



## **REGLAS DEL JUEGO**

Motor racing

V 1.0 – marzo 2019

# Índice

1. Introducción .....	3
2. Cuadro Resumen .....	3
3. Juego Motor racing .....	3
4. Reglas generales del juego de azar .....	7
5. Tabla de premios .....	8
6. Pantallas .....	10

---

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

## 1. INTRODUCCIÓN

Motor racing es un juego de azar, en el cual, a través de un importe de partida se obtiene un tiempo de uso, disfrute y, ocasionalmente, premios en metálico.

El juego de azar se basa en la secuencia de eventos virtualizados determinados por un generador de número aleatorios. Durante la ejecución de los juegos de azar, se muestran imágenes generadas por ordenador que simulan elementos de la vida real.

## 2. CUADRO RESUMEN











<b>Nombre del juego de azar</b>	Motor racing
<b>RTP teórico</b>	72% a 90%
<b>Divisa</b>	Euros (€)
<b>Importe mínimo participación</b>	1€
<b>Importe máximo participación</b>	150€
<b>Premio máximo</b>	10.000€

## 3. JUEGO MOTOR RACING

El objetivo del juego es predecir el resultado de una carrera de coches virtualizada.

El primer paso es seleccionar el evento o carrera donde registrar las apuestas. Cada evento o carrera indica su hora de comienzo. Una vez seleccionado el evento o carrera, se desplegará la tabla de premios prevista para ese evento o carrera. La tabla de premios indica la combinación ganadora, su probabilidad y el premio para cada resultado.

La selección y apuestas deben confirmarse antes de que comience el evento o carrera. En los eventos o carreras próximos a comenzar, se mostrará un contador con el tiempo restante antes del cierre de este.

11:48		ID 5295	MOTOR RACING 5000	▼							
11:50		ID 5296	MOTOR RACING 5000	▼							
11:52		ID 5297	MOTOR RACING 5000	▲							
		VAL.	ULT. 5	GANA	HACER	1ER DOS		1ER TRES			
						1er	2º	1er	2º	3er	
3		Raleigh Ackers	F1 ★★★★★	0,5,7,2,6	3.7	1.97	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6		Mi Young Li	F2 ★★★★★	5,1,7,1,1	5.7	2.38	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1		Patrick Bryant	F3 ★★★★★	0,0,1,6,8	6	2.46	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8		Raphael Grisby	★★★★	6,0,3,0,7	8.5	2.81	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4		Aldo Bedford	★★★★	8,0,6,1,0	10	3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10		Camden Rossen	★★★★	0,4,6,0,0	11	3.2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2		Harry Niman	★★★	6,5,7,5,0	16	3.6	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9		Tylor Copeman	★★★★	3,0,1,0,5	19	4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5		Pietro Stolfi	★★★	6,7,0,3,7	21	4.1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7		Aden Timmons	★★★	6,0,0,5,0	26	4.5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
						0 Combi 0					
						EN ORDEN CUALQ. ORD					
						BORRAR SUMAR A BOLETÍN					
11:54		ID 5298	MOTOR RACING 5000	▼							
11:56		ID 5299	MOTOR RACING 5000	▼							
11:58		ID 5300	MOTOR RACING 5000	▼							
12:00		ID 5301	MOTOR RACING 5000	▼							
12:02		ID 5302	MOTOR RACING 5000	▼							

Cada selección realizada se visualiza en el boleto de apuestas. Una vez finalizada la selección, se indica el importe a apostar para cada una y se confirma la transacción de la apuesta (botón "Apostar"). El boleto de apuesta muestra la cantidad total a apostar y el posible premio a conseguir, en base a la selección realizada.

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

Boletín
Mis Ap.

SIMPLE MÚLTIPLES

1
5
10
50
100

Hacer
×

3. Raleigh Ackers 1.97  
 2019/03/25 11:52:00 ID5297

+

Gana: 3.94

Hacer
×

1. Patrick Bryant 2.46  
 2019/03/25 11:52:00 ID5297

+

Gana: 4.92

APUESTA

APUESTA TOTAL
4.00

"GANANCIA" TOT
8.86

BORRAR 
APOSTAR

Las apuestas confirmadas se pueden verificar dentro del historial de apuestas correspondiente.

Hacer
×

1. Patrick Bryant 2.46  
 2019/03/25 @ 11:52:00 ID5297

2.00

Gana: 4.92

BetID 1-836763

Hacer
×

3. Raleigh Ackers 1.97  
 2019/03/25 @ 11:52:00 ID5297

2.00

Gana: 3.94

BetID 1-836762

Es posible visualizar la secuencia de eventos virtualizados que conforman el juego de azar, a través del visor de eventos previsto.



El resultado del juego de azar se mostrará instantáneamente al jugador, una vez finalizada la secuencia de eventos virtualizados y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.

RESULT		● Apuesta Gan ● Result ● No Gana				GANADA 4.92	
		VAL	ULT 5	GANADA	HACER	DOS TEROS [1/4]	
1	Patrick Bryant	FP ★★★	0,0,1,6,8	6	2.46	En Orden	45
2	Aldo Bedford	★★★	8,0,6,1,0	10	3	Cualq. Ord	27
3	Raphael Grisby	★★★	6,0,3,0,7	8.5	2.81	TRES TEROS [1/4/8]	
4	Pietro Stolfi	★★	6,7,0,3,7	21	4.1	En Orden	307
5	Harry Niman	★★	6,5,7,5,0	16	3.6	Cualq. Ord	64
6	Tylor Copeman	★★★	3,0,1,0,5	19	4		
7	Aden Timmons	★★	6,0,0,5,0	26	4.5		
8	Camden Rossen	★★★	0,4,6,0,0	11	3.2		
9	Raleigh Ackers	FP ★★★★★	0,5,7,2,6	3.7	1.97		
10	Mi Young Li	FP ★★★★★	5,1,7,1,1	5.7	2.38		

Las ganancias se reflejan en la cuenta de los jugadores después de que se muestran los resultados del evento. En algunas ocasiones, la actualización del saldo puede demorarse unos minutos.

Hacer  
1. Patrick Bryant 2.46  
2019/03/25 @ 11:52:00 ID5297  
**2.00**  
Ganado: 4.92  
BetID 1-836763

Hacer  
3. Raleigh Ackers 1.97  
2019/03/25 @ 11:52:00 ID5297  
**2.00**  
No Gana  
BetID 1-836762

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

## 4. REGLAS GENERALES DEL JUEGO DE AZAR

Un generador de números aleatorios determina el resultado de la secuencia de eventos virtualizados. El generador de números aleatorios ha sido certificado de forma independiente.

El porcentaje teórico de retorno al jugador (RTP) es variable y se indica en las presentes reglas del juego.

Las apuestas se registran en el evento o carrera seleccionado por el jugador.

Las apuestas deben confirmarse antes de que comience el evento o carrera y el periodo de apuestas se cierre. Los jugadores son notificados de cualquier apuesta incompleta que caduque una vez comience el evento o carrera.

Los jugadores son los únicos responsables de verificar que las apuestas realizadas se reflejen correctamente como su apuesta elegida, al confirmar la transacción ('Apostar' en el boleto de apuestas).

El importe mínimo y máximo de participación y los límites de premio máximo son establecidos por el operador en las presentes reglas del juego.

Los tipos de apuestas que se ofrecen pueden modificarse de vez en cuando.

No se permiten la cancelación de apuestas una vez confirmadas por el jugador.

El resultado del juego de azar se mostrará instantáneamente al jugador, una vez finalizada la secuencia de eventos virtualizados y se mantendrá durante un período de tiempo razonable.

La secuencia de eventos virtualizados tiene una duración media superior a 30 segundos.

Las ganancias se reflejan en la cuenta de los jugadores después de que se muestran los resultados del evento o carrera. En algunas ocasiones, la actualización del saldo puede demorarse unos minutos.

El mal funcionamiento del sistema anula todas las jugadas y pagos.

La lentitud en la conexión del dispositivo del usuario en la gestión de operaciones o en la visualización de la animación, no afecta al funcionamiento del sistema, ni a la capacidad de este para ejecutar el juego y determinar su resultado. En caso de que el usuario pierda la conexión de su dispositivo, durante la ejecución del juego de azar, este seguirá el flujo previsto.

Si el jugador recupera la conexión, el juego de azar se mostrará en el mismo estado que cuando se perdió la misma.

En caso de que alguno de los componentes necesarios para la inicialización del juego de azar, no se encuentren cargados en el momento del inicio de la ejecución de este, no se llevará a cabo dicha ejecución.

Aunque se produce en raras ocasiones, debido a la naturaleza de la transmisión (streaming), los comentarios sobre la secuencia de eventos virtualizados y la información mostrada en estos pueden no estar sincronizados. En cualquier caso, este hecho no afecta en el resultado.

Los participantes (caballos, perros, conductores, equipos...) de los juegos de azar, nunca son eliminados de los juegos de azar.

No existen los empates en los juegos de azar sobre eventos virtualizados de carreras.

## 5. TABLA DE PREMIOS

Una vez seleccionado el evento o carrera, se desplegará la tabla de premios prevista para ese evento. La tabla de premios indica la combinación ganadora, su probabilidad y el premio para cada resultado. Las combinaciones previstas son:

Combinación	Descripción
Ganador o Gana	Predecir el participante (caballos, perros, conductores...) que finalizará la carrera en primer lugar o posición.
Posición	Predecir el participante (caballos, perros, conductores...) que finalizará la carrera en primer, segundo o tercer lugar o posición. En caso de que el número de participantes sea menor a 8 participantes, predecir el participante (caballos, perros, conductores...) que finalizará la carrera en primer o segundo lugar o posición.
Dos EN ORDEN (Forecast o Exacta)	Predecir que dos participantes (caballos, perros, conductores...) finalizarán la carrera en primer y segundo lugar o posición respectivamente (orden exacto)
Dos CUALQUIER ORDEN (Reverse Forecast o Quinella)	Predecir que dos participantes (caballos, perros, conductores...) finalizarán la carrera en primer y segundo lugar o posición (en cualquier orden)
Tres EN ORDEN (Tricast o Trifecta)	Predecir que dos participantes (caballos, perros, conductores...) finalizarán la carrera en primer, segundo y tercer lugar o posición respectivamente (orden exacto)

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito



Tres CUALQUIER ORDEN (Reverse Tricast o Trio)	Predecir que dos participantes (caballos, perros, conductores...) finalizarán la carrera en primer, segundo y tercer lugar o posición (en cualquier orden)
---	--

---

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito

## 6. PANTALLAS

The screenshot displays the KIRON betting interface. At the top left, a live event window shows a car race with a 'DEMO' watermark and the driver 'GAVEN HASSALL'. A 'Visor eventos' label points to this window. To its right, an 'Ayuda' (Help) icon and a red 'X' icon labeled 'Ocultar visor eventos' (Hide event viewer) are shown. Further right is a betting slip window with 'Boletin' and 'Mis Ap.' tabs, 'SIMPLE' and 'MULTIPLES' options, and an 'APOSTAR' button. A 'Boleto apuestas' label points to this window. Below these is a list of events, with the current event 'MOTOR RACING 5000' highlighted. A 'Tabla premios' (Prize table) label points to the results section below. The results table shows a list of drivers and their performance metrics.

	VAL.	ULT. 5	GANA	HACER	
1	Patrick Bryant	★★★★	0,0,1,6,8	6	2.46
2	Aldo Bedford	★★★★	8,0,6,1,0	10	3
3	Raphael Grisby	★★★★	6,0,3,0,7	8.5	2.81
4	Pietro Stolfi	★★★	6,7,0,3,7	21	4.1
5	Harry Niman	★★	6,5,7,5,0	16	3.6
6	Tyler Coneman	★★★	9,4,4,6	10	4

Este documento es propiedad de KIRON INTERACTIVE LIMITED (o KIRON) y contiene información confidencial, secreta y mercantil. No puede ser transferido sin custodia o el control de KIRON, excepto lo autorizado por escrito por la Dirección de KIRON. Este documento ni la información que contiene puede ser utilizado, transferido, reproducido, publicado o divulgado, en su totalidad o en parte, directa o indirectamente, con excepción de lo expresamente autorizado por la Dirección de KIRON, en un acuerdo por escrito