

**ANEXO II**  
**REGLAMENTO BÁSICO DE JUEGOS Y APUESTAS**

**ÍNDICE:**

1. Objeto y ámbito de aplicación
2. Definiciones Generales:
  - 2.1. Apuesta
  - 2.2. Unidad Mínima de Apuesta
  - 2.3. Sesión de juego o partida
  - 2.4. Mano o jugada
  - 2.5. Banca
  - 2.6. Evento hípico
  - 2.7. Apuesta sobre eventos reales:
    - Evento deportivo
    - Evento no deportivo
  - 2.8. Baraja francesa
3. Reglas particulares de los juegos
4. Variantes de juegos
  - 4.1. Variante del juego «en vivo»
5. Formalización y validación de apuestas
6. Límites de la Participación
7. Participación en el Juego
8. Anulación de Eventos
9. Bonos o créditos que pueden ser otorgados por los operadores
10. Premios
11. Pago de los premios
12. Reglamentos Básicos
  - 12.1. Juegos
  - 12.2. Apuestas Hípicas
  - 12.3. Apuestas sobre Eventos Deportivos
  - 12.4. Apuestas sobre Eventos No Deportivos

## **1. Objeto y ámbito de aplicación**

Las pautas contenidas en el presente Anexo refieren a las Reglas Básicas para el desarrollo de Juegos y Apuestas bajo la modalidad online comprendidos en el Artículo N° 147 del Anexo I del Decreto Reglamentario de la Ley 15.079 en el ámbito de la Provincia de Buenos Aries, quedando sujetas a las mismas los operadores que obtengan licencia para el desarrollo de la actividad.

No obstante ello, las reglas específicas de cada juego comprendido en la presente modalidad, serán aquellas que hubiere establecido la Organización, Asociación o Entidad que agrupe los distintos juegos desarrollados, debiendo los operadores sujetarse a las mismas, en su caso.

Sin perjuicio de las pautas contenidas en el presente y las que hubieran establecido las distintas organizaciones, los operadores deberán establecer las reglas particulares que en cada tipo de apuesta regirán el desarrollo del juego.

El Instituto Provincial de Lotería y Casinos de la Provincia de Buenos Aires (en adelante IPLYC) autorizará la incorporación de cada juego, sus variantes y sus reglas particulares pudiendo requerir información adicional sobre los mismos.

## **2. Definiciones Generales:**

Los términos empleados en el presente, tendrán el sentido que a continuación se indica:

2.1. Apuesta: es aquella actividad de juego, cualquiera sea la modalidad, en la que se arriesgan cantidades de dinero sobre los resultados de un acontecimiento previamente determinado cuyo desenlace es incierto y ajeno a los participantes, determinándose la cuantía del premio que se otorga en función de las cantidades arriesgadas u otros factores fijados previamente en la regulación específica de la modalidad de apuesta.

La Apuesta se clasifica según su contenido en:

- Simple: Aquella que recae sobre un único resultado de un evento.
- Combinada: Aquella que recae sobre los resultados de dos o más eventos.
- Múltiple: Aquella que recae sobre dos o más resultados de un mismo evento.

La Apuestas se clasifica según su organización y distribución de las sumas apostadas en:

- Mutua: aquella en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.
- De contrapartida: aquella en la que el apostante apuesta contra un operador de juego, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador haya validado previamente para los mismos.
- Cruzada o de intercambio: aquella en que un operador actúa como intermediario y garante de las cantidades apostadas entre terceros,

destruyendo las cantidades o porcentajes que previamente el operador hubiera fijado.

2.2. Unidad Mínima de Apuesta: Es la cantidad que se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta y deberá expresarse en la moneda de curso legal Argentina.

2.3. Sesión de juego o partida: Dinámica de juego que se inicia con la conexión del participante para jugar, y concluye cuando el usuario abandona la aplicación de juego.

- Sesión de juego incompleta. Se entiende por sesión de juego incompleta a la partida que, una vez iniciada, ha sido interrumpida antes de llegar a su final programado. Las partidas incompletas pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares del juego.
- Sesión de juego anulada. Se entiende por sesión de juego anulada a la partida que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en el juego.
- Sesión de juego aplazada. Se entiende por sesión de juego aplazada a aquella partida que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. La partida aplazada, salvo que las reglas particulares del juego establezcan lo contrario, supone el aplazamiento de los resultados de la partida.

2.4. Mano o jugada: Es el evento del juego que se inicia con la realización de las apuestas de los participantes y cuyo conjunto de rondas compone una partida.

2.5. Banca: Posición que ocupa en el juego el participante que juega la mano de la banca y que, por tanto, ganará o perderá el importe de las apuestas realizadas por los restantes jugadores.

2.6. Evento hípico: Se entiende por evento hípico la carrera o conjunto de carreras, previamente determinadas por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de juego y a los participantes.

2.7. Apuesta sobre eventos reales: Pronóstico sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hecho o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego, pudiendo ser:

- Evento deportivo: Se entiende por evento deportivo al acontecimiento deportivo, que se desarrolla en el marco de una competición deportiva o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de juego y a los participantes.
- Evento no deportivo: Se entiende por evento no deportivo al evento o competencia que no sea de carácter político, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que

presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de juego y a los participantes.

2.8. Baraja francesa: Se entiende por baraja francesa aquella baraja de naipes en la que las cartas se encuentran distribuidas equitativamente en cuatro grupos o palos de trece cartas cada uno y que aparecen identificados respectivamente por iconos diferenciados entre sí. Los grupos o palos de la baraja francesa son los de corazones y diamantes, ambos en color rojo, y los de tréboles y picas, ambos en color negro.

También se admitirá que cada uno de los cuatro palos sea de un color diferente.

### **3. Reglas particulares de los juegos**

El desarrollo de los juegos requiere la previa publicación de sus reglas particulares, que tienen naturaleza privada y son elaboradas por el operador de juego, sin perjuicio de las competencias de supervisión del IPLYC.

En las mismas se establecerán las reglas de cada juego, desarrollado por el operador, el coeficiente que corresponda para el cálculo de las ganancias del participante y los principios que regirán las relaciones entre el operador y los participantes.

Las reglas particulares de cada juego deberán ser publicadas por los operadores en sus respectivos sitios web, debiendo encontrarse accesibles a los participantes de forma permanente, fácil y gratuita, en idioma castellano, y evitándose que las similitudes con cualesquiera otras apuestas o juegos induzcan a la confusión de los participantes.

El operador notificará al IPLYC la fecha de publicación de las reglas particulares, así como cualquier modificación que realice sobre las mismas.

### **4. Variantes de juegos**

Las variantes de juegos deberán cumplir los mismos requerimientos que los juegos del que se originan y contar con autorización previa del IPLYC para su desarrollo.

#### **4.1. Variante del juego «en vivo»:**

Variante del juego que utiliza un croupier real o una mesa de juego real como dispositivo de juego en el que los participantes efectuarán sus apuestas por medios electrónicos,

El resultado de las mismas estará determinado por estos dispositivos reales.

##### *4.1.1. Desarrollo*

Los operadores del juego podrán incluir, en sus reglas particulares, la previsión de mesas de juego, en las que el juego se practique en la variante «en vivo». La implementación efectiva de esta variante de juego requerirá la previa solicitud al IPLYC, en la que deberá constar la identificación de la ubicación física en que se desarrollen las partidas de «en vivo» y cumplir con los requerimientos establecidos en el inciso 3.10.7 del Anexo I que integra la presente resolución. Sólo podrán realizarse partidas de juego «en vivo» en aquellas ubicaciones físicas del territorio de la Provincia de Buenos Aires donde el IPLYC haya autorizado el juego.

### **5. Formalización y validación de apuestas:**

La formalización y validación de apuestas se efectuará por el medio o medios establecidos por el operador en sus reglas particulares del juego y autorizados por el IPLYC.

La unidad mínima de apuesta se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta, y deberá expresarse en la moneda de curso legal Argentina.

#### **6. Límites de la Participación:**

El IPLYC podrá establecer obligaciones por las que imponga a los operadores el establecimiento de mecanismos que aseguren la limitación temporal de la participación de cada juego, así como también mecanismos que permitan fijar un tope máximo a la cantidad de crédito ingresado en la sesión.

#### **7. Participación en el Juego:**

La participación en cada juego se efectuará por el medio o medios establecidos por el operador en sus reglas particulares del juego.

#### **8. Anulación de Eventos:**

Los operadores establecerán en las reglas particulares del juego una previsión para los supuestos de interrupción, anulación o aplazamiento de las sesiones o partidas. Igualmente establecerá los casos en que procederá el mantenimiento o anulación de las cantidades jugadas como consecuencia de las suspensiones o aplazamientos. En todo caso deberá garantizarse el derecho al cobro de los premios que pudieran haberse obtenido por los participantes en una partida con anterioridad a que se produjese su eventual suspensión o anulación. Igualmente, en los supuestos en los que se produzca la desconexión de un participante durante el transcurso de una mano, el operador deberá garantizar que la mano se completa de acuerdo con las reglas del juego y con las reglas particulares del operador, y que le será abonado el importe del premio obtenido al participante o participantes que lo hayan ganado.

El importe íntegro correspondiente a la participación en una sesión o mano del juego que, una vez formalizada, sea anulada por el operador en aplicación de sus reglas particulares, será devuelto o puesto a disposición de los participantes en la forma establecida en dichas reglas particulares, siempre sin ningún coste ni obligación adicional para los participantes.

#### **9. Bonos o créditos que pueden ser otorgados por los operadores:**

Corresponde al operador la publicación en sus canales interactivos de los términos que regulen las condiciones bajo las cuales se ofrecen y otorgan los bonos y/o créditos a los jugadores, no pudiendo exceder los mismos los límites establecidos por el IPLYC y siempre que no alteren la dinámica de los juegos ni induzcan a los participantes a confusión respecto de la naturaleza del juego.

Corresponde asimismo al operador publicar en su plataforma de juego las condiciones de aplicación y periodos de vigencia de los bonos o créditos, así como los términos de los mismos.

#### **10. Premios:**

Los premios de las apuestas se determinan por el resultado de los eventos establecidos en el programa de apuestas.

Son acreedores de los premios los participantes que hubieran formulado las apuestas que, de conformidad con el resultado del evento o eventos establecidos en el programa y las reglas particulares del juego, hayan resultado premiadas.

## **11. Pago de los premios:**

El pago de los premios se efectuará de conformidad a lo establecido por la Ley 15.079, su Decreto Reglamentario, el Reglamento de juego de la modalidad on line, Anexo I, el presente Anexo II y las reglas particulares establecidas por los operadores.

El operador queda obligado al pago de los premios obtenidos en el juego y procederá al pago de los mismos a los participantes acreedores en los términos y condiciones fijados en las reglas particulares del juego y, en su defecto, por el mismo medio empleado para el pago de la participación. El pago del premio en ningún caso supondrá costo u obligación adicional para el participante premiado.

El IPLYC establecerá los procedimientos y las obligaciones adicionales que resulten precisas en relación con el pago de los premios para la mejor protección de los participantes y del interés público comprometido.

## **12. Reglamentos Básicos**

### **12.1. Juegos:**

De acuerdo al Artículo N° 147 del Anexo I del Decreto Reglamentario de la Ley 15.079, se encuentran comprendidos dentro de la modalidad online los juegos que a continuación se expresan y los que se incorporen en el futuro, sea por su creación o modificación de las variantes existentes:

- Máquinas Electrónicas de Juegos de Azar.
- Juegos de Casino: Punto y Banca, Black Jack, Ruleta Americana, Ruleta Francesa, Craps, Póker, Baccarat, entre otros.
- Loterías, siempre que se trate de la captación de apuestas sobre juegos físicos, incluyéndose los juegos bancados, poceados y mixtos.
- Apuestas sobre juegos virtuales, con exclusión de los juegos de lotería.

### **12.2. Apuestas Hípicas:**

#### *12.2.1. Definición*

Se entiende por apuesta hípica el concurso de pronósticos sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales carreras y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador. En ningún caso podrán ser objeto de estas apuestas eventos en los que participen otros animales distintos a los caballos.

Se entiende por evento hípico la carrera o conjunto de carreras, previamente determinadas por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición o al margen de ella, cuya organización corresponde a

personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes.

#### *12.2.2. Variantes de Apuestas*

a) La apuesta hípica mutua. Es la apuesta hípica en la que el participante apuesta sobre un único acontecimiento hípico.

b) La apuesta hípica combinada. Son las apuestas hípicas que se realizan sobre dos o más acontecimientos hípicos que se disputan dentro del programa.

#### *12.2.3. Modalidades de Apuestas*

Son todas aquellas formas de apostar que se establecen en el Reglamento General de Apuestas Hípicas.

#### *12.2.4. Coeficiente de apuesta*

Es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. Si no se establece lo contrario, en el coeficiente estará incluido el importe correspondiente a la devolución de importe inicialmente aportado por el apostante que ha conseguido premio.

Cada operador de apuestas hípicas fijará los coeficientes asociados a las apuestas que comercializa, en función de su iniciativa y de el volumen de apuestas recibido en cada carrera en relación a la apuesta consignada a cada caballo.. Estos coeficientes podrán variar a lo largo del plazo de realización de las apuestas. El apostador si acierta, nunca puede percibir una suma inferior a la que jugó.

#### *. Objetivo de las apuestas hípicas*

El objetivo de la apuesta hípica consiste en el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado de una o varias carreras de caballos incluidas en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador del juego.

#### *12.2.5. Desarrollo del juego, determinación y asignación de los premios*

a) El IPLYC aprobará y publicará el catálogo de las competiciones y eventos hípicos que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas. Asimismo, y al respecto de cada evento hípico, el IPLYC aprobará y publicará, la relación de los hechos o acontecimientos propios de la correspondiente actividad hípica que podrán ser objeto de apuesta.

b) Tanto el catálogo de competiciones y eventos hípicos, como la relación de objetos de apuesta, podrán ser modificados por el IPLYC de oficio o por solicitud motivada de los operadores.

c) Finalizado el evento o eventos hípicos objeto de las apuestas, el operador comunicará a los participantes, a través de los medios que hubiera fijado en las reglas particulares de las apuestas, los resultados válidos. Siempre que sea posible y el medio permita una comunicación adecuada con el participante, el operador empleará para la comunicación de los resultados el mismo medio del que hizo uso el participante para la formalización de las apuestas.

d) En los eventos hípicos de carácter oficial, se considerará como resultado válido el determinado por la entidad organizadora.

e) Conocido el resultado del evento o eventos objeto de las apuestas, el operador procederá a la asignación de los premios a los participantes que hubieran realizado los pronósticos que, en función de los resultados de los eventos, hubieran sido premiados.

f) Los resultados de los eventos serán publicados por el operador en su sitio web dentro de las veinticuatro horas siguientes a la celebración del evento. Los resultados publicados resultarán accesibles desde la fecha de su publicación hasta el último día natural, que de acuerdo con las reglas particulares del juego, se fije para presentar reclamo.

g) El IPLYC establecerá los procedimientos y las obligaciones de notificación relativas a los resultados de los eventos hípicos y la asignación de los premios y, en su caso, las obligaciones adicionales de publicación que entienda precisas para la mejor protección de los participantes y del interés público.

### **12.3. Apuestas sobre Eventos Deportivos:**

#### *12.3.1. Definición*

Es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.

El evento deportivo es el acontecimiento deportivo, previamente determinado por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición deportiva o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes.

#### *12.3.2. Variantes de apuestas*

a) Apuesta deportiva de contrapartida. Es la apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado.

b) Apuesta deportiva mutua. Se entiende por apuesta deportiva mutua aquella apuesta deportiva en la que un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas, previamente establecido en las reglas básicas del juego, se distribuye entre aquellos participantes que, de conformidad con el programa de premios, hubieran acertado el resultado del evento deportivo o el hecho o circunstancia del evento sobre el que recaen las apuestas.

#### *12.3.3. Modalidades de Apuestas*

a) Simple. Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento deportivo.

b) Múltiple. Se entiende por apuesta deportiva múltiple, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de un acontecimiento deportivo.

c) Combinada. Se entiende por apuesta deportiva combinada, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más acontecimientos deportivos.

#### *12.3.4. Apuesta Convencional y En Directo*

a) Convencional. Es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento deportivo se inicie. En el caso de apuestas múltiples o combinadas, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.

b) En directo. Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento deportivo sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca el operador en su programa de apuestas.

#### *12.3.5. Objetivo de las Apuestas Deportivas*

El objetivo de la apuesta deportiva consiste en el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador del juego.

#### *12.3.6. Desarrollo del juego, determinación y asignación de los premios*

a) Las apuestas deportivas se desarrollarán de conformidad con lo establecido en las reglas particulares del juego, en los actos administrativos que en desarrollo de la misma dicte el IPLYC, y en el correspondiente programa de apuestas fijado por el operador.

b) El IPLYC aprobará y publicará el catálogo de los deportes, competiciones y eventos deportivos que podrán ser incluidos por los operadores en sus programas de apuestas. Asimismo, y al respecto de cada deporte, competición o evento deportivo, el IPLYC aprobará y publicará, la relación de los hechos o acontecimientos propios de la correspondiente actividad deportiva que podrán ser objeto de apuesta. Tanto el catálogo de deportes, competiciones y eventos, como la relación de objetos de apuesta, podrán ser modificados por el IPLYC de oficio o por solicitud motivada de los operadores.

c) El operador de apuestas deportivas es el responsable de establecer el programa de eventos deportivos sobre los que se realizarán las apuestas e informará a los participantes sobre el período en el que podrán realizar las apuestas.

d) Los premios de las apuestas deportivas se determinan por el resultado de los eventos deportivos establecidos en el programa de apuestas. Se entenderá que una apuesta deportiva ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, de conformidad con las reglas particulares del juego y del catálogo de premios contenido en el mismo.

e) Finalizado el evento o eventos deportivos establecidos en el programa, el operador comunicará a los participantes, a través de los medios que hubiera fijado en las reglas particulares del juego, los resultados válidos. Siempre que sea posible y el medio permita una comunicación adecuada con el participante, el operador empleará para la comunicación de los resultados el mismo medio del que hizo uso el participante para la formalización de las apuestas. En los eventos deportivos de carácter oficial, se considerará como resultado válido el determinado por el juez o árbitro al término del evento.

f) Conocido el resultado del evento o eventos establecidos en el programa, el operador procederá a la asignación de los premios, en las distintas categorías establecidas en las reglas particulares del juego, a los participantes que hubieran realizado los pronósticos que, en función de los resultados de los eventos, hubieran sido premiados en cada categoría.

g) Los resultados de los eventos programados, así como, en su caso, la asignación de los premios por categorías, serán publicados en listas por el operador en su sitio web en las veinticuatro horas siguientes al cierre del programa de apuestas correspondiente. Las listas resultarán accesibles desde la fecha de su publicación hasta el último día natural, que de acuerdo con las reglas particulares del juego, se fije para presentar reclamo.

h) El IPLYC establecerá los procedimientos y las obligaciones de notificación relativas a los resultados de los eventos deportivos y la asignación de los premios y, en su caso, las obligaciones adicionales de publicación que entienda precisas para la mejor protección de los participantes y del interés público.

## **12.4. Apuestas sobre Eventos No Deportivos:**

### *12.4.1. Definición*

Se entiende por Apuesta sobre Eventos No Deportivos el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos reales distintos de las apuestas deportivas e hípcas incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego.

En ningún caso podrán ser objeto de estas apuestas eventos de carácter político.

### *12.4.2. Objetivo de las Apuestas sobre Eventos No Deportivos*

El objetivo de la apuesta sobre Evento No Deportivo consiste en el acierto del pronóstico formulado sobre el resultado de uno o varios eventos reales no deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador del juego.

### *12.4.3. Desarrollo del juego, determinación y asignación de los premios*

a) Las apuestas sobre Eventos No Deportivos se desarrollarán de conformidad con lo establecido en las reglas particulares del juego, en los actos administrativos que en desarrollo de la misma dicte el IPLYC, y en el correspondiente programa de apuestas fijado por el operador. El IPLYC aprobará y publicará el catálogo de las competiciones y eventos que podrán ser incluidos por los operadores en sus

programas de apuestas. Asimismo, y al respecto de cada competición o evento no deportivo, el IPLYC aprobará y publicará, la relación de los hechos o acontecimientos propios de la correspondiente actividad no deportiva que podrán ser objeto de apuesta. Tanto el catálogo de competiciones y eventos, como la relación de objetos de apuesta, podrán ser modificados por el IPLYC de oficio o por solicitud motivada de los operadores.

b) El operador de apuestas sobre Eventos No Deportivos es el responsable de establecer el programa de eventos reales no deportivos sobre los que se realizarán las apuestas e informará a los participantes sobre el período en el que podrán realizar las apuestas.

c) Los premios de las apuestas sobre Eventos No Deportivos se determinan por el resultado de los eventos establecidos en el programa de apuestas. Se entenderá que una apuesta sobre Eventos No Deportivo ha resultado premiada cuando los pronósticos contenidos en la misma coincidan con el resultado considerado válido, de conformidad con las reglas particulares del juego y del catálogo de premios contenido en el mismo.

d) Finalizado el evento o eventos establecidos en el programa, el operador comunicará a los participantes, a través de los medios que hubiera fijado en las reglas particulares del juego, los resultados válidos. Siempre que sea posible y el medio permita una comunicación adecuada con el participante, el operador empleará para la comunicación de los resultados el mismo medio del que hizo uso el participante para la formalización de las apuestas. En los eventos de carácter oficial, se considerará como resultado válido el determinado por el juez o árbitro al término del evento.

e) Conocido el resultado del evento o eventos establecidos en el programa, el operador procederá a la asignación de los premios, en las distintas categorías establecidas en las reglas particulares del juego, a los participantes que hubieran realizado los pronósticos que, en función de los resultados de los eventos, hubieran sido premiados en cada categoría.

f) Los resultados de los eventos programados, así como, en su caso, la asignación de los premios por categorías, serán publicados en listas por el operador en su sitio web en las veinticuatro horas siguientes al cierre del programa de apuestas correspondiente. Las listas resultarán accesibles desde la fecha de su publicación hasta el último día natural, que de acuerdo con las reglas particulares del juego, se fije para presentar reclamo.

g) El IPLYC establecerá los procedimientos y las obligaciones de notificación relativas a los resultados de los eventos y la asignación de los premios y, en su caso, las obligaciones adicionales de publicación que entienda precisas para la mejor protección de los participantes y del interés público.



GOBIERNO DE LA PROVINCIA DE BUENOS AIRES  
2019 - Año del centenario del nacimiento de Eva María Duarte de Perón

**Hoja Adicional de Firmas**  
**Anexo**

**Número:**

**Referencia:** Anexo II - Reglamento de juegos y apuestas

---

El documento fue importado por el sistema GEDO con un total de 11 pagina/s.