



RESOLUCIÓN N° 148/2020

Montevideo, 21 FEB 2020

VISTO: I) La solicitud de Banquidur GIE y la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo al amparo del artículo 4 de la Resolución N° 32/2020 de la Dirección Nacional de 15 de enero de 2020, sobre la autorización para las reglas particulares de Deportes Virtuales realizados por Internet.

II) La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, dada su especialización, de acuerdo a lo dispuesto por artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002 y por el artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007, y la citada Resolución, es competente para autorizar las reglas de las diferentes modalidades de apuesta, mecánica particular de funcionamiento, programas, categorías de premios y principios, las reglas entre el operador y los participantes, así como los mecanismos de control y fiscalización del Organismo.

CONSIDERANDO: I) Que en la nota presentada se especifican todas las condiciones en que habrán de llevarse a cabo los eventos, las que son acordes a la normativa.

II) Que luce a fojas 14 el GNA (Generador de Números Aleatorios) que avalan la transparencia y aleatoriedad de los eventos propuestos.

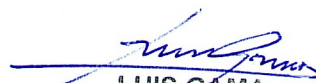
ATENCIÓN: A lo expuesto, a lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28 de febrero de 2002, artículo 55 del Decreto N° 207/2007 de 18 de junio de 2007, las Resoluciones de esta Dirección Nacional de fechas 22 de febrero de 2005 y 9 de mayo de 2013; la Resolución de esta Dirección Nacional N° 32/2020 de 15 de enero de 2020, a lo informado por la Comisión de Revisión de los Procedimientos de Control de la Explotación de Juego e Implementación de Nuevos Controles a fojas 8 y 9 y por la Asesoría Letrada de fojas 11 a 13.

**EL DIRECTOR NACIONAL DE LOTERÍAS Y QUINIELAS
RESUELVE:**

- 1º) Autorizar los siguientes deportes virtuales: partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos, regidos por las normas citadas en el visto.
- 2º) Las reglas particulares de los "Deportes Virtuales" que se autorizan, se registrarán por la Ley, el Decreto y la Resolución de la Dirección Nacional referida supra en lo que sea pertinente y por las particulares del Anexo a la presente Resolución y que forman parte de esta.
- 3º) Las reglas particulares deberán ser publicadas por el operador en su sitio WEB y deben resultar accesibles a los participantes en forma permanente.
- 4º) Se establece a los efectos del contralor del Organismo un sistema WEB de alta disponibilidad (24x7), en línea, en tiempo real que muestre todas las apuestas recibidas. La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas deberá poder acceder al sistema en cualquier momento a través de un conexión segura (enlace privado) utilizando un usuario y contraseña. El formato de los archivos para enviar apuestas, aciertos y liquidaciones a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas serán los utilizados actualmente para enviar la información, los que serán firmados digitalmente y con sello de tiempo.
- 5º) Comuníquese al Ministerio de Economía y Finanzas, a las Áreas Fiscalización y Control de Juego y Lotería, División Recursos Humanos, Materiales y Económicos, Asesorías Letrada y Técnica y Departamento de Informática.
- 6º) Notifíquese a las Bancas de Cubierta Colectivas de Quinielas de todo el país y Banquidur GIE.
- 7º) Cumplido, archívese.

Asunto 87/2020

LG



LUIS GAMA
DIRECTOR NACIONAL DE
LOTERÍAS Y QUINIELAS

ANEXO

A) MECÁNICA DE FUNCIONAMIENTO

El apostador ingresa en el sitio web: " www.supermatch.com.uy".

Si ingresa por primera vez al sitio web, deberá elegir la opción "REGÍSTRATE" cuyo link aparece en la home de los mencionados sitios web. Luego llenar el formulario de registro que le solicitará sus datos personales y de contacto, debiendo crear un nombre de usuario y contraseña, aceptar las condiciones generales, políticas de seguridad de la empresa, sitio web y políticas relacionadas con el proceso de verificación de la edad y proceso de identificación. Este nuevo usuario se validará contra la base de datos de la DNIC (Dirección Nacional de Identificación Civil) que verificará que se trata de una cédula existente (vigente) y que corresponda a una persona mayor de 18 años. En caso contrario el mismo no podrá generar su cuenta web. Si el apostador tiene ya una cuenta web de La Banca generada y validada puede ingresar directamente en la opción señalada como Deportes Virtuales, y luego ingresar con el nombre de usuario y la contraseña que ya poseía.

Con el registro en la cuenta web correctamente realizado el apostador queda habilitado para realizar apuestas, y tendrá a la vista los juegos habilitados para participar.

CARACTERÍSTICAS DE LOS JUEGOS

En cuanto a los Deportes Virtuales, se trata de juegos de apuestas sobre eventos deportivos (jugadores o equipos virtuales gobernados por un software, que compiten entre sí, y en los que la intervención del usuario es a los solos efectos de apostar por algunos de ellos), los cuales consisten en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas.

El período en el cual se podrán realizar jugadas a los deportes virtuales que se ofrecen partidos de fútbol, tenis de mesa y carreras de autos será hasta antes del inicio de cada evento.

Los eventos que se ofrecen para apostar estarán separados entre sí por un mínimo de 2 a 3 minutos. El evento será transmitido y su duración será entre 1 y 2 minutos.



El apostador puede observar el desarrollo del evento y sus resultados, los cuales a su vez son publicados en el sitio web.

Las apuestas serán de contrapartida, en las cuales el jugador apuesta contra el operador de juego (Bancas de Quinielas, agrupadas en Banquidur Gie), obteniendo derecho al premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta y siendo el premio el resultado de multiplicar el valor de la apuesta, por el coeficiente (dividendo) que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado. Los coeficientes se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones.

El período para recibir jugadas comienza con la activación de aceptación de las jugadas en el Sistema Central de Cómputos y finaliza antes del inicio del evento.

B) ASPECTOS GENERALES DE LOS DEPORTES VIRTUALES:

En el sub menú Deportes Virtuales se accederá a la programación disponible, donde se visualizará la hora de cada evento.

Las apuestas deben ser realizadas antes del cierre de apuestas para cada evento.

Los jugadores serán notificados en caso de realizar una apuesta luego del cierre.

El jugador es responsable de revisar su apuesta antes de confirmarla. No se acepta la cancelación de apuestas por parte del jugador luego que el mismo confirmó la apuesta.

El valor mínimo de la apuestas de \$15.

La tasa mínima de premios es del 70%

Tiempo para apostar entre los eventos: 40 segundos.

PROGRAMACIÓN DE LOS EVENTOS

Se despliega un cronograma con los sorteos que se realizarán en el día identificados con un número y su hora de realización.

C) CONDICIONES PARTICULARES: LOS DEPORTES VIRTUALES COMPRENDEN:

I) PARTIDOS DE FÚTBOL. El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en dos tiempos, el primer segmento corresponde al primer tiempo



y el último segmento al segundo tiempo. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

En el caso de fútbol simple, los eventos se disputarán cada 3 minutos. La duración del mismo será de 90 segundos, divididos en dos tiempos.

En el caso de fútbol liga, los eventos se disputarán cada 3 minutos y la duración será de 60 segundos.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE FÚTBOL SIMPLE

* 1x2 - Elegir el equipo que ganará el partido Primer tiempo / Final – Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

*Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local visitante o empate-visitante Total goles – Elegir cuántos goles se marcarán marcarán en el partido.

*Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.

*Total 2.5 - Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 2.5 goles.

*Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.

*Minuto del primer gol - Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.

*Goleador del primer gol -- Elegir qué jugador anota el primer gol.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE FÚTBOL LIGA

*1x2 - Elegir el equipo que ganará el partido.

*Doble oportunidad – Dos opciones de las tres se pueden elegir: local-empate, local visitante o empate-visitante.

*Handicap - Apuestas de Handicap para todos los márgenes.

*Primer tiempo / Final - Elegir qué equipo gana el primer tiempo y qué equipo gana el partido. Ambas deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.



*Total - Elegir si el total de goles en el partido será mayor o menor a 1.5 o 2,5 goles dependiendo la especificación del mercado.

*Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el partido (Si/No)

*Primer tiempo - Ambos equipos marcarán: Elegir si ambos equipos anotarán un gol en el primer tiempo (Si/No).

*Cantidad de goles: Elegir cuántos goles se marcarán en el partido (de 1 a 4 o si no habrá goles).

*Primer equipo en anotar – Elegir qué equipo marcará el primer gol o si no habrá goles.

*Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.

*Goleador del primer gol – Elegir qué jugador anota el primer gol.

*Minuto del primer gol - Elegir el rango de tiempo cuando el primer gol será anotado.

*Primer tiempo 1X2 -Elegir qué equipo ganará el primer tiempo.

*Gol/No gol equipo 1 - Elegir si el equipo 1 anotará un gol en el partido (Sí/No).

*Gol/No gol equipo 2 - Elegir si el equipo 2 anotará un gol en el partido (Si/No).

* Par/Impar – Elegir si el total de goles del partido será par o impar.

*Total equipo 1 - Cantidad de goles para el equipo 1 en intervalos de *.5

*Total equipo 2-Cantidad de goles para el equipo 2 en intervalos de *.5.

*Total goles – Elegir la cantidad de goles en el partido en diferentes rangos (0-2, 1-3, 2 4, >4).

*1X2 y Total de goles – Elegir el ganador del partido y la cantidad de goles anotados en intervalos de *.5.

*1X2 y Ambos equipos marcan – Elegir el ganador del partido y si ambos equipos anotarán.

II) CARRERAS DE AUTOS: en formato de animaciones computarizadas pre configuradas. Varios coches elegidos al azar por el sistema compiten en una



prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

Las carreras serán cada 3 minutos, y la duración de cada una será de 30 segundos.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE CARRERA DE AUTOS

*Ganador – Elegir quién termina en la primera posición.

*Place/Podio - Elegir qué participante termina en la posición 1, 2 o 3 en la carrera.

Cuando hay menos de 8 participantes (por ejemplo, en galgos) se elige quién termina primero o segundo en la carrera. No hay mercado al tercer puesto cuando hay menos de 8 participantes en un evento.

*Exacta - Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 respectivamente.

*Quiniela - Elegir qué dos participantes terminan en la posición 1 y 2 en la carrera en cualquier orden.

*Trifecta - Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en el orden correcto.

*Trio - Elegir qué tres participantes terminan en la posición 1, 2 y 3 en cualquier orden.

III) TENIS DE MESA: en formato de animaciones computarizadas pre configuradas elegidas de manera aleatoria, se enfrentan dos jugadores virtuales en partidos individuales. El jugador con mayor número de puntos (quien convierta primero siete puntos) es el ganador.

Los eventos se disputarán cada 3 minutos, y la duración de cada evento será de 1 minuto.

OPCIONES DE APUESTA PARA EVENTOS DE TENIS DE MESA

*Ganador del partido -- Elegir el equipo que ganará el partido (A/B)

*Resultado exacto - Elegir cuál será el resultado del partido.

*Primero en anotar 1-7 - Elegir qué jugador anotará primero 1 y 7 puntos respectivamente. 4 opciones de juego: AA, AB, BA O BB.



*Primero en anotar 1,3 y 7 - Elegir qué jugador anotará 1, 3 y 7 puntos primero.

*1X2 y Total – Elegir el ganador del partido y el total de puntos.

*Total puntos - Elegir la cantidad de puntos anotados por ambos jugadores sumados.

*Rally más largo - Elegir cuál será el rally más largo del partido.