



Technical Evidence Document for Pragmatic Play’s virtual racing game “Steeplechase”

| | |
|---|-----------|
| CHAPTER III. GENERAL ASPECTS OF THE GAMES OPERATED BY INTERNET | 2 |
| 3.4 Design of the game | 2 |
| 3.5 Logic Game | 4 |
| 3.6 Controls Logic Game | 4 |
| 3.7 Game Interface | 5 |
| 3.8 Return to Player | 6 |
| 3.9 PLAN OF PRIZES..... | 7 |
| 3.10 BOATS OR JACKPOTS AND ADDITIONAL PRIZES | 23 |
| Chapter IV. GAME SYSTEM | 25 |
| 4.6 MINIMUM CONNECTION AND RESOURCES | 25 |
| 4.7 INCOMPLETE GAME | 25 |
| 4.10 SESSION PLAYER..... | 29 |
| 4.12 AUTOMATIC GAMES..... | 30 |
| 4.16 REPLAYS..... | 31 |
| End of Document | 35 |

CHAPTER III. GENERAL ASPECTS OF THE GAMES OPERATED BY INTERNET

3.4 Design of the game

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • The name of the game must be clearly visible on all screens and associated apparent to the player. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The graphical interface should include all information necessary for the development of the game. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The function of all action buttons represented on the screen should be clear |
| <ul style="list-style-type: none"> • The result of each play will be displayed. If technically possible so instantly to the player and maintained for a reasonable period. |

The game name “Steeplechase” is displayed on the “Bet Screen” and “online Pay-table”. Please refer to the online game rules and pay-table presented under [“Online payable and online game rules”](#).

The button displayed on the bet screen represents their function.

Game instruction can be accessible. Please see the attached screen below for more details.

▪ Desktop



Mobile



Result of each win is displayed. Please see the attached screen below for more details.

Desktop



Mobile



3.5 Logic Game

- All the logic of the game must be independent of the terminal of the player. This means all functions and logic that are critical to the implementation of the rules of the game and determination of the result they must be generated by the game server, independent of the device used by the player.

3.6 Controls Logic Game

- The game should be designed to minimize the risk of manipulation. They take the technical, administrative, and procedural measures to prevent behaviors that involving deviations from the rules of the game. The operator shall have a procedure documented that describes the measures applied to your system to ensure that:
- The game is played according to the rules of the game.
- Game data are recorded correctly in the system.
- Guards or identification documents of a bet or participation protect against possible manipulation.

The game behaviour is per published game rules. Please see the screenshots for more detail. Please see the section [Online game rules](#).

Desktop



Mobile



3.7 Game Interface

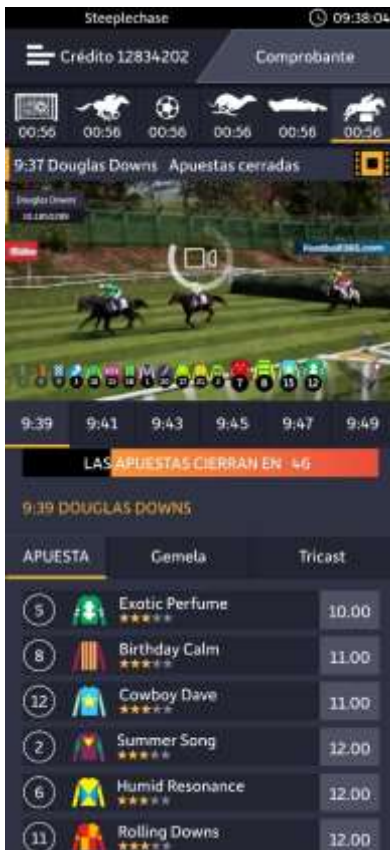
- The screens should display the current balance of the player credit for participation and bets placed.
- The interface should show awards as credits.
- Should not be toggled different representations that can confuse the player.
- Any event resizing or overlapping Player Interface It must be mapped to exactly reflect the modified screen and points tap / click. one

Player's account balance is always available as displayed in the screenshot below:

Desktop



Mobile



3.8 Return to Player

- The operator shall implement a procedure to ensure compliance return theoretical games offered, so that the rate of return obtained by players for each game, modalities or variants, corresponds to the value or expected ranges in the regulations.
- The operator shall keep the record of changes in the percentage return to the player for those games where the percentage may depend on configurable parameters in technical gaming system.
- The percentage return to the player may not be changed during the game, except in those cases where this fact is provided for in the particular rules and player is properly informed

The statistical return to player (RTP) for this game are:

| Simulation of games run | Actual RTP (Calculated RTP) | Single Market | | |
|-------------------------|---|---------------------------|------------|--------|
| 10 million | Single Market: Win: 92% Single Market: EW: 87-97% Single Market: Sum of placed horses: 92% Single Market: Non-finishers: 92% Single Market: Winning number Odd/Even: 92% Forecast & Tricast Market: Forecast: 92% Forecast & Tricast Market: Tricast: 92% | Market | Field Size | RTP |
| | | Win | 16-24 | 92,0% |
| | | EW | 16-24 | 87-97% |
| | | Sum of placed horses | 16-24 | 92,0% |
| | | Non-finishers | All | 92,0% |
| | | Winning Number Odd/Even | All | 92,0% |
| | | Forecast & Tricast Market | | |
| | | Forecast | 16-24 | 92,0% |
| | | Tricast | 16-24 | 92,0% |

Return to Player Verification:

Gaming Associates (**ga**) has employed the following methodology to verify the RTP of the games:

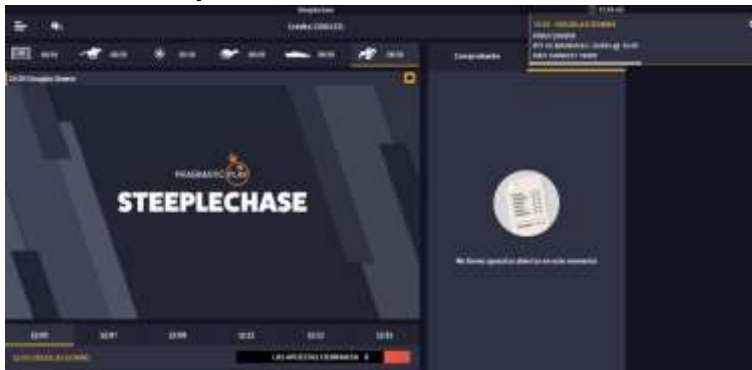
1. GA receives the Mathematical Treatise of the games, from the game provider, as part of the game's submission. This mathematics is reviewed and independently verified.
2. Implementation of the mathematical model and pay-table is validated by the source code review.
3. Game simulation is run and game results are obtained. The number of game play in this simulation range from 10 million game rounds depending on the type of game. Results of the simulated gameplay are analyzed to obtain the actual RTP. If the simulated gameplay sample is about 100 million, theoretical RTP and simulated RTP are very similar. If there is variation then further analysis is performed to ensure that results are within the acceptable standard deviation.

3.9 PLAN OF PRIZES

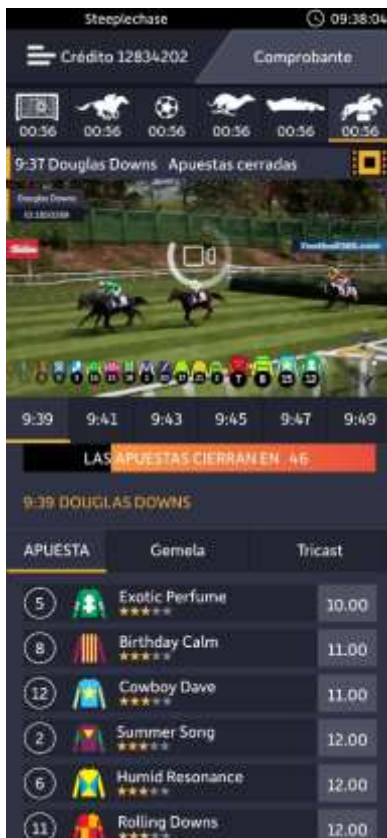
| |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> The plan awards in those games there will be public and accessible to players and will include all possible winning combinations and a Description of the corresponding prize to each combination. |
| <ul style="list-style-type: none"> Information plan awards should clearly indicate the value in credits the possible bets. |
| <ul style="list-style-type: none"> The player must know the maximum monetary value that can be obtained from the bet or play that you are performing. |
| <ul style="list-style-type: none"> When there are boats or jackpots or prizes multipliers to be displayed in screens must be specified if the pot or multiplier affects the program awards or not. |
| <ul style="list-style-type: none"> The award scheme cannot be changed during the game, except in where this fact is specified in the particular rules. |
| <ul style="list-style-type: none"> The award scheme should reflect any change in the value of the prize, for which, it is sufficient that the operator has a box and show prominently in the graphical interface of the game in which the aforementioned changes to appear in the value of the awards. |
| <ul style="list-style-type: none"> The operator shall keep record of the plan awards for each game, so that these changes can be audited. |

Online pay-table and game rules can be accessible. The table of prizes and game rules is not changed during the game.

Desktop









Mobile



Desktop

Online Pay-table:



| 12-15 DOUGLAS DOWNS | | | | |
|---|---|---------------|-------|------------|
| APUESTA | Gemela | Tricast | | |
| 10 |  Over Flip ***** | | | 13.00 |
| 16 |  Dove Tail ***** | | | 13.00 |
| 5 |  End Product ***** | | | 16.00 |
| 6 |  Claw Crane ***** | | | 16.00 |
| 8 |  Purest Iteration ***** | | | 16.00 |
| 13 |  Be Prepared ***** | | | 17.00 |
| 23 |  Trip Aces ***** | | | 17.00 |
| 1 |  Silver Sky ***** | | | 18.00 |
| 12 |  Cloud Base ***** | | | 18.00 |
| 16 |  Mark the Spot ***** | | | 18.00 |
| 3 |  Fresh Squeeze ***** | | | 19.00 |
| 7 |  Memory Lane ***** | | | 19.00 |
| 18 |  Woo Two ***** | | | 19.00 |
| 2 |  Cozy Inside ***** | | | 23.00 |
| 11 |  Cherry Dog ***** | | | 23.00 |
| 19 |  Imaginary Gust ***** | | | 23.00 |
| 20 |  Always Shine ***** | | | 23.00 |
| 15 |  Trying Times ***** | | | 26.00 |
| 4 |  Micro Mood ***** | | | 34.00 |
| 9 |  Imitation Jade ***** | | | 34.00 |
| 17 |  Family Man ***** | | | 36.00 |
| 22 |  Crate Logic ***** | | | 63.00 |
| Número de finalistas | | | | |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 2.25 | 4.00 | 4.50 | 11.00 | 12.00 |
| Suma de número de caballos por debajo de/por encima de 43.5 | | | | |
| POR DEBAJO DE | | POR ENCIMA DE | | |
| 1.91 | | 1.73 | | |
| Número ganador impar/par | | | | |
| IMPAR | | PAR | | |
| 1.91 | | 1.80 | | |
| APUESTA | Gemela | Tricast | | |
| 10 |  Over Flip ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 16 |  Dove Tail ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 5 |  End Product ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 6 |  Claw Crane ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 8 |  Purest Iteration ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 13 |  Be Prepared ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 23 |  Trip Aces ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 1 |  Silver Sky ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 12 |  Cloud Base ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 16 |  Mark the Spot ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 3 |  Fresh Squeeze ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 7 |  Memory Lane ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 18 |  Woo Two ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 2 |  Cozy Inside ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 11 |  Cherry Dog ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |
| 19 |  Imaginary Gust ***** | 1.ª | 2.ª | Cualquiera |



| | | | | | | |
|---|--------|------------------|---------------|-------|------------|------------|
| 19 | | Imaginary Guest | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 20 | | Always Shine | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 15 | | Trying Times | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 4 | | Micro Mood | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 9 | | Imitation Jade | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 17 | | Family Man | 1* | 2* | Cualquiera | |
| 22 | | Crate Logic | 1* | 2* | Cualquiera | |
| Número de finalistas | | | | | | |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 2.25 | 6.00 | 6.50 | 11.00 | 12.00 | | |
| Suma de número de caballos por debajo de/por encima de 43.5 | | | | | | |
| POR DEBAJO DE | | | POR ENCIMA DE | | | |
| 1.91 | | | 1.73 | | | |
| Número ganador impar/par | | | | | | |
| IMPAR | | | PAR | | | |
| 1.91 | | | 1.80 | | | |
| | | | | | | |
| APUESTA | Gemela | Tricast | | | | |
| 10 | | Over Flip | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 14 | | Dove Tail | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 5 | | End Product | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 6 | | Claw Crane | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 8 | | Purist Iteration | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 13 | | Be Prepared | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 21 | | Trip Aces | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 1 | | Silver Sky | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 12 | | Cloud Base | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 16 | | Mark the Spot | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 3 | | Fresh Squeeze | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 7 | | Memory Lane | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 18 | | Who Two | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 2 | | Cmy Inside | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 11 | | Cherry Dog | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 19 | | Imaginary Guest | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 20 | | Always Shine | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 15 | | Trying Times | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 4 | | Micro Mood | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 9 | | Imitation Jade | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 17 | | Family Man | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| 22 | | Crate Logic | 1* | 2* | 3* | Cualquiera |
| Número de finalistas | | | | | | |
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 2.25 | 6.00 | 6.50 | 11.00 | 12.00 | | |
| Suma de número de caballos por debajo de/por encima de 43.5 | | | | | | |
| POR DEBAJO DE | | | POR ENCIMA DE | | | |
| 1.91 | | | 1.73 | | | |
| Número ganador impar/par | | | | | | |
| IMPAR | | | PAR | | | |
| 1.91 | | | 1.80 | | | |

Game Rules:



< VOLVER
✕

Ayuda del juego

DEPORTES VIRTUALES: REGLAS DE STEEPLECHASE

Las carreras de obstáculos virtuales de Pragmatic Play te ofrece acción de carreras de caballos ininterrumpida de la mano de Douglas Downs.

Todas las apuestas efectuadas en las carreras virtuales de caballos estarán sujetas a nuestras reglas estándares, así como a los Términos y condiciones.

CARRERAS VIRTUALES

- Hay entre 16 y 24 caballos por carrera
- Todas las carreras vienen sin hándicap
- Las carreras se correrán en condiciones atmosféricas tanto favorables como desfavorables
- La forma de cada caballo se utiliza para garantizar que cada carrera sea única
- Cada carrera dura, aproximadamente, 90 segundos

Ofrecemos muchos mercados de carreras de obstáculos virtuales, como apuestas a ganador, ganador y clasificado, gemela, tricast y múltiples.

Para obtener más información sobre las apuestas a ganador y clasificado, consulta la sección Apuestas a ganador y clasificado a continuación.

Para obtener más información sobre las apuestas gemelas y tricast, consulta la sección Apuestas gemelas y tricast a continuación.

Para obtener más información sobre apuestas múltiples, consulta la sección Múltiples a continuación.

REGLAS GENERALES

- Cada carrera da comienzo con una presentación que muestra a los participantes junto con sus números y probabilidades. La carrera empieza una vez finalizada dicha presentación.
- Debido a la naturaleza de las retransmisiones, los comentarios podrían no estar sincronizados con la transmisión de vídeo. Esto es habitual y no afecta al resultado de la carrera.
- Cuando la carrera termine, se mostrará una repetición con los 4 primeros caballos que crucen la línea de meta, seguida del resultado de la carrera.
- Después de mostrar el resultado de cada carrera, comenzará la introducción de la siguiente.
- Todas las apuestas se ejecutarán con las probabilidades indicadas antes de la carrera.
- Durante una carrera se mostrarán bajo el vídeo las probabilidades de próximas carreras. Una cuenta atrás mostrará cuándo se cierran las apuestas para la siguiente carrera, y una vez cerrada los mercados de apuestas se actualizarán para mostrar las opciones de apuesta de la siguiente carrera disponible.

Si una carrera no empieza o el resultado no está completo, el resultado no se podrá determinar (por cualquier motivo) y la carrera se anulará. Se procederá con las devoluciones según lo especificado en las reglas de apuesta de los Términos y condiciones.

Todas las apuestas que se hayan efectuado, pero que permanezcan sin resolver en partidas incompletas, se anularán transcurridos 90 días y se devolverán al jugador.

RANGO DE PROBABILIDADES

Las probabilidades pueden tener formato decimal o fraccional:

- Las probabilidades decimales mínimas de un mercado individual son: 1,01
- Las probabilidades decimales máximas de un mercado individual son: 501
- Las probabilidades fraccionales mínimas de un mercado individual son: 1:100
- Las probabilidades fraccionales máximas de un mercado individual son: 500:1

MERCADOS DE APUESTAS

Se permite apostar en una carrera hasta 10 segundos antes de que empiece. Los mercados de apuestas de carreras futuras permanecen abiertos. Al seleccionar una carrera futura haciendo clic sobre tu hora de inicio, las probabilidades se mostrarán debajo de ella.

APUESTAS A GANADOR Y CLASIFICADO

Al escoger ganador y clasificado, se crean dos apuestas individuales, lo que duplica la apuesta. Para satisfacer la parte de ganador y clasificado, cada selección solo tiene que clasificarse, no ganar directamente.

El número de posiciones pagadas que abonamos se explica en la siguiente tabla y se mostrará siempre en el comprobante de apuesta.

| Número de corredores | Probabilidades | Posiciones |
|----------------------|----------------|---------------------|
| 8-15 | 1/5 | 1.º, 2.º y 3.º |
| Más de 16 | 1/5 | 1.º, 2.º, 3.º y 4.º |

MERCADOS DE UNA CARRERA

VICTORIA

Predice el ganador de una carrera

Esta apuesta tiene una opción ganador y clasificado.

NÚMERO DE FINALISTAS

Predice cuántos caballos no llegarán a la meta en una carrera. Las opciones son 0 (todos los caballos llegan), 1, 2, 3 o 4.

SUMA DE NÚMERO DE CABALLOS POR DEBAJO DE/POR ENCIMA DE

Predice si la suma de los cuatro primeros caballos que crucen la meta será superior o inferior al umbral marcado.

NÚMERO GANADOR IMPAR/PAR

Apuesta sobre si el caballo ganador tiene un número par o impar.

APUESTAS GEMELAS Y TRICAST

GEMELA DIRECTA

También conocida como Gemela, sin más, en ella se predice qué caballos finalizarán en primera posición y en segunda posición en una carrera (en ese orden). Para hacer una apuesta gemela, selecciona las casillas debajo de la sección Gemela. Selecciona los caballos que crees que van a terminar la carrera en primera y segunda posición haciendo clic en las casillas 1.º y 2.º de tus selecciones. A continuación, pulsa o haz clic en el botón Añadir a comprobante de apuestas.

Escribe una apuesta y haz clic en Enviar apuesta para hacer la apuesta de gemela.



GEMELA INVERSA

En una gemela inversa tienes que predecir qué dos caballos llegarán los primeros en cualquier orden. Cuesta el doble de tu apuesta porque, en realidad, estás haciendo dos apuestas de gemela normal. Tienes que seleccionar los caballos que crees que van a terminar la carrera en primera y segunda posición haciendo clic en la casilla Cualquiera de tus selecciones. A continuación, pulsa el botón Añadir a comprobante de apuestas.

Escribe una apuesta y haz clic en Enviar apuesta para hacer la apuesta de gemela inversa.

TRICAST

Para hacer una apuesta tricast, tienes que predecir qué caballos finalizarán en primera, segunda y tercera posición en una carrera (en ese orden). Para colocar una apuesta tricast, selecciona las casillas debajo de la sección Tricast. Selecciona los caballos que crees que van a terminar la carrera en primera, segunda y tercera posición haciendo clic en las casillas 1.º, 2.º y 3.º de tus selecciones. A continuación, pulsa el botón Añadir a comprobante de apuestas.

Escribe una apuesta y haz clic en Enviar apuesta para hacer la apuesta tricast.

TRICAST INVERSA

Predice qué caballos finalizarán en primera, segunda y tercera posición en una carrera (en cualquier orden). Para colocar una apuesta tricast, selecciona las casillas debajo de la sección Tricast. Selecciona las casillas Cualquiera de los caballos que hayas elegido. A continuación, pulsa el botón Añadir a comprobante de apuestas.

Escribe una apuesta y haz clic en Enviar apuesta para hacer la apuesta tricast inversa.

MÚLTIPLES

Las apuestas múltiples combinan selecciones ganadoras de dos o más carreras en una sola apuesta. Solo se puede incluir un ganador por carrera.

El número máximo de selecciones para una apuesta múltiple es de 4. Si se hacen más selecciones, las opciones de apuesta múltiple desaparecerán del comprobante de apuestas, y solo quedarán las apuestas de carreras individuales.

DOBLE

Una doble consta de dos selecciones y ambas deben ganar para recibir un beneficio.

TRIPLE

Una triple consta de tres selecciones y las tres deben ganar para recibir un beneficio.

APUESTAS FOLD

Una apuesta múltiple de cuatro o más selecciones se llama apuesta fold. También llamada "acumulador", puede ser fold de cuatro, cinco o seis, o incluso más, dependiendo de cuántas apuestas contenga. Todas las selecciones deben ganar para recibir un beneficio.

**TRIXIE**

Una trixie coloca cuatro apuestas en tres selecciones diferentes. Si hay dos o más selecciones ganadoras, se generará un beneficio.

Las 4 apuestas de una trixie son 3 dobles y 1 triple.

PATENT

Una patent coloca siete apuestas en tres selecciones diferentes. Si hay una o más selecciones ganadoras, se generará un beneficio.

Las 7 apuestas de una patent son 3 simples, 3 dobles y 1 triple.

YANKEE

Una yankee coloca 11 apuestas en cuatro selecciones diferentes. Si hay dos o más selecciones ganadoras, se generará un beneficio.

Las 11 apuestas de una yankee son 6 dobles, 4 triples y 1 fold de cuatro.

LUCKY 15

Una lucky 15 coloca 15 apuestas en cuatro selecciones diferentes. Si hay una o más selecciones ganadoras, se generará un beneficio.

Las 15 apuestas de una lucky 15 son 4 simples, 6 dobles, 4 triples y 1 fold de cuatro.

GANADOR Y CLASIFICADO

Muchas apuestas ofrecen una opción a ganador y clasificado. Una apuesta a ganador y clasificado es, en realidad, dos apuestas: una para que ganen **TODAS** las selecciones y otra para que se clasifiquen **TODAS** las selecciones. Esto significa que si una de tus selecciones no gana o no se clasifica, se pierde toda la apuesta.

Por ejemplo, si tuvieras que colocar un acumulador de 4 caballos a ganador y clasificado, y 3 caballos ganan mientras que el otro caballo solo se clasifica, recibirías un acumulador de clasificado parcial con probabilidades reducidas. No recibirías más ganancias porque ganaron 3 de 4 caballos.

RTP**MERCADOS DE UNA CARRERA**

| Mercado | Tamaño del campo | RTP |
|-------------------------------|------------------|--------|
| Victoria | 16-24 | 92.0% |
| EW | 16-24 | 87-97% |
| Suma de caballos clasificados | 16-24 | 92.0% |
| Número de finalistas | TODOS | 92.0% |
| Número ganador impar/par | TODOS | 92.0% |

MERCADO DE GEMELAS Y TRICASTS

| Mercado | Tamaño del campo | RTP |
|---------|------------------|-------|
| Gemela | 16-24 | 92.0% |
| Tricast | 16-24 | 92.0% |

This live stream uses the Unreal® Engine.

Unreal® is a trademark or registered trademark of Epic Games, Inc. in the United States of America and elsewhere.

Unreal® Engine, Copyright 1998 – 2022, Epic Games, Inc. All rights reserved.

Mobile

Online pay table:

sgmaticplayvirtuals.com 09:39:44

Steeplechase

Crédito 12834202 Comprobante

01:15 01:15 02:15 01:15 01:15 01:15

9:39 Douglas Downs Apuestas cerradas

9:41 9:43 9:45 9:47 9:49 9:51

9:47 DOUGLAS DOWNS

| APUESTA | Gemela | Tricast |
|------------------------|--------|---------|
| 2 Plate Pressure ***** | | 12.00 |
| 16 End Product ***** | | 13.00 |
| 17 Intense Solo ***** | | 13.00 |
| 20 Dark Robe ***** | | 13.00 |
| 18 In Effect ***** | | 15.00 |
| 8 Precision Tool ***** | | 16.00 |
| 12 Neon Shudder ***** | | 16.00 |
| 11 Lyrical Wax ***** | | 17.00 |
| Cherry Don ***** | | |

sgmaticplayvirtuals.com 09:39:53

Steeplechase

Crédito 12834202 Comprobante

01:08 01:08 02:08 01:08 01:08 01:08

9:39 Douglas Downs Apuestas cerradas

| | |
|----------------------------|-------|
| 13 Black Chamois ***** | 19.00 |
| 14 Stunned Ego ***** | 19.00 |
| 19 Matchstick Owen ***** | 19.00 |
| 3 Intricate Protocol ***** | 21.00 |
| 6 Making Time ***** | 21.00 |
| 7 Wall Writing ***** | 23.00 |
| 10 Six Days ***** | 23.00 |
| 1 Solo Mode ***** | 26.00 |
| 4 Marion's Miracle ***** | 29.00 |
| 15 Time Warp ***** | 29.00 |
| 9 Port Sky ***** | 31.00 |

Número de Qualitas

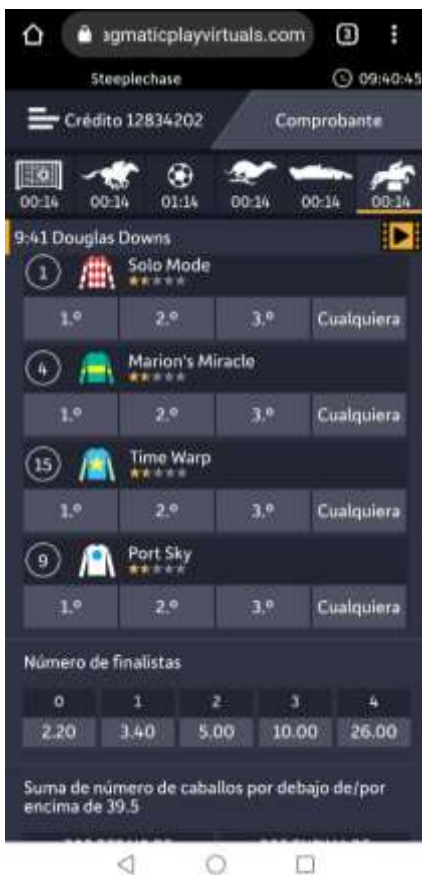
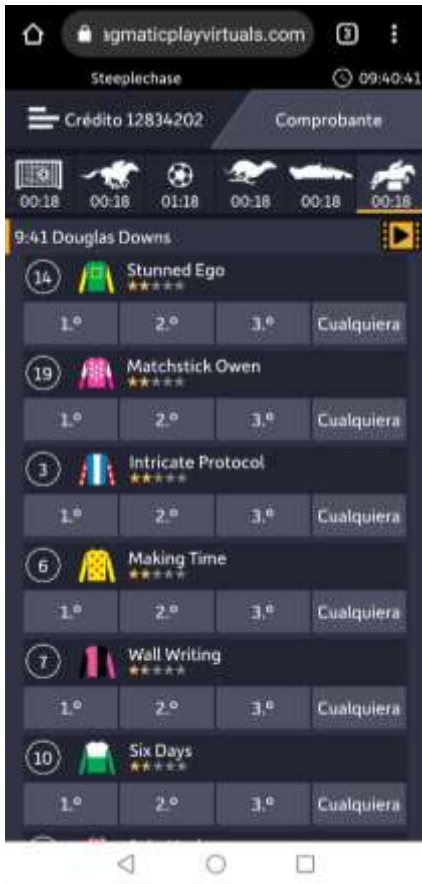






Online game rules:







Since, the game is not integrated with player management platform. Hence, this is operator's responsibility to provide the game in Colombian currency whenever it is launched on operator's platform. Currently Bets and winnings are displayed in COP Currency in the screenshot below:

▪ Desktop



▪ Mobile



Maximum Bet:

Desktop:



Mobile:



Game is not linked with a jackpot.

3.10 BOATS OR JACKPOTS AND ADDITIONAL PRIZES

- The platform will inform the player clearly when providing funds to boats and how a player can choose to them.
- All players contributing to the jackpots or boats have the option of winning along the development of the game. The description of the terms of the jackpot or jackpot and requirements to earn it must be communicated to the player.
- A jackpot or boat is considered active from the moment players choose or they can contribute to it, until it is closed, usually by sharing all awards associates or, where appropriate, by re-routing to another jackpot or pot.
- The conditions of the boat must consider any conclusion or interruption, scheduled or unforeseen, of the game and technical interruptions in the system.
- The operator must provide a process which allows control of the boat, ensuring that:
- The jackpot or jackpot is created, managed, and is awarded a manner consistent with the rules particulars of the game.
- Once constituted, open the can, the conditions do not change until it has It has been won by one or more players and made cash value.
- The procedure should not be allowed to introduce winners who do not meet the conditions to be rewarded, nor do winners not take for those who do comply.
- The system gives prizes to the players on the list of winners.



- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"> • If they exist, special attention will be given to the redirection systems on the boat that part of the jackpot is redirected to another fund, where it can be won later. The system redirection pot cannot be used for the purpose to postpone indefinitely the delivery of a prize. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The procedures involved in determining winners must leave traces to allow further review of the whole process of decisions made. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The amount of the pot should appear updated on all the devices Players who participate in it. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The inoperability of the boat must be communicated to the players by display on your device similar messages as "closed pot" or. |
| <ul style="list-style-type: none"> • It will not be possible to win a jackpot that is previously closed. |
| <ul style="list-style-type: none"> • The operator will monitor boats account where you collect information corresponding to amounts played by players incorporated into cans gaming machines, additional prizes bingo, gambling funds not spread no winners in a category in the pari-mutuel, and generally all game funds had been provided or incorporated in a game or game and they are to be distributed or used in a game or different game. |

Game is not linked with a jackpot.

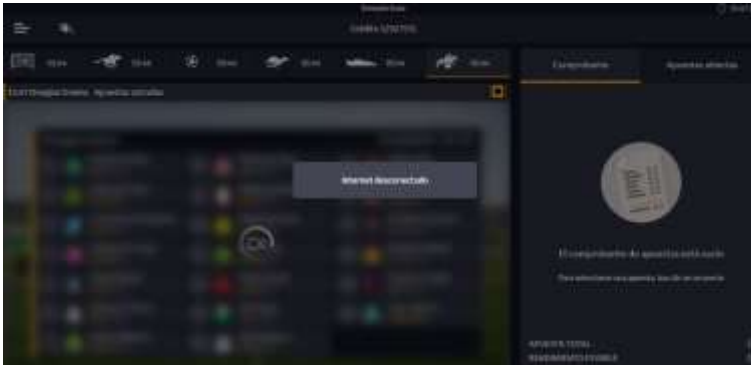
Chapter IV. GAME SYSTEM

4.6 MINIMUM CONNECTION AND RESOURCES

- The system will inform the player about the unavailability of communication with the game system as soon as detected

If the internet disconnected because of any reason below message displayed to the player within a few seconds.

▪ Desktop



▪ Mobile



If there is any internet speed problem, then this message is displayed to the participant which means Game is unavailable.

4.7 INCOMPLETE GAME

- An incomplete game is one whose result has not yet occurred or, if it has produced, the player has not been informed of this fact. Before a game incomplete, the rules of the game will determine the performance of the platform, you can

expect the participation of a player, override the game or follow in it until it is completed. After recovering a game Incomplete, Technical Gaming System must keep a record of the event, its onset, duration, and services affected for later review.

- If the game is incomplete due to a lost connection of the device player, when the player reconnects, the platform will show at least results and status of the bet as long as you have generated the result thereof.

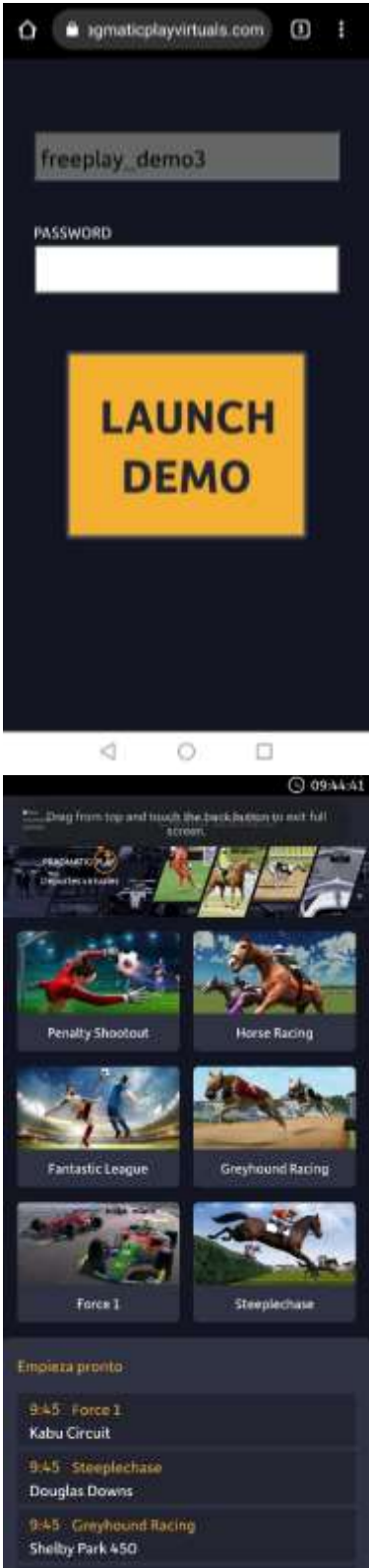
Whenever game left incomplete upon resuming incomplete game is provided and the player can complete the game.

▪ Desktop



▪ Mobile







4.10 SESSION PLAYER

- Where technically possible operator must ensure that the time Inactivity disconnect the player is at most twenty (20) minutes; after this time, the platform should disconnect the player.

Whenever the player left the game up to 20 minutes without doing any activity like playing. The player will be disconnected from the game providing information with a disconnection message as shown in the screenshot below:

▪ Desktop:



▪ Mobile:



4.12 AUTOMATIC GAMES

- If the system offers advice on automatic gaming strategy or functionalities, such recommendations or functionalities must be truthful and ensure that the return rate is reached.
- The player will be ensured to maintain control of the game when automatic game functionality is provided.
- The player will be able to control the maximum value of the automatic game or the maximum bet and the number of automatic bets.
- It will be possible for the player to disable the automatic gaming functionality at any time.
- When using the automatic game functionality, the information displayed on the device (duration, graphic elements or others) will be the same and will have the same characteristics as when the game is not automatic. The interface will additionally show the number of automatic plays that have elapsed or remain.
- The automatic replay functionality cannot disadvantage a player, and neither the sequence of the automatic games nor any strategy that is recommended to the player should be misleading.
- In the case of games involving more than one player simultaneously, all players must be informed and accept a player who has established the automatic game functionality.

On the bet screen where player can select the number of auto spin **10 to 100**.

*Not Applicable

And player can also stop the auto-play at any time.

Following screen shots further elaborate it:

Stop Auto Play can be done. Please attached screen shot below for more details.

*Not Applicable

4.16 REPLAYS

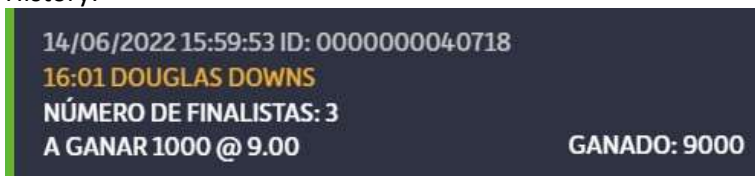
- The platform will provide the player the option to replay, showing it as a graphical reconstruction or intelligible description should play all sets of the game that may have an impact on their development.
- Repeat option must provide all information necessary to rebuild the last ten games of the session

▪ Desktop

Bet screen:



History:



▪ Mobile:

Bet screen:



History:





3gmaticplayvirtuals.com

VOLVER

Historial de apuestas

06/22/2022

| | | | | |
|---------------------------------------|---------------------|------------------------------|----------------------|---------|
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042766 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #15 HARBOUR WALL | A GANAR 1000 @ 19.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042767 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #17 ALWAYS SHINE | A GANAR 1000 @ 19.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042769 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #10 PRESENT DAY | A GANAR 1000 @ 21.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042770 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #13 FRENCH DREAM | A GANAR 1000 @ 21.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042771 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #18 EDIT ASSIST | A GANAR 1000 @ 19.00 | PERDIDO |

3gmaticplayvirtuals.com

VOLVER

Historial de apuestas

06/22/2022

| | | | | |
|---------------------------------------|---------------------|---------------------------------|----------------------|---------|
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042772 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #2 PRIMARY HEDGE | A GANAR 1000 @ 23.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042773 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #19 LUSH VOLLEY | A GANAR 1000 @ 21.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042774 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #20 SIX DAYS | A GANAR 1000 @ 26.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042775 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #4 FAMILY MAN | A GANAR 1000 @ 31.00 | PERDIDO |
| 22/06/2022 20:30:35 ID: 0000000042776 | 20:31 DOUGLAS DOWNS | PARA GANAR: #12 CEASELESS DRIVE | A GANAR 1000 @ 49.00 | PERDIDO |



End of Document