juego de contrapartida, esta tiene cero y el doble cero (0), (00), en la Ruleta los números se muestran en el siguiente orden:

0-28-9-26-30-11-7-20-32-17-5-22-34-15-3-24-36-13-1-00-27-10-25-29-12-8-19-31-18-6-21-33-16-4-23-35-14-2. El "doble cero" como opción extra y la secuencia diferente de números hace que pueda realizar diferentes tipos de jugadas.

1. **Docena:** se trata de acertar en qué docena estará el número ganador. La mesa se divide en tres docenas, cada una de ellas abarca 12 números, por lo tanto, al jugar por una docena se juega a 12 números. El premio es  $(2 \times 1)$ , es decir, dos veces lo jugado más la jugada inicial.
2. **Cuadro:** se trata de acertar a cuatro números en una sola jugada. Es decir, se hace la jugada sobre cuatro números formando una cruz en la mesa. El premio es de  $(8 \times 1)$ , es decir, ocho veces lo jugado más la jugada inicial.
3. **Pleno:** se trata de acertar a un solo número. El premio es de  $(35 \times 1)$ , es decir, treinta y cinco veces lo jugado más la jugada inicial.
4. **Calle:** se trata de acertar a tres números en una fila con una sola jugada. En esta modalidad encontramos dos tipos, la primera es cuando se hace la jugada a los números 0,1 y 2 y la segunda es cuando se hace la jugada a los números 00, 2 y 3. El premio es de  $(11 \times 1)$ , es decir, once veces lo jugado más la jugada inicial.
5. **Línea:** se trata de acertar a seis números con una sola jugada. Los seis números sobre los que se realiza este tipo de jugada se encuentran en dos filas contiguas. El premio es de  $(5 \times 1)$ , es decir, cinco veces lo jugado más la jugada inicial.
6. **Línea especial:** cuando se hace la jugada a los números 00,0,1,2 y 3, el premio es de  $(6 \times 1)$ , es decir, seis veces lo jugado más la jugada inicial.
7. **Menores – Mayores:** se trata de acertar si el número estará comprendido entre los números del 1 al 18 (menores) o entre los números del 19 al 36 (mayores). Por tanto, con esta jugada se está jugando a 18 números. El premio es de  $(1 \times 1)$ , es decir, una vez lo jugado más la jugada inicial.
8. **Par – Impar:** se hace la jugada a si el número donde cae la bola será par o impar. Con esta jugada se está jugando a 18 números, es decir, a los 18 números pares o los 18 números impares que están en la ruleta. El premio es de  $(1 \times 1)$ , es decir, una vez lo jugado más la jugada inicial.
9. **Rojo – Negro:** se jugada al color del número ganador, es decir, si será rojo o negro. Con esta jugada se está jugando a 18 números ya que en la ruleta hay 18 números rojos y 18 números negros. El premio es de  $(1 \times 1)$ , es decir, una vez lo jugado más la jugada inicial.
10. **Medio:** se trata de acertar a dos números con una sola jugada, los dos números deberán estar contiguos en la mesa de manera horizontal o vertical, cabe mencionar que las jugadas "00\_2,"0\_2","00\_0","00\_3","0\_1" también son válidas para este tipo de jugada. El premio es de  $(17 \times 1)$ , es decir, diecisiete veces lo jugado más la jugada inicial.
11. **Columna:** se trata de acertar en cuál columna estará el número ganador. La mesa se divide en 3 columnas, cada una de ellas alberga 12 números. Por tanto, al hacer una jugada por una columna se juega a 12 números. El premio es  $(2 \times 1)$ , es decir, dos veces lo jugado más la jugada inicial.
12. **Calle:** se trata de acertar a tres números en una sola jugada. Por ejemplo, en el que cubre los números 00,2 y 3 o los números 0,1 y 2. El premio es  $(11 \times 1)$ , es decir, once veces lo jugado más la jugada inicial.

**Nota:** los números cero y doble cero no van incluidos en ninguna jugada considerada como "chanzas".

## Ruleta Francesa

La Ruleta Francesa consiste en una rueda dividida en 37 sectores numerados del 1 al 36, coloreados alternadamente de rojo y negro y el 0 (cero) de color verde.

La ruleta gira en dirección opuesta al lanzamiento de la bola que, al parar en uno de los sectores numerados, determina el número ganador.

Se pueden poner jugadas fuera o dentro del límite de la tabla numérica. **\*Aplican las jugadas exteriores e interiores de la Ruleta Americana.**

La Ruleta Francesa ofrece la posibilidad de hacer distintos tipos de jugadas anunciadas, por ejemplo:

- Vecinas a cero (serie 0/2/3), jugada a las series: 22, 18, 29, 7, 28, 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15, 19, 4, 21, 2, 25.
- Juego cero, jugada en siete números contiguos en la rueda: 12, 35, 3, 26, 0, 32, 15.
- Terceras de la rueda (serie 5/8), jugada en la serie 27, 13, 36, 11, 30, 8, 23, 10, 5, 24, 16, 33.
- Huérfanas, jugada a los ocho números que se suceden en la rueda y están agrupados en dos segmentos: 1, 20, 14, 31, 9 y 17, 34, 6.
- Final, jugada a una serie de números que tienen el mismo dígito final; Por ejemplo: final 3 en 3, 13, 23, 33.

## Slots – Terminales de Video Lotería

Los Slots son juegos de azar compuestos por carretes, éstos están compuestos por una serie de símbolos y también suelen llamarse terminales de video lotería. Poseen entre tres y cinco carretes.

Como primera medida el usuario debe conocer las líneas de pago en el juego seleccionado, estas son configurables por cada usuario con el fin de determinar las jugadas. Dichas líneas se dan en sentido horizontal, diagonal, rectas, etc. Por lo tanto, a mayor número de líneas, mayor número de premios y mayor acción.

Para cada uno de los juegos el usuario puede consultar las líneas de juego ingresando al menú de ayuda.

## Símbolos y Carretes

En cada uno de los juegos los símbolos se encuentran ordenados de izquierda a derecha iniciando por el carrete 1, cada uno de los símbolos tendrá un valor predeterminado que el usuario podrá revisar en el menú de ayuda del juego seleccionado.

En los slots existen dos tipos de símbolos:

- Símbolos de alto valor, estos generalmente representan algún personaje relevante según la temática del juego.
- Símbolos de menor valor.

**Símbolos scatter:** algunos juegos tienen un símbolo especial llamado "scatter". Este símbolo normalmente da acceso a giros gratis o a un bono en el juego. Por ejemplo: un usuario estaba jugando a cinco dólares el giro, de repente entraron los scatter y el usuario gana 10 giros gratis cada uno por el mismo valor al que estaba jugando, es decir, cinco dólares. El valor de los giros no podrá ser cambiado y luego de utilizar los giros este se le añadirá al balance. El usuario podrá continuar con sus rondas, incrementar o disminuir el valor de sus jugadas o retirar el dinero ganado.

**Símbolos "Wild" o Comodines:** algunos juegos tienen un símbolo de comodín que usualmente puede reemplazar a cualquier símbolo del juego y así otorgar más combinaciones ganadoras a los usuarios. El comodín puede reemplazar algún símbolo que le haga falta para ganar en una combinación, como el JOKER en un juego de naipes.

**Giros gratis / Juegos de bonos:** Si el juego tiene un bono especial o giros gratis, normalmente se accederán mediante una combinación de símbolos especiales. Una vez allí, los más comunes son:

- Giros gratis: el juego otorga un número predeterminado de giros gratis al jugador, este será el número de giros jugando el mismo monto con el que accedió a los mismos.
- Juego de bonos: es un juego específico que se le presenta al jugador de manera aleatoria para que participe y consiga un premio, básicamente el usuario debe seleccionar una de las opciones o símbolos presentadas en pantalla.

## Blackjack

El objetivo del juego: enfrentar al croupier y acercarse a 21 sin pasarse.

En cada ronda, los jugadores sentados en la mesa comienzan colocando una jugada en sus respectivas posiciones. Cada participante puede jugar hasta tres manos separadas por ronda.

Las cartas se reparten una a la vez para cada jugador, y luego una para el croupier. Luego se reparte una segunda carta a cada jugador, y la última será la carta del croupier. Esta segunda carta del croupier se mantiene boca abajo

#### **La primera carta del dealer:**

- Si las dos primeras cartas repartidas al jugador o al croupier suman 21, se considera un Blackjack.
- Cuando la carta de arriba del croupier es un as, el jugador tiene la oportunidad de tomar un seguro como una jugada opcional antes de que el dealer vea su siguiente carta.
- Cada jugador, comenzando con el primero a la izquierda del croupier y procediendo alrededor de la mesa, podrá doblar su jugada, pedir más cartas o plantarse, es decir, quedarse con las cartas que tiene.

#### **La segunda carta del dealer:**

- Una vez que los jugadores están listos, es momento de descubrir la segunda carta del dealer.
- Si el croupier tiene un Blackjack, tomará todas las jugadas perdidas y pagará la jugada del seguro, según corresponda.
- Si el croupier no tiene un Blackjack, entonces tomará todas las jugadas perdidas del seguro y continuará el juego.
- Durante cada turno, los jugadores aumentan o disminuyen sus jugadas, dependiendo de qué cartas tengan.

#### **Valor de las cartas**

En Blackjack, el valor del As es de 11 o de 1, según convenga. Las figuras J, Q, K valen 10, y las cartas numéricas el valor natural de las mismas.

#### **Opciones en Blackjack**

**Repartir:** Repartir las cartas en las casillas seleccionadas con jugadas.

**Borrar Jugadas:** Borrar todas las jugadas de la mesa.

**Deshacer:** Retirar la última jugada.

**Pedir:** Solicitar una carta para mejorar el puntaje o por la estrategia de juego.

**Plantarse:** No pedir más cartas.

**Doblar:** Cuando las cartas se hayan repartido, este botón doblará la jugada de la mano seleccionada y pedirá una tercera y última carta.

**Dividir:** Abrir dos juegos con cartas del mismo valor y con la misma cantidad de dinero jugada inicialmente.

**Rejugar:** Hacer la misma jugada que en la ronda anterior.

**Rejugar y Repartir:** Hacer la misma jugada que en la ronda anterior y repartir las cartas.

**Doblar y Repartir:** Dobra sus jugadas de la ronda anterior y reparte las cartas

**Aceptar:** Tocar para aceptar el seguro y proteger su jugada en la mano actual en caso de que el dealer tiene blackjack.

**Rechazar:** Tocar para rechazar el seguro contra un posible blackjack del dealer y saltarse la protección de jugada de la mano actual.

**Aplicar a todas:** Tocar para aceptar o rechazar el seguro en todas las manos contra el blackjack del dealer.

## Baccarat

Baccarat punto y banca: consiste en obtener una mano en la que la suma de los valores de sus cartas sea lo más cercano posible a 9.

- Los ases cuentan como 1.
- Las cartas del 2 al 9 tienen su valor natural.
- El 10, las jotas "J", la reina "Q" y el rey "K" cuentan como cero. Si el valor total de la mano es de dos dígitos, se ignora el primer dígito. El último dígito será el valor de la mano en el Punto y Banca. Por ejemplo:  $7+6=13=3$  y  $4+6=10=0$ .

El **Baccarat** se juega con 6, 8 o 9 barajas y son barajadas otra vez después de cada ronda. Definir una jugada

EL PUNTO		
El punto teniendo (con dos cartas)	0-1-2-3-4-5	Pide carta
	6-7	Se planta
	8-9	Se define (no más carta)

LA BANCA		
La Banca teniendo (dos cartas)	Pide cuando el punto da (tercera carta)	Se planta cuando el punto da (tercera carta)
3	1-2-3-4-5-6-7-9-0	8
4	2-3-4-5-6-7	1-8-9-0
5	4-5-6-7	1-2-3-8-9-0
6	6-jul	1-2-3-4-5-8-9-0
7	Se planta	Se planta
8-sep	Se define (no más carta)	Se define (no más carta)