



*Anexa nr.25
la Regulile generale pentru organizarea și
desfășurarea jocurilor de noroc cu risc
social scăzut prin intermediul rețelelor de
comunicații electronice de către S.A.
„Loteria Națională a Moldovei”*

REGULILE JOCULUI ELECTRONIC DE LOTERIE CIFRICĂ „JELLY KENO”

Art. 1. Jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” este organizat și desfășurat de către Societatea pe Acțiuni „Loteria Națională a Moldovei”, în parteneriat cu S.R.L. „NGM Company”, cărora li s-a atribuit sarcina de organizare și desfășurare a jocurilor de noroc cu risc social scăzut ce constituie monopol de stat, în baza Contractului de parteneriat public-privat, nr.1/09 din 23 aprilie 2018, pentru dezvoltarea activităților Loteriei Naționale a Moldovei din sectorul loteriilor și pariurilor la competiții/evenimente sportive, inclusiv prin intermediul rețelelor de comunicații electronice, în condițiile *Legii 291/2016 cu privire la organizarea și desfășurarea jocurilor de noroc* și a cadrului normativ subsecvent.

Art. 2. (1) Jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” este un joc de loterie cifrică, desfășurat prin intermediul site-ului www.7777.md, care folosește rezultatul pur aleatoriu al extragerilor de numere.

(2) Extragerile combinațiilor câștigătoare sunt individuale și au loc la solicitarea jucătorului prin intermediul generatorului de numere aleatorii deținut de Organizator. Extragerile se desfășoară fără prezența fizică a jucătorului (participantului), după efectuarea/depunerea mizei de către acesta.

Art. 3. (1) La joc pot participa doar persoanele fizice care au împlinit vârsta de 18 ani, îndeplinesc cerințele stabilite de legislația Republicii Moldova față de participanții la jocurile de noroc, care s-au înregistrat pentru participarea la jocurile online desfășurate de către Organizator și au un cont de joc deschis în conformitate cu Condițiile de utilizare a site-ului www.7777.md.

(2) Prin înregistrarea pe site-ul www.7777.md și prin participarea la jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” se subînțelege că participantul este familiarizat cu regulile în vigoare, le acceptă și se obligă să le respecte.

Art.4. (1) Biletul pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO”, în conformitate cu prevederile art.21 alin.(3) din Legea 291/2016, conține următoarele informații prezentate pe însuși mijlocul de joc, sau la compartimentul „Informații” accesibil pe acesta:

- denumirea loteriei;
- denumirea și codul IDNO al organizatorului;
- numărul tragerii la sorți și data acesteia;
- prețul (miza);
- codul sau numărul de identificare;
- combinațiile alese de jucător.

(2) Având în vedere că extragerile combinațiilor câștigătoare în jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” sunt individuale și au loc la solicitarea jucătorului, numărul tragerii la sorți coincide cu numărul de identificare a biletului.

Art. 5. (1) Mizele în cadrul jocului electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” sunt prelucrate și stocate de sistemul computerizat central al Organizatorului jocului de noroc.

(2) Jucătorul poate miza pe oricare număr întreg în intervalul 1-80 (inclusiv), selectând cel puțin unul și cel mult 10 numere din cele 80 posibile.

(3) Participantul decide de sine stătător pe câte numere pariază, iar participarea la joc se poate face prin:

a) personalizarea de către jucător a biletului pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO”, prin alegerea combinației de joc (selectarea de către participant a combinației de numere cu care participă la joc);

b) generarea unei combinații de joc aleatorii, când selectarea combinației de numere cu care participantul participă la joc se efectuează aleatoriu de către sistemul Organizatorului.

Art. 6. (1) La începerea jocului, participantul alege mărimea mizei pentru jocul respectiv, care poate fi de 2 lei, 5 lei, 10 lei, 20 lei, 30 lei, 50 lei, 100 lei, 200 lei, 300 lei, 500 lei.

(2) Participantul poate alege la câte extrageri consecutive vrea să participe în baza unei și aceeași combinații, selectate în condițiile prevăzute la art.5.

(3) Extragerea are loc după acționarea butonului „Joacă” și reprezintă crearea, de către generatorul de numere aleatorii, a unei combinații din 20 de numere, care constituie „Combinația câștigătoare”.

Art.7. (1) Câștigurile pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” se stabilesc în bază coeficienților determinați prealabil de Organizator pentru fiecare combinație.

(2) Coeficientul aplicabil fiecărui bilet pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO”, în parte, se stabilește având la bază cantitatea de numere selectate și cantitatea de numere care au coincis cu cele din „Combinația câștigătoare”. Câștigul fiind calculat ca produsul rezultat din valoarea mizei jucătorului înmulțită la coeficientul corespunzător, conform următorului tabel:

| Coeficienții aplicabili în cadrul jocului electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” | | | | | | | | | | | |
|---|------|------|------|-------|-------|--------|----------|----------|-----------|-----------|------------|
| Numerele care au coincis | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
| Numere selectate | | | | | | | | | | | |
| 1 | | 3,60 | | | | | | | | | |
| 2 | | 1,40 | 6,00 | | | | | | | | |
| 3 | 1,00 | | 1,80 | 17,00 | | | | | | | |
| 4 | 1,00 | | 1,50 | 3,00 | 50,00 | | | | | | |
| 5 | 1,00 | | 1,00 | 2,00 | 9,00 | 200,00 | | | | | |
| 6 | | | 1,00 | 1,50 | 6,00 | 30,00 | 1 000,00 | | | | |
| 7 | | | 1,00 | 1,50 | 2,50 | 10,00 | 75,00 | 2 000,00 | | | |
| 8 | 1,50 | | | 1,00 | 3,00 | 6,00 | 35,00 | 500,00 | 10 000,00 | | |
| 9 | 1,50 | | | 1,00 | 1,50 | 3,00 | 20,00 | 125,00 | 2 000,00 | 50 000,00 | |
| 10 | 2,00 | | | 1,00 | 1,50 | 2,00 | 10,00 | 30,00 | 150,00 | 5 000,00 | 100 000,00 |

Exemplu: Jucătorul și-a creat o combinație de joc *formată din 8 numere*, efectuând o miză de 100 lei. După acționarea butonului „Joacă”, urmare extragerii, se constată că, din combinația de joc formată de participant, *6 numere coincid* cu cele din „Combinația Câștigătoare” (20 numere extrase). Câștigul obținut de jucător în rezultatul participării la jocul de noroc „JELLY KENO” se va calcula astfel:

(Valoarea mizei) x (Coeficientul aplicabil conform tabelului) = Câștig
(100 lei) x 35 = 3 500 lei.

(3) Câștigul maxim care poate fi obținut de un jucător ca rezultat al unei mize, indiferent de mărimea acesteia, nu poate fi mai mare de 10.000.000,00 lei.

Art. 8. Determinarea și plata câștigurilor:

Câștigurile bănești obținute în urma jocului electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” se achită la sfârșitul evenimentului de joc prin adăugarea la soldul contului de joc, de pe care a fost efectuată/depusă miza.

Art. 9. (1) Organizatorul nu este responsabil pentru incapacitatea de a asigura desfășurarea Jocului și/sau pentru întreruperea Jocului, în situații care nu depind de aceasta, incluzând, dar fără a se limita la: cazuri de forță majoră, evenimente accidentale, probleme de rețea, probleme legate de conexiunea la Internet etc.

(2) Dacă, după depunerea mizei, dar înainte de pornirea Jocului sau în timpul desfășurării Jocului, participantul nu poate începe sau finisa Jocul, din cauza circumstanțelor menționate alin.(1), starea sesiunii de joc se păstrează timp de 5 (cinci) minute, timp în care participantul are următoarele opțiuni:

- a) să continue același Joc în baza mizei deja depuse și a combinației selectate sau;
- b) să înceapă un Joc nou prin depunerea unei noi mize, selectând o nouă combinație de joc. Dacă participantul alege această opțiune, atunci când începe un joc nou, jocul anterior se întrerupe automat, iar participantul își pierde dreptul de a juca în continuare în baza combinației respectiv.

Dacă, la apariția oricăreia dintre circumstanțele menționate la alin.(1), serverul a generat un câștig pentru participant în jocul întrerupt, suma câștigată îi este transferată în contul de joc din care a fost efectuată miza, indiferent dacă participantul a început sau nu un nou joc.

(3) În cazul în care Participantul nu și-a exercitat unul dintre drepturile menționate la lit.a) și b) din alin.(2) în timpul specificat, după expirarea acestuia, Jocul este întrerupt automat și participantul pierde dreptul de a juca în continuare în baza mizei respective.

Dacă în momentul apariției oricăror circumstanțe specificate la alin.(1) participantul a obținut un câștig, acesta este eliberat prin transfer în contul participantului de pe care a fost cumpărat biletul pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO”, indiferent dacă acesta a folosit sau nu unul dintre drepturile sale, la care se face referire la lit.a) și b) din alin.(2).

(4) Organizatorul nu este obligat să ramburseze sumele achitate de participant la procurarea biletului de loterie pentru jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO”, în jocurile care au fost întrerupte automat, inclusiv în legătură cu apariția și expirarea circumstanțelor specificate în alin.(1), indiferent dacă participantul și-a exercitat în această perioadă drepturile prevăzute la lit. a) și b) din alin.(2).

(5) Organizatorul poate decide suspendarea și/sau stoparea desfășurării jocului, doar după informarea participanților prin intermediul paginii sale web. Decizia respectivă se aduce la cunoștință de către Organizator autorității competente.

Art.10. Reclamațiile participanților la jocul electronic de loterie cifrică „JELLY KENO” se examinează în conformitate cu art.27 din *Regulile generale pentru organizarea și desfășurarea jocurilor de noroc cu risc social scăzut prin intermediul rețelelor de comunicații electronice de către S.A. „Loteria Națională a Moldovei”*.

Art.11. (1) Prezentele Reguli sunt elaborate de către S.A. „Loteria Națională a Moldovei” și SRL „NGN Company” SRL, intră în vigoare din momentul coordonării lor de Agenția Servicii Publice și publicării pe site-ul www.7777.md.

(2) Prezentele Reguli pot fi modificate de către Organizator, integral sau parțial, fără restricții de timp. Modificările vor intra în vigoare din momentul coordonării și publicării lor pe site-ul www.7777.md.

Elaborat:

S.A. „Loteria Națională a Moldovei”

prin **Vadim DERMENJI,**
Director general



S.R.L. „NGM Company”

partener privat
prin **Plamen MILANOV,**
Director



