

REGLAMENTO DEL JUEGO



SECCIÓN I: GENERALIDADES

Artículo 1º: Definición de términos:

- 1.1 **Agente Autorizado:** Persona autorizada para expender cupones, procesarlos y generar boletos o comprobantes de juego, a través de los terminales de computadora instalados en cada punto de venta.
- 1.2 **Apuesta:** Jugada validada por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- 1.3 **Apuesta Simple:** Apuesta que contiene una sola jugada sin combinaciones. En este tipo de jugadas debe acertar la totalidad de los partidos incluidos en la misma.
- 1.4 **Apuestas de Probabilidades Fijas:** Es el juego publicado periódicamente o por un tiempo determinado que incluye uno o más eventos deportivos o no deportivos, que son ofrecidos para apostar.
- 1.5 **Boleto o Comprobante de Juego:** Documento impreso en papel de seguridad emitido por los terminales de computadora que contiene una (1) o más jugadas.
- 1.6 **Cancelación de Apuesta:** No procede la cancelación de apuesta.
- 1.7 **Cierre de Apuestas:** Momento en el cual el sistema deja de aceptar apuestas. El mismo coincide con el inicio del primer partido seleccionado en su jugada.
- 1.8 **Combinada:** Es la posibilidad de realizar varias jugadas combinando diferentes eventos.
- 1.9 **Cupón de apuesta:** Material impreso especial usado por el cliente para hacer su jugada.
- 1.10 **Eventos:** Actividades deportivas o no deportivas, concursos o competencias que son ofrecidas para apostar y están incluidas en el programa.
- 1.11 **Fijos:** Es un evento o eventos que se adiciona a todas las combinadas. El mismo es utilizado cuando el jugador tiene la certeza del resultado de ese evento.
- 1.12 **Formas de participación:** Apuesta simple, Combinadas, Combinadas con Fijos.
- 1.13 **Ganancias:** Suma percibida por el jugador cuando acierta todas las predicciones incluidas en su jugada.
- 1.14 **INTRALOT:** Intralot de Perú S.A.C., empresa encargada de organizar, administrar, implementar y supervisar las apuestas de probabilidades fijas, deportes en equipo, individuales u otros eventos no deportivos.
- 1.15 **Juego "TE APUESTO":** Juego de pronósticos de resultado de eventos con probabilidades fijas electrónico, en el cual el participante vaticina los resultados finales de eventos a ser propuestos por INTRALOT.
- 1.16 **Jugada:** Selección de eventos y predicciones para esos eventos de acuerdo a los términos de cada juego.
- 1.17 **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego "TE APUESTO".
- 1.18 **Monto Máximo de Apuesta:** Es aquel monto máximo permitido de apuesta por cada Cupón, que es determinado por INTRALOT.
- 1.19 **Monto Máximo de Premio:** Es aquel monto máximo de premio entregado por cada cupón de apuesta, que es determinado por INTRALOT.
- 1.20 **Multiplicador:** Es un número que indica la cantidad de veces que una apuesta es repetida; en otras palabras indica la cantidad de veces que el monto a apostar es repetido.

- 1.21 Opción Doble:** Permite la selección de dos posibilidades de resultado para un mismo evento para el cual se ofrece una probabilidad individual.
- «L o E» - Local o Empate, «L o V» - Local o Visitante, «E o V» - Empate o Visitante.
- 1.22 Organizador:** La empresa Intralot de Perú S.A.C.
- 1.23 Probabilidades:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado de un determinado evento o partido definido por INTRALOT. Las mismas pueden ser modificadas por INTRALOT en cualquier momento, inclusive antes de iniciarse el evento.
- Atendiendo a la naturaleza del juego, las modificaciones en las probabilidades pueden darse mayormente por las siguientes circunstancias:
- Cambios que afecten alguno de los eventos ofrecidos o cambios que afecten a los jugadores/equipos que participen en ellos.
 - Motivos de manejo de riesgo para INTRALOT.
 - Cambios en las tendencias y/o situación del mercado global de apuestas.
- Las circunstancias anotadas tienen carácter enunciativo y no limitativo; en tal sentido las posibilidades de modificar las probabilidades estará sujeta a cada tipo de evento y a criterio de INTRALOT; no obstante, por ningún motivo la modificación de las probabilidades será menor a 1.00.
- 1.24 Probabilidades por jugada:** Es el producto de todas las probabilidades contenidas en una jugada.
- 1.25 Período de Apuestas:** Periodo de tiempo en el cual se pueden recibir apuestas incluidas en un programa específico.
- 1.26 Edición:** Lista de eventos impresos que incluye los participantes, las fechas, horarios de inicio, las probabilidades iniciales y cualquier información adicional de uso para el jugador.
- 1.27 Programa:** Grupo de eventos dentro de una edición
- 1.28 Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones relacionados con la participación en el juego de pronósticos de resultados de eventos con probabilidades fijas.
- 1.29 Resultados / Predicciones para Opción Simple:** «L», «E», «V»,
- «L» - Gana el Local
«E» - Empate
«V» - Gana el Visitante
- 1.30 Resultados / Predicciones para Opción Doble:** «L o E», «L o V», «E o V»
- «L o E» - Gana local o termina en empate
«L o V» - Gana el local o el visitante
«E o V» - Empate o gana el visitante.
- 1.31 Resultados / Predicciones para "Menos - Más":**
- “-” = “Menos” – Se anotarán entre ambos equipos hasta 2 goles
“+” = “Más” –Se anotarán entre ambos equipos 3 goles o más.
- 1.32 Selección:** Signo que indica la predicción de un evento de acuerdo a los términos del juego.
- 1.33 Sistema Central de Cómputo:** Sistema de procesamiento de datos en línea y tiempo real que registra y procesa información relativa a la emisión de boletos o comprobantes de juego y validación de las apuestas.
- 1.34 Ticket o recibo de juego:** Recibo emitido por el terminal que contiene la apuesta validada.

Artículo 2º: Normas Generales:

- 2.1** La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidos, los cuales pueden cambiar, periódicamente, a sola discreción de INTRALOT. Manteniendo una versión electrónica actualizada en <http://www.intralot.com.pe> o disponible para ser solicitada a cualquier agente autorizado o en las oficinas de INTRALOT.
- 2.2** La participación en los juegos de apuestas de probabilidades fijas sólo podrá realizarse a través de la red autorizada de INTRALOT.

- 2.3 La administración financiera de los juegos de apuestas de probabilidades fijas (pago de premios a los jugadores o distribución a los beneficiarios etc.) es de responsabilidad exclusiva de INTRALOT.
- 2.4 Sólo podrán participar en el juego las personas mayores de 18 años de edad. Cabe señalar, que el hecho de participar en el juego supone, por parte del jugador, el conocimiento del presente Reglamento y su adhesión al mismo, quedando sometidas sus apuestas a las condiciones aquí establecidas, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento del mismo.
- 2.5 Los presentes términos y condiciones, se rigen por las leyes de la República del Perú y, cualquier dificultad, contienda o litigio que suscite su aplicación, cumplimiento, interpretación o validez, será resuelta por los Tribunales y Jueces del domicilio de INTRALOT.
- 2.6 INTRALOT podrá realizar promociones especiales, en cuyo caso éstas deberán ser publicitadas en forma adecuada, indicando su modalidad, el tipo de premios especiales que se otorgarán, el valor de la jugada u otros elementos.

Artículo 3º: Realización de Juegos de Apuestas de Probabilidades Fijas

- 3.1 Las apuestas en los juegos de apuestas de probabilidades fijas podrán hacerse a partir de la publicación del Programa (Lista) que tendrá un período de validez específico a determinar exclusivamente por INTRALOT. Este Programa enumera todos los eventos a los que se puede apostar, con fechas y horas de realización de dichos eventos, las probabilidades iniciales, las instrucciones para apostar y las condiciones especiales que puedan tener vigencia para un Programa dado. También incluye detalles e información sobre estos eventos, cuyo objetivo será facilitar la participación del jugador.
- 3.2 El Programa se comunicará por medio de la red de ventas autorizada de INTRALOT y/o a través de cualquier otro medio que decida INTRALOT, incluyendo medios electrónicos.
- 3.3 En caso que la información con respecto a un evento dentro de un programa tenga datos faltantes, se observaran errores o se produjera una demora en la distribución del Programa, INTRALOT podrá optar por publicar estos datos o información por cualquier otro medio que disponga.
- 3.4 El período para recibir apuestas de probabilidades fijas ofrecidas en el Programa comienza con la activación de aceptación de apuestas en el Sistema Central de Cómputo y finaliza con el inicio del último evento contemplado en el Programa.
- 3.5 Las apuestas sólo se aceptan durante el período de validez del Programa y hasta la fecha y horas fijadas para el primer evento elegido por el jugador en su apuesta.
- 3.6 En todos los casos, para definir la validez de las apuestas, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputo de INTRALOT prevalecerán sobre cualquier otro dato.
- 3.7 Los juegos de apuestas de probabilidades fijas consisten en las opciones que puede elegir un jugador, como posible resultado de cada evento o grupo de eventos ofrecido, así como también la cantidad de predicciones que un jugador puede elegir para crear una jugada. En todos los casos INTRALOT es responsable de establecer y publicar el valor de una jugada.
- 3.8 Los juegos de apuestas de probabilidades fijas se ofrecen con probabilidades predeterminadas para cada selección por separado o como un todo unitario, según lo elegido por el jugador. Las probabilidades se presentan en formato de dos decimales. INTRALOT tiene derecho a cambiar las probabilidades en cualquier momento. Las probabilidades iniciales se publican en el Programa. Para mayor información sobre las modificaciones en las probabilidades revisar el numeral 1.23 del artículo 1 del presente reglamento.
- 3.9 En general las apuestas de probabilidades fijas tienen las siguientes características únicas:
- Las ganancias posibles son conocidas de antemano y no depende de ningún pozo o cantidad de ganadores. Para mayor información sobre posibles modificaciones en las probabilidades revisar el numeral 1.23 del artículo 1 del presente reglamento.
 - La variedad de posibilidades que le permiten al jugador armar su propia jugada.
 - La posibilidad de la participación en forma diaria.

Artículo 4º: Participación en el Juego de apuestas de Probabilidades Fijas

- 4.1 La participación en juegos de apuestas de probabilidades fijas está abierta al público mayor de 18 años, con la condición de que los jugadores acepten de forma total e incondicional los terminos y condiciones del presente reglamento, y acepten las reglas y condiciones especiales propuestas por INTRALOT, que se publicarán en el Programa en distintas oportunidades.
- 4.2 Para que un jugador participe en los juegos de apuestas de probabilidades fijas es necesario crear, al menos, una jugada y pagar el valor de la jugada o jugadas creadas o, si se lo desea, multiplicar este valor varias veces. El pago de la jugada o jugadas quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo haya validado

la apuesta, cuya validez se probará por medio de un ticket impreso. Este ticket impreso contendrá las probabilidades válidas al momento de la aceptación de la apuesta, los demás pronósticos del jugador y cualquier otro elemento necesario para que la apuesta sea única y segura.

- 4.3 Es responsabilidad de INTRALOT determinar e informar a todos los jugadores por medio del Programa, el monto máximo de pago por jugada para participar en un juego de apuestas con probabilidades fijas. En caso que el valor de la apuesta exceda el monto máximo determinado por INTRALOT en el Programa, la apuesta no será aceptada.
- 4.4 En algunos juegos de apuestas de probabilidades fijas será posible usar "combinadas" que se representan por medio de combinaciones codificadas de jugadas. INTRALOT informará todas las formas posibles de "combinadas" que pueden emplearse para cada juego de apuesta de probabilidades fijas que se ofrezcan a los jugadores.

Artículo 5º: Aceptación de la Apuesta

- 5.1 INTRALOT tiene derecho a aceptar o rechazar cualquier jugada, cuando lo considere pertinente en razón del riesgo que ésta genere para INTRALOT, y cuando las jugadas propuestas contravengan lo establecido en el Reglamento; ello exige a INTRALOT de justificar su decisión en relación a estos supuestos.
- 5.2 En el caso de apuestas de alto riesgo cuyo valor excede el Monto Máximo de Apuesta establecido por INTRALOT, el proceso para aceptar dichas apuestas, se basa en acuerdos particulares entre el jugador e INTRALOT (representado por el promotor de ventas), sobre el contenido de las mismas, para poder llegar a un acuerdo y registrarlas.

Asimismo, se pueden dar acuerdos particulares en los siguientes supuestos:

- Quitar o reemplazar partidos
- Quitar o reemplazar tipos de apuestas
- Quitar o reemplazar combinaciones
- Establecer nuevas probabilidades
- Quitar multiplicadores

En caso se configure los supuestos descritos en el párrafo anterior, INTRALOT, a su solo criterio, optará por llegar a un acuerdo particular con el jugador. En ese caso, éste último podrá realizar, por única vez, cambios en sus selecciones. El acuerdo final será certificado mediante la validación de la apuesta por el Sistema Central de Cómputo.

- 5.3 Una jugada que contiene un evento que se ha pospuesto o cancelado, sólo se aceptará en las condiciones estipuladas en este Reglamento.

Artículo 6º: Anulación de la Apuesta

- 6.1 Dadas la naturaleza y características del juego, la anulación de una apuesta sólo se aceptará en casos especiales, a exclusivo criterio y discreción de INTRALOT. Asimismo, si por alguna razón la cancelación de la apuesta no se pudiese concretar, INTRALOT no se hará responsable de esta situación.
- 6.2 Cuando se anula una apuesta, todas las combinaciones incluidas en la apuesta también se anularán y se reintegrará al jugador el monto de la apuesta abonado.

Artículo 7º: Resultados de los Partidos o Eventos

- 7.1 Las predicciones acertadas de las selecciones del jugador se basan en los resultados oficiales anunciados por el INTRALOT a través de sus distintos canales de comunicación, incluyendo los puntos de venta del juego y conforme al Programa respectivo, de acuerdo con las reglas y las normas oficiales del juego.
- 7.2 En caso que se posponga o cancele uno o más eventos para los cuales se han aceptado apuestas, y antes de que estos cambios se hayan dado a conocer y hayan sido ingresados en el Sistema Central de Cómputo, los resultados de los eventos ofrecidos se determinarán sobre la base de las reglas contenidas en este Reglamento.

Artículo 8º: Apuestas ganadoras – Pago de premios

- 8.1 Cada jugada ingresada en el Sistema Central de Cómputo será ganadora si TODOS los resultados escogidos por el jugador se han cumplido. En este caso un premio es pagado al jugador y es igual al valor de la jugada

multiplicada por las probabilidades de cada evento presente al momento de la validación de dicho ticket. En el caso que se ofreciera una probabilidad para la totalidad de una combinación elegida por el jugador, el premio ganador pagado al jugador equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por la probabilidad dada para esta combinación, admitido al momento de la validación.

- 8.2 El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez terminados todos los eventos incluidos en la apuesta y después de que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo. La forma de redondear el monto de los premios para todas las predicciones elegidas por el jugador será la que se muestra en el boleto.
- 8.3 Los boletos con premios de hasta S/.150.00 (Ciento Cincuenta con 00/100 Nuevos Soles) serán pagados en los puntos de venta autorizados al portador del boleto ganador, previa identificación, siempre y cuando dichos puntos dispongan de la suma correspondiente en efectivo, en ese momento. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta y/o al local principal de INTRALOT, ubicado en la Av. Del Parque Norte N° 1180, Urb. Corpac, San Borja, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m.. Los ganadores de premios mayores a S/.150.00 (Ciento Cincuenta con 00/100 Nuevos Soles) deberán acercarse al local principal de INTRALOT, ubicado en la Av. Del Parque Norte N° 1180, Urb. Corpac, San Borja, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m., o en el caso de provincias, al distribuidor autorizado, previo registro de identidad y presentación de documentos por parte del ganador, para la indicación del lugar y fecha de entrega del premio correspondiente.
- 8.4 Los premios serán pagados a partir del primer día útil siguiente a la publicación de los resultados oficiales de todos los partidos contenidos en la jugada, contra la entrega del boleto o comprobante de juego con todos los resultados correctos, debiendo el portador identificarse para efectos de su cobro.
- 8.5 Sin embargo, tratándose de premios mayores o iguales a S/. 5,000 (Cinco mil y 00/100 nuevos soles), éstos serán pagados en un plazo máximo de treinta (30) días calendario siguientes a la fecha en que haya sido debidamente presentado el boleto o comprobante de juego ganador. El pago de este premio será efectuado en el lugar y fecha que INTRALOT determine, en presencia de Notario Público, levantándose el acta correspondiente.
- 8.6 En caso de error evidente, por ejemplo error de tipeo u otro, en la probabilidad para las predicciones sobre cuya base se calcula el monto del premio correspondiente a una apuesta ganadora, INTRALOT se reserva el derecho de calcular el monto del premio tomando en cuenta la probabilidad correcta y pagar como premio al jugador el monto obtenido de este cálculo.
- 8.7 En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, INTRALOT podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.
- 8.8 En caso de pérdida, destrucción parcial o completa del ticket, e incluso, en el caso en que no se pueda recuperar la información del ticket ganador, INTRALOT se exime de toda responsabilidad de pagar el monto del mismo o de ofrecer cualquier otro tipo de compensación.
- 8.9 Sin perjuicio de lo señalado en las normas especiales, para el pago oportuno de los premios, éstos deberán cobrarse dentro de los 365 días naturales contados a partir del final del periodo válido del respectivo Programa; en caso contrario, INTRALOT se reserva el derecho de realizar los pagos en la forma y tiempo que establezca en su oportunidad previa verificación de la jugada ganadora.
- 8.10 En el caso de que INTRALOT determine que existe duda razonable de que el resultado de un evento ha sido manipulado en transgresión de los terminos y condiciones del presente reglamento, y de lo previsto en el programa que rige dicho evento; o, en el caso en que exista evidencia que cuestione la credibilidad de un evento, INTRALOT se reserva el derecho de suspender el pago de premios hasta que se compruebe y verifique la validez de su ocurrencia.

Para cobro de premios obtenidos por jugadas realizadas a través de la página web (www.intralot.com.pe), revisar el artículo 32 del presente reglamento.

Artículo 9º: Máximo de Premios

INTRALOT determinará el Monto Máximo de Premios por apuesta y tipo de apuesta que pagará a través de lo anunciado en el Programa. Si algún jugador o grupo de jugadores formula apuestas idénticas o similares, con el propósito de evitar la aplicación del procedimiento especial establecido por el numeral 5.2 del Artículo 5 de este reglamento, así como las regulaciones establecidas por este artículo, INTRALOT se reserva el derecho de aplicar el Monto Máximo de Premio según se definen en este artículo, al total de las apuestas definidas anteriormente.

Asimismo cualquier producto resultante del multiplicador que aparece en el cupón de apuesta y las probabilidades elegidas por el jugador que supere dicho valor, será ajustado y reducido al valor asignado como "Monto Máximo de Premio", determinado por INTRALOT.

Artículo 10º: Disputas

- 10.1** Un jugador que presenta una apuesta aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra aparentemente premios inferiores a los establecidos en el Programa, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de reclamos de INTRALOT, durante los siguientes 6 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos del Programa respectivo fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.
- 10.2** En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, INTRALOT y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses; en tal sentido, INTRALOT a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone a conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o falta de comprensión de tales extremos.

Artículo 11º: Fuerza Mayor

- 11.1** En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización de los juegos de apuestas de probabilidades fijas y el pago a los ganadores, INTRALOT no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto apostado por los jugadores.
- 11.2** Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de INTRALOT y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho INTRALOT no habría podido evitar estos sucesos. Fuerza mayor cubre los siguientes hechos, pero no limitados a desastres naturales, inundaciones, terremotos, incendios, guerra, huelgas, embargos, actos de terrorismo, etc.
- 11.3** INTRALOT no tendrá responsabilidad alguna por daños causados, por cualquier pérdida o destrucción parcial o total del ticket de la jugada, una vez que haya sido entregado al jugador, ni por datos de la jugada que no puedan ser recuperados y verificados al momento de validar la jugada.

Artículo 12º: Seguridad de los Datos

Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo, se conservarán 365 días naturales bajo la responsabilidad de INTRALOT. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, corresponderá al jugador demostrar, conservar y mantener los Programas y demás elementos necesarios para la verificación y pago de sus ganancias.

Artículo 13º: Publicación de las Reglas

Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen los juegos de apuestas con probabilidades fijas y la descripción en detalle en la sección II de estas reglas para todos los juegos de apuestas de probabilidades fijas ofrecidos, se comunicarán a los jugadores mediante programas, material impreso, medios electrónicos u otros medios que decida INTRALOT, y, a partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego

SECCIÓN II - REGLAS ESPECÍFICAS DEL JUEGO

Artículo 14º: Disposiciones Generales

- 14.1** Para cada resultado posible anunciado en el Programa se ofrecen probabilidades que el cliente debe usar para calcular los premios. Las probabilidades publicadas en el Programa, o en cualquier medio que INTRALOT crea conveniente, serán las probabilidades iniciales y el INTRALOT se reserva el derecho de modificar las probabilidades cuando lo crea necesario. Para mayor información sobre las modificaciones en las probabilidades revisar el numeral 1.23 del artículo 1 del presente reglamento.
- 14.2** INTRALOT decidirá y publicará en el Programa las reglas relacionadas con los diferentes tipos de apuestas. Una jugada puede incluir una serie de predicciones de resultados no relacionados con el mismo evento. INTRALOT determinará el mínimo de eventos que el jugador podrá elegir en una jugada. Esta información será publicada en el Programa.
- 14.3** Las fechas y horas publicadas en el programa son las horas y fechas de Perú.
- 14.4** Para todos los casos de cancelación, suspensión o postergación, la hora local se refiere al lugar en el que se juega el evento.

- 14.5** El jugador hará sus predicciones de acuerdo con las instrucciones impartidas por INTRALOT. Estas instrucciones son publicadas y puestas a disposición de los jugadores mediante programas, material impreso, página Web, medios electrónicos u otros medios de comunicación de INTRALOT.
- 14.6** Con respecto a los deportes de equipo, los equipos determinados por INTRALOT como equipos locales, se sitúan a la izquierda del Programa mientras que los equipos visitantes se sitúan a la derecha del Programa. Para los deportes de equipo mencionados, si hay un cambio de campo de juego o de rival una vez que haya sido publicado el encuentro en el Programa oficial, todas las apuestas referidas a los eventos en cuestión, tendrán un valor de probabilidad de uno (1.00).
- 14.7** Las predicciones elegidas por los jugadores se podrán combinar en "combinadas" (sobre la base de la cantidad de predicciones en una jugada). Las "combinadas" ofrecidas a los jugadores se anunciarán mediante los medios dispuestos por INTRALOT. Cuando los jugadores opten por una combinada, será posible usar la opción Fija o Fijas, que son pronósticos incluidos en todas las jugadas.
- 14.8** Si se tienen jugadas o apuestas que contienen predicciones en referencia a un evento cuyo resultado no puede ser verificado, estas predicciones reciben una cuota de uno (1.00) y aún las jugadas que contienen pueden ser tomadas en cuenta con otras predicciones que tienen un mínimo de dos predicciones o de una predicción si esta puede jugarse como único. En todas las otras circunstancias las jugadas serán consideradas nulas y el monto pagado por ella se devolverá a los jugadores una vez que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador este participando.
- 14.9** Las jugadas que contienen predicciones acerca de un evento que fueron insertadas una vez comenzado dicho evento a causa de la modificación del horario de inicio u otro problema, podrán ser aceptadas, pero la probabilidad para dicho evento será de uno (1.00). En estos casos, las jugadas de apuestas que contengan al menos dos predicciones, o una, si esta puede jugarse como única, se mantienen válidas. Las jugadas que no cumplan las exigencias indicadas anteriormente no participarán en el juego y se procederá a devolver el monto pagado por dichas jugadas a los jugadores, una vez terminados todos los eventos en los que el jugador esté participando.
- 14.10** En ciertas circunstancias catalogadas por INTRALOT como especiales, en cualquier momento, algunas apuestas ofrecidas podrán tener una probabilidad de uno (1.00). Siendo esta facultad de derecho exclusivo de INTRALOT.

Artículo 15°: Resultado Final de un Partido de Fútbol en Opción Simple y Opción Doble

- 15.1** El jugador hará un pronóstico sobre el resultado final de un partido de fútbol. Existen dos opciones, la Opción Simple en la cual el jugador pronostica si el resultado final fue «L» (Gana el Local), «E» (Empatan) o «V» (Gana el Visitante), La Opción Doble en la cual el jugador pronostica si el resultado final fue «L o E» (Gana local o termina en empate), «L o V» (Gana el local o el visitante) o «E o V» (Empatan o gana el visitante). INTRALOT publicará, a través de cualquiera de sus medios de comunicación al público a su consideración, las ventajas en goles para uno de los dos equipos. En este caso, el triunfo para un equipo es cuando el resultado del partido supera la ventaja de goles dada al otro equipo inicialmente. Se considerará un empate cualquier victoria en la que la diferencia de goles anotados por un equipo es igual a la ventaja otorgada al rival. La ventaja puede ser un número decimal y, en este caso, no es posible tener un empate como resultado final. INTRALOT se reserva el derecho de cambiar la ventaja de goles en cualquier momento. Los criterios para realizar estas modificaciones son los mismos que los establecidos para realizar modificaciones sobre las probabilidades, para mayor información revisar el numeral 1.23 del artículo 1 del presente reglamento. Las ventajas iniciales se publicarán en el Programa. Las ventajas que se consideran para dar una jugada por ganadora son las válidas en el momento de la validación de la jugada por parte del Sistema Central de Cómputo.
- 15.2** El resultado oficial anunciado por INTRALOT será considerado el resultado final. Este resultado está basado en el resultado que haya sido establecido durante el tiempo normal de ese evento o partido. Existe la posibilidad que el resultado final se dé después del tiempo adicional o en base a penales. Si este fuese el caso, el mismo estará establecido en el programa. En ciertas circunstancias particulares, en caso que haya habido una suspensión y en caso que INTRALOT considere que hay razones especiales, esta apuesta podrá ser reprogramada y ofrecida nuevamente por la duración faltante del evento o partido. Este supuesto será anunciado en su oportunidad a través de cualquier medio de comunicación al público.
- 15.3** Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local del evento), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, se jugara (en horario local del evento) mas allá del día siguiente a lo estipulado en el programa, o si hay cambios con respecto a qué equipo juega de local (o visitante), o si hay un cambio en los oponentes después que fuese publicado el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero la probabilidad será de uno (1.00).
- 15.4** Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente (en horario local del partido), a partir del día establecido en forma oficial en el Programa, el resultado en el momento de la suspensión se considerará como el resultado final.

- 15.5 Si un partido es suspendido, reiniciado y terminado dentro del día calendario siguiente a la fecha publicada en el Programa (en hora local del evento), el resultado válido será el que se dé al finalizar el partido.
- 15.6 Si un partido es cancelado o pospuesto y el organizador dispone de información que corrobore que el tiempo restante no se jugará en las siguientes 24 horas, se aplicarán los numerales anteriores como se hubiesen transcurrido las 24 horas.

Artículo 16°: Total Goles Anotados en un Partido de Fútbol “Menos – Más”

- 16.1 El número total de goles en un partido de fútbol será la suma de todos los goles anotados por ambos equipos tal como lo anuncia **INTRALOT** sobre la base de los resultados obtenidos al finalizar el tiempo regular del partido. El jugador deberá predecir si el número total de goles en un partido de fútbol es dos (2) o menos (“menos”) o tres (3) o más (“más”).
- 16.2 Si el partido es cancelado o pospuesto por más de un día en relación a lo establecido en el programa (hora local), o si hay cambios con respecto a qué equipo juega de local (o visitante), o si hay un cambio en los oponentes después que fuese publicado el programa; en todas estas circunstancias las apuestas serán aceptadas pero la probabilidad será uno (1.00).
- 16.3 Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante de la suspensión no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en hora local), y, si al momento de la suspensión el número total de goles es superior al límite publicado en el Programa, entonces el resultado “más” será considerado el resultado ganador, mientras que el resultado “menos” será considerado el resultado perdedor. Si un partido se suspende antes del comienzo del segundo tiempo, y el tiempo restante no se juega dentro del día calendario siguiente al día establecido en el Programa (en hora local), y si el número total de goles al momento de la suspensión es menor al límite establecido en el Programa, entonces ambos resultados – “más” y “menos” – tendrán una probabilidad de uno (1.00).
- 16.4 Si un partido es suspendido después del comienzo del segundo tiempo, y el resto del partido no se jugara dentro del día calendario siguiente de lo que establece oficialmente el Programa (en hora local), el número de goles obtenido al momento de la suspensión será considerado como el número total de goles del partido.
- 16.5 Si un partido es suspendido, reiniciado y concluido dentro del día calendario siguiente a lo establecido oficialmente en el Programa (en hora local), el número total de goles será el obtenido a la conclusión del partido.
- 16.6 Si un partido es cancelado o pospuesto y el organizador dispone de información que corrobore que el tiempo restante no se jugará en las siguientes 24 horas, se aplicarán los numerales anteriores como se hubiesen transcurrido las 24 horas.

Artículo 17°: Ganador de un torneo de fútbol - Ganador de una semifinal de un torneo de fútbol - Ganadores de fases clasificatorias de diferentes torneos de fútbol

- 17.1 El apostador deberá predecir qué equipo ganará un torneo de fútbol, cuál ganará las semifinales de un torneo de fútbol o cuál ganará en las distintas fases clasificatorias (por ejemplo la fase de grupo u otras) de un torneo de fútbol.
- 17.2 El ganador de un torneo, el ganador de la semifinal o el ganador de alguna ronda del torneo se determinará de acuerdo con las reglas de la competencia, tal como fuera organizada por el organismo director, independientemente de la forma en que sea resuelta, ya sea por puntos, finales (incluyendo tiempo suplementario o definición por penales), clasificación por medio de eliminatorias o sorteo.
- 17.3 Las apuestas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo, fue descalificado o abandonó la competencia, se considerarán perdedoras, excepto cuando el Programa indique lo contrario.
- 17.4 Se asignará una probabilidad de uno (1.00) a las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por alguna razón, no llegase a participar en la competencia.
- 17.5 En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, se asignará a todas las apuestas una probabilidad de uno (1.00).

Artículo 18°: Participantes en la final de una competencia de fútbol

- 18.1 Se pide al jugador que haga el pronóstico de cuáles equipos llegarán a la final de determinada competencia de fútbol.
- 18.2 Para determinar cuáles equipos llegarán a la final, se aplicarán las normas definidas para esa competencia por el organismo que maneja el evento. Esto es independientemente de cómo estos equipos llegaron a la final, lo que puede incluir definición por penales.

- 18.3 Las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo fue descalificado o abandonó la competencia, no se considerarán ganadoras, excepto cuando en el programa se indique lo contrario.
- 18.4 Las apuestas recibidas a favor de un equipo que por alguna razón no participó en la competencia, tendrán una probabilidad de uno (1.00).
- 18.5 En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, se asignará a todas las apuestas una probabilidad de uno (1.00).

Artículo 19°: Máximo goleador de un torneo de fútbol / Máximo goleador de un equipo

- 19.1 El apostador deberá predecir qué jugador de fútbol anotará la mayor cantidad de goles en un torneo de fútbol determinado o parte de él. El jugador también puede predecir qué jugador dentro de su equipo será quien anote mayor cantidad de goles en un campeonato o parte de él.
- 19.2 Para establecer quién es el máximo goleador de un torneo o máximo goleador de un equipo en un torneo determinado o parte de él, se aplicarán las normas establecidas por la entidad organizadora del torneo y los resultados obtenidos dentro del marco de la competencia, excepto cuando en el programa se indique lo contrario.
- 19.3 Para establecer quién es el máximo goleador de un torneo o máximo goleador de un equipo en un torneo determinado o parte de él, para este tipo de apuestas se considerarán los goles anotados durante posibles tiempos suplementarios, pero no los goles marcados durante definición por penales.
- 19.4 Si hubiesen dos o más jugadores que han anotado el mismo número de goles y son considerados los goleadores máximos del torneo o goleadores máximos de un equipo en un torneo determinado o parte de él, las probabilidades para cada uno de ellos será dividido entre el número de goleadores máximos.
- 19.5 Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol que no participó en la competencia, no serán consideradas como ganadoras.
- 19.6 Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol cuyo equipo fue descalificado de la competencia, tendrán una probabilidad de uno (1.00).
- 19.7 Si la competencia es cancelada, todos los pronósticos para el máximo goleador tendrán probabilidad uno (1.00).

Artículo 20°: Grupo en el cual la mayoría de goles son anotados

- 20.1 El jugador deberá predecir cual grupo de equipos de fútbol, de un número especificado de grupos, tendrá la mayor cantidad de goles anotados en la fase de grupos del torneo.
- 20.2 El grupo que anote la mayor cantidad de goles, serán aquellos que anuncie oficialmente el organizador del evento y este se determina de acuerdo a los resultados obtenidos al finalizar el tiempo reglamentario de todos los partidos de los equipos participantes en cada grupo.
- 20.3 Si dos o más grupos fuesen a anotar la misma cantidad de goles y este número de goles es considerado el máximo número de goles para este tipo de apuesta, entonces las probabilidades para cada uno de estos grupos serán divididos por el número total de grupos que anotaron la misma cantidad de goles.
- 20.4 En caso que la competencia fuese cancelada por cualquier razón, a todas las apuestas para "grupo en la que la mayoría de goles son anotados", se les asignará una probabilidad de uno (1.00).

Artículo 21°: Grupo del cual proviene el ganador de la competencia

- 21.1 El jugador debe predecir de cual grupo, de un número específico de grupos, provendrá el ganador del torneo.
- 21.2 El grupo del cual proviene el ganador de la competencia será aquel grupo anunciado oficialmente por el Organizador del torneo y es determinado en concordancia con las reglas de la competición.
- 21.3 En caso que la competencia fuese cancelada por cualquier razón, a todas las apuestas, se les asignará una probabilidad de uno (1.00).

Artículo 22°: Apuestas de Grupo

- 22.1 Al jugador se le pide predecir cuál será la selección, equipo, atleta, etc., de entre un grupo ofrecido, que terminará en una mejor posición que las otras selecciones de este grupo para una cierta competencia o parte de él.

- 22.2** Las posiciones finales para los resultados serán aquellos anunciados oficialmente por el organizador del evento y se basan en la información oficial otorgada por el organismo regulador de la competencia. Después del anuncio oficial de las posiciones finales, cualquier cambio que ocurra no se tomará en cuenta. Un ejemplo de esto, pero no limitado al mismo, es la decisión de descalificar a cualquier miembro de equipo, atleta, etc., que pueda alterar el resultado final.
- 22.3** En caso que los resultados ganadores sean más de uno, entonces las probabilidades para cada una de estas selecciones serán divididos por el número total de selecciones que tuvieron resultados ganadores.
- 22.4** En el caso que hubiesen apuestas por una selección que por cualquier motivo no participase en la competencia o parte de ella, todas las apuestas que tengan a selecciones de este grupo, se les asignará una probabilidad de uno (1.00).
- 22.5** Apuestas recibidas por una selección que por cualquier motivo no clasificase o se retirase de la competencia, no se considerarán apuestas ganadoras.
- 22.6** En caso que una competición sea cancelada, pospuesta o suspendida indefinidamente sin ningún resultado ganador posible, todas las predicciones concernientes a este tipo de apuestas se les asignará una probabilidad de uno (1.00), a menos que se indique algo distinto en el programa. Si al momento de la suspensión hubiese un resultado ganador (se da un resultado que no puede ser cambiado incluso si se continúa y completa), entonces ese resultado se considerará ganador.

Artículo 23°: Anotador del primer Gol en un Partido de Fútbol

El apostador deberá predecir qué jugador de fútbol (de una lista en la que figuran jugadores de ambos equipos) marcará el primer gol durante un partido de fútbol.

- 23.1** El primer gol anotado es el primer gol que se marca durante los 90 minutos de juego, más el tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos. Los tiempos suplementarios y la definición por penales no cuentan para este tipo de apuestas.
- 23.2** Las apuestas sobre el primer gol anotado por jugadores, en función a la relación propuesta por Intralot, que no participaran en el partido o entraran en reemplazo de otro jugador después de que se anotó el primer gol, tendrán una probabilidad de uno (1.00).
- 23.3** Si el primer gol es un "autogol", no se tomará en cuenta al decidir el primer tanto anotado. Serán excepcionales los casos en que se ofrezcan probabilidades para "autogol" como primer gol.
- En caso exista discusión sobre quién anotó el primer gol y, si este primer gol es un "autogol", se tomará en cuenta la decisión oficial de la entidad encargada de organizar el torneo en el cual el partido es disputado. De presentarse este supuesto, no se procederá con el pago de las apuestas hasta haberse dirimido la autoría del primer gol.
- 23.4** Si un partido se suspende antes de que se inicie el segundo tiempo, y después de que se haya anotado el primer gol; y el tiempo restante del partido no se jugara dentro del día calendario siguiente a la fecha estipulada en forma oficial en el Programa (en horario local), las predicciones para el primer anotador serán consideradas válidas.
- 23.5** Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, no se ha marcado ningún gol; y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha estipulada en forma oficial en el Programa (en horario local), a todas las predicciones para el primer anotador se les dará probabilidad de uno (1.00).
- 23.6** Si un partido se suspende después de iniciado el segundo tiempo, y el tiempo restante del partido no se jugara dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en forma oficial en el Programa (en horario local), la predicción sobre el primer anotador se basará en el resultado obtenido hasta el momento de la suspensión.
- 23.7** Si un partido es suspendido, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en forma oficial en el Programa (en horario local), la predicción del primer anotador se basará en el resultado obtenido al término del partido.
- 23.8** Si un partido se cancela o pospone por más de un día calendario en relación a la fecha establecida en el programa (en horario local), o si hubiese cambios en la localía o si hubiese un cambio en los oponentes, después que el Programa fuese publicado; en todas estas circunstancias, las apuestas hechas por los jugadores serán aceptadas, pero la probabilidad será de uno (1.00).

Artículo 24°: Primer Equipo que Anota un Gol en un Partido de Fútbol

Al jugador se le pide que pronostique qué equipo anotará el primer gol en un partido de fútbol.

- 24.1** El equipo que marca el primer gol es el que el organizador anuncie en forma oficial, en base al resultado que se produzca al final de los 90 minutos de juego, más el tiempo adicional otorgado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos. Los tiempos suplementarios y definición por penales no cuentan para este tipo de apuestas.
- 24.2** Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, después de que se haya marcado el primer gol, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha estipulada en forma oficial en el Programa (en horario local), se considerarán válidas las predicciones que incluyan al equipo que anote el primer gol.
- 24.3** Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, no se ha anotado ningún gol, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha estipulada en forma oficial en el Programa (en horario local), se asignará una probabilidad de uno (1.00) a las predicciones para el equipo que anote el primer gol.
- 24.4** Si un partido se suspende después del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en forma oficial en el Programa (en horario local), la predicción del equipo que anote el primer gol se basará en el resultado obtenido al momento de la suspensión.
- 24.5** Si un partido se suspende, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en forma oficial en el Programa (en horario local), las predicciones del equipo que anote el primer gol se basarán en el resultado obtenido al término del partido.
- 24.6** En todas las siguientes circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero la probabilidad será de uno (1.00):
- (i) Si un partido se cancela o pospone por más de un día calendario en relación a lo establecido en el Programa (en horario local).
 - (ii) Si hay cambios en la localía del partido una vez que se haya publicado el programa.
 - (iii) Si hay cambio de oponentes una vez que se haya publicado el Programa,

Artículo 25°: Hora del primer Gol en un Partido de Fútbol

El jugador deberá pronosticar en qué rango de tiempo se anotará el primer gol de un partido de fútbol.

- 25.1** El "primer gol" es el primer gol marcado dentro de los 90 minutos de juego reglamentario, es decir, más el tiempo adicional otorgado por el árbitro debido a las infracciones y otras eventualidades. El tiempo suplementario y las definiciones por penales no cuentan para estas apuestas.
- 25.2** Si un partido es suspendido antes del inicio del segundo tiempo, después de que el primer gol ha sido anotado, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en el Programa (en horario local), las predicciones sobre la hora del primer gol serán consideradas válidas.
- 25.3** Si un partido es suspendido antes del inicio del segundo tiempo, no se han anotado goles, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en el Programa (en horario local), las predicciones para la hora del primer gol tendrán una probabilidad de uno (1.00).
- 25.4** Si un partido es suspendido después del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en el Programa (en horario local), la predicción para la hora del primer gol se basará en el resultado obtenido hasta el momento de la suspensión.
- 25.5** Si un partido es suspendido, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida oficialmente en el Programa (en horario local), las predicciones sobre la hora del primer gol se basarán en el resultado obtenido al término del partido.
- 25.6** En todas las siguientes circunstancias las apuestas serán aceptadas, pero la probabilidad será uno (1.00):
- (i) Si un partido se cancela o se posterga por más de un día calendario contado a partir del día establecido en el Programa (en horario local).
 - (ii) Si hay cambios en la localía del partido.
 - (iii) Si hay un cambio en los oponentes después de que fuese publicado el Programa.
- 25.7** Las predicciones para la hora del primer gol de un partido de fútbol se pueden combinar en una misma jugada con las predicciones del autor del primer gol en el mismo partido. En caso de que la a predicción del

autor del primer gol se le asigne una probabilidad de uno (1.00), la apuesta será considerada como una apuesta sobre la hora del primer gol. En el caso de que la hora del primer gol se combine con una apuesta sobre el anotador del primer gol y las apuestas para la hora del primer gol tengan una probabilidad de uno (1.00), todas las apuestas serán reembolsadas a los jugadores, previa presentación del ticket de juego.

Artículo 26°: Selección de un atleta, participante o equipo ganador

- 26.1** El jugador deberá predecir el atleta, participante o equipo ganador en un torneo (o parte de él) de tenis, hándbol, vóleibol, waterpolo, concursos de bellezas, concursos de canto, entendiéndose esta lista como enunciativa mas no limitativa.
- 26.1.1** El atleta, participante o equipo ganador de la competencia (o parte de la misma), se determina de acuerdo con las reglas del organizador de la competencia, tomando en cuenta los resultados de la misma, basados en el desarrollo de la competencia en el marco de la competición sin importar cómo haya sido decidido el resultado. Estas competiciones pueden ser decididas por puntos, finales definidas por tiempos suplementarios, finales definidas por penales, juego extra, o sorteo, entendiéndose esta lista como enunciativa más no limitativa.
- 26.1.2** Las apuestas recibidas a favor de un atleta, participante o equipo, que, por cualquier motivo, fuese descalificado o abandonase la competencia, no se consideran ganadoras, excepto cuando el Programa indique lo contrario.
- 26.1.3** Se le asignará una probabilidad de uno (1.00) a las apuestas recibidas para cualquier atleta, participante o equipo que, por algún motivo, no participase en la competencia.
- 26.1.4** En caso que la competencia fuera cancelada por cualquier motivo con o sin expresión de causa, toda apuesta se le asignará una probabilidad de uno (1.00).
- 26.2** El jugador deberá predecir el participante o equipo ganador en un campeonato (o parte de él) de Fórmula Uno, de Motociclismo y/o de Rally, entendiéndose esta lista como enunciativa mas no limitativa. Los tipo de apuestas se detallan a continuación:
- 26.2.1** Piloto o Constructor que gana un Campeonato Mundial de Fórmula Uno o un Campeonato Mundial de Motociclismo o un Campeonato Mundial de Rally.
- I. El apostador deberá predecir qué piloto o constructor ocupará el primer lugar en el campeonato mundial de Fórmula Uno o el campeonato mundial de Motociclismo o el campeonato mundial de Rally.
 - II. Los pilotos o constructores ganadores son los ganadores oficiales anunciados por el organizador oficial, independientemente de la forma en que se determinen las posiciones ganadoras.
 - III. Las apuestas recibidas a favor de un piloto o constructor que, por algún motivo, fuese descalificado o abandonase el campeonato, no se considerarán ganadoras, excepto que el programa indique lo contrario.
 - IV. Las apuestas recibidas para cualquier piloto o constructor que, por algún motivo, no participara en la competencia se le asignará probabilidad de uno (1,00).
 - V. En caso de que el campeonato fuera cancelado por cualquier razón, a todas las apuestas se le asignará probabilidad de uno (1,00).
- 26.2.2** Piloto que gana: una pole position de Fórmula Uno, o un Grand Prix de Fórmula Uno, o una pole position de Motociclismo, o un Grand Prix de Motociclismo, o una carrera del Campeonato Mundial de Rally.
- I. El apostador deberá predecir qué piloto terminará en primer lugar en una pole position de Fórmula Uno, o un Grand Prix de Fórmula Uno, o una pole position de Motociclismo, o un Grand Prix de Motociclismo, o una carrera del Campeonato Mundial de Rally .
 - II. Las posiciones finales de los pilotos son las posiciones que son válidas durante la ceremonia de entrega de premios o, si por cualquier motivo, no se llevara a cabo una ceremonia de entrega de premios, la posición oficial se establecerá en base al informe anunciado por el organizador oficial. Después de la ceremonia de entrega de premios o el anuncio de las posiciones finales oficiales, cualquier cambio que pueda ocurrir no se tendrá en cuenta. Un ejemplo sería la decisión de descalificar a un piloto que pueda afectar las posiciones finales.
 - III. Si varios pilotos compartieran el primer puesto (como ganadores), las probabilidades asignadas para cada uno de ellos serán divididas entre el número de pilotos que comparten el primer puesto.

- IV. Las apuestas recibidas sobre un piloto para la pole position o el Grand Prix tendrán probabilidad de uno (1,00), si este piloto no está incluido en los resultados oficiales anunciados por la entidad organizadora del campeonato para la pole position o el Grand Prix, respectivamente.
- V. En caso de que una carrera o una parte de ella se cancele, postergue o suspenda, y no se lleve a cabo dentro del siguiente día calendario o no haya resultados oficiales anunciados por cualquier motivo dentro de los siguientes dos (02) días calendarios, entonces para todas las predicciones de los jugadores en relación con este tipo de apuesta se les dará probabilidad de uno (1,00), con excepción de aquellas para las que ya existe un resultado ganador (es decir, un resultado que no podría cambiar si la competencia se continuara y completara).

Artículo 27°: Resultado del Primer Tiempo de un Partido de Fútbol

El jugador deberá predecir el resultado del primer tiempo de un partido de fútbol específico.

- 27.1 El resultado oficial del primer tiempo será aquel anunciado por el organizador y que toma en cuenta el resultado del primer tiempo del partido más el tiempo agregado por el árbitro, es decir aquel tiempo que el árbitro incluye por motivos de faltas y otras demoras.
- 27.2 Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local del partido), o si un partido se suspendiera durante el primer tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido se jugara (en horario local del evento) más allá del día siguiente a lo estipulado en el programa, o si hay cambios en la localía del partido, o si hay un cambio en los oponentes después que fuese publicado el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del resultado del primer tiempo serán aceptadas, pero la probabilidad será de uno (1.00).
- 27.3 Si un partido fuese suspendido durante el primer tiempo, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a la fecha establecida en forma oficial (en horario local), entonces el resultado válido para el primer tiempo será aquel que se dé en el encuentro al término del primer tiempo del partido.
- 27.4 Si el partido fuese suspendido después de terminar el primer tiempo, incluyendo el tiempo adicional dado por el árbitro, entonces el resultado del primer tiempo será tomado como el resultado del primer tiempo del partido.

Artículo 28°: Resultado del Primer Tiempo / Resultado Final de un Partido de Fútbol

El jugador deberá predecir el resultado del primer tiempo de un partido de fútbol en combinación con el resultado final del mismo partido.

- 28.1 El resultado del primer tiempo y el resultado final del partido anunciados oficialmente por el Organizador serán considerados como los resultados finales. Estos resultados se basan en el resultado obtenido en el período de duración reglamentario del partido. Puede suceder que el resultado final sea el obtenido en tiempo suplementario o al desempatar por penales. Si es el caso, se publicará en el Programa.
- 28.2 Si un partido se cancela o pospone por más de un día calendario, en relación al día establecido en el programa (en horario local del evento), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios en la localía del partido, o hubiese un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del resultado del primer tiempo y final serán aceptadas, pero la probabilidad será uno (1.00).
- 28.3 Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en horario local), el resultado del primer tiempo y el resultado final del partido al momento de la suspensión, se considerarán como el resultado final.
- 28.4 Si un partido se suspende, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a lo establecido oficialmente en el Programa (en horario local), el resultado válido del primer tiempo y final, será el resultado obtenido al final del partido reanudado.

Artículo 29°: Cantidad Total de Goles Marcados en un Partido de Fútbol

El jugador deberá predecir si el número total de goles estará dentro de cierto rango.

- 29.1 El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles anotados por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final del tiempo regular del partido.
- 29.2 Si el partido es cancelado o pospuesto por más de un día en relación a lo establecido en el programa (en horario local del partido), o si hay cambios en la localía del partido, o si hay un cambio en los oponentes

después que fuese publicado el programa; en todas estas circunstancias las apuestas serán aceptadas pero la probabilidad será uno (1.00).

- 29.3** Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante desde la suspensión hasta el término reglamentario del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en horario local) y, si al momento de la suspensión, el número total de goles se encuentra dentro del rango superior (de 4 a más goles), las predicciones que se encuentren en este rango serán consideradas ganadoras, y todas las demás predicciones que contemplen otros rangos serán consideradas perdedoras.
- 29.4** Si un partido es suspendido antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en horario local) y, si al momento de la suspensión, el número total de goles marcados se encuentra en un rango inferior al máximo (de 0 a 1 gol o de 2 a 3 goles), se asignará una probabilidad de uno (1.00) a todas las predicciones sobre este tipo de apuestas.
- 29.5** Si el partido es suspendido después del comienzo del segundo tiempo del partido, y el tiempo restante del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en horario local), el número total de goles marcados al momento de la suspensión será considerado como el número total de goles anotados.
- 29.6** Si un partido se suspende, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente al establecido oficialmente en el Programa (en horario local), el número total de goles válidos será el obtenido al finalizar el partido.

Artículo 30°: Marcador Exacto de un Partido de Fútbol

El jugador deberá predecir el resultado exacto de un partido de fútbol.

- 30.1** El resultado válido es el resultado que el Organizador anuncia oficialmente, basado en los resultados obtenidos al finalizar el tiempo reglamentario del partido.
- 30.2** Si un partido se cancela o pospone por más de un día calendario, desde la fecha establecida en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, no se jugará al día calendario siguiente de lo estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios en la localía del partido, o si hay un cambio en los oponentes después que fuese publicado el programa, entonces las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero la probabilidad será uno (1.00).
- 30.3** Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en horario local), el marcador obtenido en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
- 30.4** Si un partido se suspende, se reanuda y concluye dentro del día calendario siguiente a lo establecido oficialmente en el Programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador obtenido al final del partido.

Artículo 31° Autorización de uso de voz e imagen

Los jugadores que cobren sus respectivos premios autorizan, por el solo hecho del cobro, el uso de su imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria del juego que INTRALOT decida realizar, sea a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

SECCIÓN III - INTRALOT VIRTUAL (INTERNET)

Artículo 32°-Adicionalmente a lo establecido en el presente reglamento, se podrá jugar TE APUESTO a través de las páginas web www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe.

El jugador deberá adquirir la tarjeta pre impresa LOTO CARD, el pin virtual de INTRALOT, realizar un cargo a su cuenta virtual desde su tarjeta de crédito o cargar saldo en línea a su cuenta virtual a través del BCP. El valor de la tarjeta Lotocard será determinado por INTRALOT.

Artículo 33°- Para activar la tarjeta pre impresa LOTO CARD o el pin virtual, el jugador deberá raspar la zona "RASPE AQUI" indicada en la tarjeta pre impresa LOTO CARD o comprar su pin virtual en las redes externas autorizadas (Banco Interbank y red Full Carga), y cargar el saldo asociado a la/el misma(o) a su cuenta creada en www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe con su código secreto.

Por el hecho de activar la tarjeta pre impresa LOTO CARD, el jugador acepta la recepción de publicidad de INTRALOT.

Para realizar un cargo a su cuenta virtual desde su tarjeta de crédito, el cliente debe llenar los datos sobre su tarjeta de crédito y el monto del saldo a cargar. Una vez que la transacción haya sido autorizada, se le cobrará el monto especificado a su tarjeta de crédito y su saldo habrá incrementado. El monto mínimo a cargar en la tarjeta de crédito es de S/.20 soles por transacción.

Para cargar saldo a través del Banco BCP con la opción recarga virtual, el cliente debe generar el Código BCP solicitando como mínimo S/. 20; el cual posteriormente pagará en el banco BCP. Para pagar el Código BCP el jugador tendrá (2) opciones:

- a. Ingresar a www.viabcp.com.pe, luego a la sección pago de servicios/empresas diversas/Intralot/recargas Lotocard. En la página del banco procederá a ingresar el Código BCP generado en www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe, y pagar el importe pedido. Finalmente regresará a su cuenta Intralot Virtual, donde confirmará el pago realizado en el banco, con lo cual incrementará su saldo.
- b. Acudir a cualquier agencia o agente BCP a nivel nacional con el código BCP generado en la página www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe y pagar la suma correspondiente de acuerdo al siguiente rubro: pago de servicios/empresas diversas/Intralot/recargas Lotocard. Indicar al funcionario del banco el Código BCP, pagando el importe pedido. Finalmente regresará a su cuenta Intralot Virtual, donde confirmará el pago realizado en el banco, con lo cual incrementará su saldo.

Artículo 34°- Para jugar TE APUESTO, el jugador deberá ingresar a la página web www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe, seleccionar el juego TE APUESTO, realizar sus jugadas (simples y/o combinadas), a continuación agregar sus jugadas al carrito de compra, si no está logeado, deberá logearse y si no está registrado como usuario, deberá registrarse. Seguidamente deberá escoger su opción de pago:

- Debitando directamente de su cuenta virtual si hubiera saldo a favor suficiente.
- Lotocard.
- Tarjeta de crédito
- Generando código BCP.

Una vez seleccionada cualquiera de las cuatro opciones mencionadas, dar clic al botón pagar.

Una vez finalizado el proceso de juego, el sistema guardará las jugadas asociadas a la cuenta del usuario, y avisará vía correo electrónico si el jugador se ha hecho acreedor a alguno de los premios. Adicionalmente, el jugador podrá recargar su saldo virtual con el monto de su premio, imprimir su ticket virtual o en su defecto guardar el número de validación del boleto para hacer efectivo el premio si fuera el caso.

Por el hecho de registrarse como usuario en la página www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe, el jugador acepta la recepción de publicidad de INTRALOT.

Artículo 35°- La fecha límite para activar la tarjeta pre impresa LOTOCARD o el pin virtual se indica en dicha tarjeta. El derecho al uso del crédito virtual caduca a los ciento ochenta (180) días calendario de la fecha de activación.

Artículo 36°- Luego del resultado de los eventos de fútbol de TE APUESTO, el jugador recibirá un correo electrónico con el resultado de su o sus jugadas. El correo se enviará al día siguiente del resultado del último evento de su boleto.

Artículo 37°- Para el pago de premios referido en el artículo 32° del presente reglamento, en el caso se haya realizado la jugada ganadora por internet, el acreedor podrá cobrar el monto ganado mediante Recarga en su Cuenta de Usuario o en los Puntos de Venta autorizados presentando su ticket virtual previamente impreso, el mismo que deberá contener el código de validación y /o en su defecto solicitar a la promotora o agente en el punto de venta, la verificación del número de validación del boleto virtual. Cuando se haya elegido la opción de Recarga en Cuenta de Usuario, el cliente posteriormente no podrá realizar el cobro de dicho monto en los puntos autorizados, por ende no se generará el código de barras en el ticket virtual.

Los tickets virtuales con premios de hasta S/.150.00 (Ciento Cincuenta con 00/100 Nuevos Soles) serán pagados en los puntos de venta autorizados, al portador del boleto ganador o portador del número de validación, previa identificación, siempre y cuando dichos puntos dispongan de la suma correspondiente en efectivo, en ese momento. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta y/o al local principal de INTRALOT, ubicado en la Av. Del Parque Norte N° 1180, Urb. Corpac, San Borja, de lunes a viernes entre las 9:00 a.m. y las 6:00 p.m. También podrán ser cargados directamente al saldo de su cuenta a través de la página www.intralot.com.pe, www.teapuesto.com.pe, www.intralotvirtual.com.pe y/o www.puntodelasuerte.com.pe.

Para cobro de premios obtenidos por jugadas realizadas a través de la página web (www.intralot.com.pe) en las provincias donde no existen puntos de venta de Te Apuesto, coloque su solicitud en la sección "Contáctenos". Para mayor información sobre la relación de ciudades donde se vende Te Apuesto consulte la programación impresa, la puede descargar desde la [página web](#).

Artículo 38°.- Disponibilidad de Apuestas.- Las apuestas de Resultado de Primer Tiempo, Resultado del Primer Tiempo / Resultado Final, Total de Goles Marcados y Marcador Exacto señaladas en los artículos 27°, 28°, 29° y 30° respectivamente, estarán disponibles sólo en los puntos de venta a partir de agosto de 2012. Intralot se reserva el derecho de habilitar la venta a través del canal virtual a su sólo criterio.

(*) Reglamento vigente desde el 06 de marzo de 2014.