



REGLAMENTO DE TE APUESTO

Vigente desde el 28 de Mayo de 2024 a las 18:00.

Tabla de contenido

SECCIÓN I: REGLAS GENERALES.....	7
Artículo 1 – Normas Generales	7
Artículo 2 – La Realización de los Juegos de Apuestas con Probabilidades Fijas.....	8
Artículo 3 – Participación de los jugadores en los juegos de apuestas con probabilidades fijas	9
Artículo 4 – Aceptación de apuestas	10
Artículo 5 – Cashout y Cancelación de la apuesta.....	11
Artículo 6 – Resultados de eventos	13
Artículo 7 – Apuestas ganadoras y pago de premios	13
Artículo 8 – Máximo de premios	17
Artículo 9 – Conflictos	17
Artículo 10 – Caso Fortuito y Fuerza Mayor.....	17
Artículo 11 – Seguridad de los datos.....	18
Artículo 12 – Publicación del Reglamento.....	18
Artículo 13 – Modalidades de juegos adicionales	19
13.1 Segunda Chance	19
13.2 M x N	20
13.3 Rebaja.....	21
13.4 Gana al Instante	22
13.5 Cupones de Canje, Sampling o Samplig Web.....	24
13.6 Bono por recarga web.....	25
13.7 Ganancia adicional	27
SECCIÓN II – REGLAS ESPECÍFICAS DE JUEGOS.....	29
Disposiciones generales	29
Deportes y Tipos de Apuestas	31
1. Fútbol	31
1.1. Resultado Final	32
1.2. Resultado Final con Hándicap	32
1.3. Ganador del Primer Tiempo	33
1.4. Ganador del Segundo Tiempo.....	33
1.5. Intervalo Ganador	33
1.6. Ganador del resto del partido.....	33
1.7. Ganador del resto del primer Tiempo.....	33
1.8. Menos/Más Goles	33

1.9.	Resultado del Primer Tiempo /Resultado Final.....	34
1.10.	Combo Resultado Final y Menos/Más Goles del Partido	34
1.11.	Tiempo con la Mayor Cantidad de Goles	34
1.12.	Ambos equipos mayores a 1.5 goles	34
1.13.	Ambos Tiempos mayores a 1.5 goles	34
1.14.	Marcador exacto	34
1.15.	Goles exactos.....	34
1.16.	Rango de Goles.....	35
1.17.	Gol / No Gol.....	35
1.18.	Impar / Par.....	35
1.19.	Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último Gol	36
1.20.	Marcador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante	36
1.21.	Ganador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante	36
1.22.	Ganador del Primer Tiempo o del Partido	36
1.23.	Ganador del Primer Tiempo o del Segundo Tiempo	36
1.24.	Empate con Goles.....	36
1.25.	El Local gana a Cero, el Visitante gana a Cero	37
1.26.	Diferencia en el Marcador	37
1.27.	Anotar primero un número de goles exactos	37
1.28.	Empate/Local/Visitante sin Apuesta	37
1.29.	Tiempo del Primer/Siguiente/Último Gol	38
1.30.	Desarrollo del Juego.....	38
1.31.	Remontar el partido	38
1.32.	Menos/Más Penales	38
1.33.	Primer/Siguiente/Último Penal	39
1.34.	Primer Penal Anotado/Perdido	39
1.35.	Menos/Más Tiros de Esquina	39
1.36.	Tiros de Esquina Impares/Pares	39
1.37.	Suma de los Tiros de Esquina	40
1.38.	Tiempo con más Tiros de Esquina	40
1.39.	Primer, Siguiente o Último Tiro de Esquina.....	40
1.40.	Mayor Cantidad de Tiros de Esquina.....	40
1.41.	Equipo que realiza el saque inicial.....	41
1.42.	Autogol	41
1.43.	Menos/Más Sustituciones.....	41

1.44.	Sustituciones Totales.....	41
1.45.	Tiempo Suplementario.....	41
1.46.	Forma del Primer/Siguiente/Último Gol	41
1.47.	Forma de clasificación	41
1.48.	Ganador del Tiempo Suplementario	42
1.49.	Desempate por Penales Menos/Más	42
1.50.	Gol por penal Sí/No	42
1.51.	Goleadores	42
1.52.	Tarjetas amarillas o Rojas.....	44
2.	Tenis.....	47
2.1.	Ganador del Partido	47
2.2.	Ganador de Set.....	47
2.3.	Apuesta de Set.....	47
2.4.	Sets Totales.....	47
2.5.	Marcador Exacto de Set	47
2.6.	Menos/Más Games	48
2.7.	Menos/Más por jugador.....	48
2.8.	Total de Games.....	48
2.9.	Total de Tie Breaks	48
2.10.	Impar/Par	49
2.11.	Ganador de la mayor cantidad de Games con hándicap.....	49
2.12.	Para ganar un set.....	49
2.13.	Primer/segundo servicio del Game	49
2.14.	Anotar primero.....	50
2.15.	Primer/Siguiente Game.....	50
2.16.	Marcador Correcto del Primer/Siguiente Game	50
2.17.	Siguiente Punto	50
2.18.	Ganador de los 2 siguientes Games	50
2.19.	Quiebres totales por set.....	50
2.20.	Juego del primer quiebre por set.....	51
3.	Deportes Motorizados.....	51
3.1.	Ganador de la Pole Position	51
3.2.	Puesto 1-2 de la Pole Position	52
3.3.	Ganador de la Carrera	52
3.4.	Puestos 1-3 de la Carrera	52

3.5.	Constructor Ganador	52
3.6.	Primer Piloto que se retira	52
3.7.	Vuelta Más Rápida.....	52
3.8.	Para Clasificar/No Clasificar	53
3.9.	Pole Position Uno contra Uno	53
3.10.	Carrera Uno contra Uno	53
3.11.	Apuesta de Grupo	53
3.12.	Auto de Seguridad.....	54
3.13.	Diferencia de Tiempo del ganador	54
4.	Básquetbol	54
4.1.	Ganador (Línea de Dinero o Money Line)	54
4.2.	Resultado Final L, E o V.....	55
4.3.	Resultado Final con Hándicap	55
4.4.	Ganador del Primer Tiempo	55
4.5.	Ganador del Segundo Tiempo.....	55
4.6.	Resultado del Cuarto	55
4.7.	Primer Tiempo/Resultado Final.....	55
4.8.	Primer Tiempo/Resultado Final con Tiempo Extra.....	56
4.9.	Primer Tiempo/ Resultado Final (de hándicaps de 2 vías)	56
4.10.	Menos/Más	56
4.11.	Impar/Par	56
4.12.	Diferencia en los puntos totales.....	57
4.13.	Tiempo/cuarto con el mayor marcador	57
4.14.	Diferencia en el Marcador	57
4.15.	Primer equipo que anota	57
4.16.	Primera jugada anotada	57
4.17.	Primer tiro de tres puntos.....	58
4.18.	Mayor cantidad de tiros de tres puntos	58
4.19.	Tiempo Extra Sí/No	58
4.20.	Anotar primero.....	58
4.21.	Especiales de Jugadores	58
5.	Vóleybol	59
5.1.	Ganador del Partido	59
5.2.	Ganador del Set.....	59
5.3.	Marcador exacto en Sets.....	59

5.4.	Sets Totales.....	59
5.5.	Marcador Exacto de Set	59
5.6.	Menos / Más Puntos.....	59
5.7.	Menos/ Más por equipo	60
5.8.	Puntos totales.....	60
5.9.	Impar/Par	60
5.10.	Resultado Final con hándicap.....	60
5.11.	Ganar un set	60
5.12.	Ganar un Punto específico	61
6.	Box y Artes Marciales	61
6.1.	Ganador de una pelea	61
6.2.	Método del resultado de una pelea	61
6.3.	Apuesta de Round	61
7.	Béisbol.....	62
7.1.	Ganador (Línea de Dinero o Money Line)	62
7.2.	Resultado Final con Hándicap	63
7.3.	Apuesta de Entradas.....	63
7.4.	Carreras / Hits Inferiores / Superiores.....	63
7.5.	Carreras/Hits Impares/Pares.....	63
7.6.	Diferencia de Carreras.....	64
7.7.	Mayor número de Hits en las Primeras/Siguientes entradas.....	64
7.8.	Anotar Primero.....	64
7.9.	Liderar después de	64
7.10.	Entradas extras.....	64
7.11.	Medio Tiempo/Tiempo Completo.....	64
8.	Rugby.....	65
8.1.	Resultado Final 1X2	65
8.2.	Final Result with Handicap	65
8.3.	Ganador del Primer Tiempo	65
8.4.	Resultado del Primer Tiempo/Resultado Final.....	65
8.5.	Menos/Más	65
8.6.	Impar/Par	66
8.7.	Total Points.....	66
8.8.	Rango de Puntos.....	66
8.9.	Margen de Victoria.....	66

8.10.	Tiempo con la Mayor Cantidad de Puntos	67
8.11.	Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último punto	67
8.12.	Empate/Local/Visitante sin Apuesta	67
8.13.	Race to.....	68
8.14.	Primer/Siguiente Try	68
9.	Apuestas Previas y Especiales.....	68
9.1.	Ganador de una Competencia o parte de la misma.....	69
9.2.	Participación/Clasificación a la final o a una fase de una competencia	69
9.3.	Posición Adecuada/Fase de Eliminación/Descenso	69
9.4.	Apuesta de Grupo	69
9.5.	Goles Totales u otra medida estadística.....	70
9.6.	Mayor Anotador de una competencia o parte de la misma.....	70
9.7.	El Grupo Ganador.....	70
9.8.	Grupo con la mayor cantidad de goles o puntos u otra medida estadística	70
9.9.	Uno contra Uno	71
Anexo	72
1.	Fútbol	72
2.	Tenis	75
3.	Deportes Motorizados.....	76
4.	Básquetbol	76
5.	Vóleibol	77
6.	Box y Artes Marciales	78
7.	Béisbol	78

SECCIÓN I: REGLAS GENERALES

Artículo 1 – Normas Generales

El presente reglamento contiene los términos y condiciones para participar en Te Apuesto cuando se organicen por La Tinka S.A., en adelante denominado el “Organizador”.

1. Las presentes reglas regulan todos los asuntos respecto a la organización y la realización de TE APUESTO cuando se organicen y pongan en funcionamiento por el Organizador. Asimismo, regulan la relación entre el Organizador y los jugadores quienes participan en dichos juegos. Estas reglas y reglamentos se aplican a todos los juegos de apuestas con probabilidades fijas, ya sea de deportes grupales o individuales y otros eventos no deportivos que por su naturaleza puedan generar apuestas respecto a su resultado.
2. La participación de los jugadores solo puede realizarse a través de los puntos de venta operados por el Organizador, un agente autorizado por el Organizador o a través de la página web de TE APUESTO (www.teapuesto.com.pe) (En adelante “Canales de Venta Autorizados”).
3. Se encuentran prohibidas de participar en los juegos a distancia y/o apuestas deportivas a distancia, las siguientes personas naturales:
 - a. Menores de edad, en los que se encuentran comprendidos las niñas, niños y adolescentes.
 - b. Las personas que tengan influencia o incidencia en el resultado del hecho o evento deportivo objeto de apuesta o sobre cualquier otro hecho circunstancia que puede producirse en dicho evento deportivo, entre los que se encuentran los deportistas, árbitros, jueces, entrenadores y cualquier otro participante que pudiera establecer el MINCETUR a través de su reglamento.
 - c. Los funcionarios y trabajadores del MINCETUR que realizan las labores de autorización, fiscalización y sanción de los prestadores de la actividad.
 - d. Los socios, directores, gerentes, apoderados, personas con funciones ejecutivas o facultades de decisión y el personal de LA TINKA de los juegos a distancia o apuestas deportivas a distancia.
 - e. Personas inscritas en el Registro de Personas Prohibidas de Acceder a Establecimientos Destinados a la Explotación de Juegos de Casinos y Máquinas Tragamonedas, a cargo de la

Dirección General de Juegos de Casino y Máquinas Tragamonedas, o la que haga sus veces, dependiente del MINCETUR.

4. La administración financiera de los juegos de apuestas con probabilidades fijas es exclusiva responsabilidad del Organizador.
5. El presente reglamento, se rige 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 El Organizador en la ciudad de Lima.
6. Cada jugada de TE APUESTO tiene los siguientes límites:
 - Límites de apuesta en canales digitales
 - Monto de apuesta mínima permitida: S/ 2.00 (dos con 00/100 soles)
 - Monto de apuesta máxima: S/10,000 (diez mil con 00/100 soles)
 - Máximo de premio: S/100,000 (cien mil con 00/100 soles)
 - Límite de apuesta en Puntos de Venta
 - Monto de apuesta mínima permitida: S/ 2.00 (dos con 00/100 soles)
 - Monto de apuesta máxima: S/5,000 (diez mil con 00/100 soles)
 - Máximo de premio: S/50,000 (cincuenta mil con 00/100 soles)

La cantidad máxima que puede ser apostada está condicionada por el tipo de evento y el deporte en cuestión. El cliente será debidamente notificado al momento de efectuar su apuesta. Las modificaciones en estos límites pueden atribuirse a la dinámica de la oferta y la demanda en el ámbito de las apuestas, e incluyen restricciones tanto por mercado como por jugador, preestablecidas en nuestro sistema de apuestas. Además, podemos bajar el límite, por un corto periodo de tiempo, en el momento de actualización de las cuotas.

Artículo 2 – La Realización de los Juegos de Apuestas con Probabilidades

Fijas

1. Las apuestas con probabilidades fijas pueden realizarse con la publicación del Programa que incluye todos los eventos disponibles para la apuesta en el Sistema Central de Cómputo. El mencionado programa enumera los eventos, con su respectiva fecha y hora de realización, las probabilidades, las posibles reglas específicas de juegos válidas para determinado Programa y los demás detalles e información respecto a dichos eventos para ayudar a la participación de los jugadores.
2. El Programa se publica mediante los Canales de Venta autorizados por el Organizador y mediante cualquier otro medio que el Organizador decida.
3. En caso que los datos o la información específica respecto a los eventos ofrecidos no se encuentre en el Programa o se den cuenta de errores o el Programa se distribuya en forma tardía, el Organizador tendrá el derecho de anunciar y/o corregir dichos datos o información específica en cualquier otro medio que considere conveniente, por ejemplo, a través de la página web de Te Apuesto. Además, en caso de error el Organizador también tendrá el derecho de otorgar probabilidad 1.00 a los eventos erróneos.
4. El periodo de aceptación de las apuestas para los eventos ofrecidos en el Programa inicia con la activación de las transacciones de apuestas en el Sistema Central de Cómputo y culmina con el inicio del último evento señalado en el Programa.
5. Las apuestas solo se aceptan en los eventos incluidos en el Programa y hasta la fecha y hora del primer evento de apuesta elegido por el jugador, cuando se valide por el Sistema Central de Cómputo. La Apuesta en Vivo inicia cuando comienza el evento para el cual se ofrece la Apuesta en Vivo. Las Apuestas en Vivo pueden aceptarse durante el periodo que se juega el evento.
6. En cualquier caso respecto a la validez de las apuestas, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputo prevalecen sobre cualquier otro dato.
7. Los juegos de apuestas con probabilidades fijas son las elecciones que un jugador puede escoger como un resultado posible para cada uno de los eventos o grupo de

eventos ofrecidos, así como la cantidad de eventos que un jugador puede elegir para crear una apuesta. El Organizador es responsable de decidir y publicar la cantidad de evento mínimos necesario para que una apuesta sea considerada como válida.

8. Los juegos de apuestas con probabilidades fijas se ofrecen con las probabilidades fijas para cada elección por separado o para una combinación como un total de acuerdo a la elección del jugador.
9. Las probabilidades se presentan en formato decimal con dos decimales. El Organizador tiene el derecho de cambiar las probabilidades en cualquier momento dado, por tal motivo, el jugador es el responsable de informarse de las probabilidades actualizadas antes de realizar su apuesta.

Artículo 3 – Participación de los jugadores en los juegos de apuestas con probabilidades fijas

1. Sólo podrán participar en Te Apuesto las personas naturales mayores de dieciocho años de edad. El hecho de participar en el juego supone, por parte del jugador, el conocimiento y su adhesión al presente Reglamento, así como a las condiciones especiales que El Organizador publique en el Programa, quedando sometidas sus apuestas a las condiciones establecidas, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento del mismo.
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 lo desea, multiplicar este valor varias veces. El pago finaliza una vez que el Sistema Central de Cómputo ha validado la apuesta, cuya validez se probará por medio de un boleto impreso, cuando participa del Juego de manera física, y virtual en caso de las jugadas realizadas a través de los Canales Autorizados vía electrónica. Este boleto contendrá las predicciones del jugador, las probabilidades válidas al momento de la aceptación de la apuesta y cualquier otro elemento necesario para que la apuesta sea única y segura. El Código de Barras del Boleto servirá para que el Jugador pueda revisar si tiene premios pendientes, así como realizar el cobro de premios a través del Aplicativo web TINKANET (www.tinkanet.pe), conforme se detalla más adelante. El

Jugador será responsable de conservar y resguardar íntegramente el Boleto y su contenido desde que este es recibido en el Punto de Venta para poder hacer efectivo el cobro de los premios que obtenga. El Jugador reconoce que el Código de barras del Boleto permite que pueda realizar el cobro de los premios a través del aplicativo web TINKANET, por lo que será responsable de resguardar esta información del Boleto a fin de evitar cualquier fraude que pueda realizar cualquier tercero. En tal sentido, en ningún caso TE APUESTO será responsable frente al Jugador por cualquier cobro de premios realizado a través de TINKANET por su falta de cuidado de la información contenida en el Boleto. Es responsabilidad del Organizador determinar e informar a todos los jugadores, mediante el Programa o cualquier otro medio que éste decida, el monto máximo a pagar por cada jugada o jugadas para participar en un juego de apuesta individual con probabilidades fijas. En caso que el valor de la apuesta exceda el monto máximo determinado por el Organizador, no se aceptará la apuesta.

3. En algunos juegos de apuesta con probabilidades fijas, es posible usar “combinadas” representados por combinaciones de eventos en un boleto.

Artículo 4 – Aceptación de apuestas

1. El Organizador Tiene derecho de aceptar o rechazar cualquier apuesta en cualquier momento sin la obligación de justificar su decisión, por razones de gestión de riesgos, inclusive luego de haber emitido el boleto de juego, en este último supuesto contactará al cliente y/o publicará por algún medio a los clientes para que realice la devolución del monto apostado.
2. Si existiesen razones especiales de acuerdo al criterio del Organizador, se aplicará un procedimiento especial de aceptación de una apuesta que implique posibles cambios de las elecciones iniciales del jugador como resultado de las propuestas del Organizador y del acuerdo del jugador y/o modificación en los procedimientos de pago de las apuestas. La apuesta definitiva aceptada por el Organizador se certifica mediante la validación de dicha apuesta por el Sistema Central de Cómputo.
3. TE APUESTO tendrá derecho a rechazar una apuesta, en todo momento. Toda apuesta que TE APUESTO considere que ha sido realizada de forma fraudulenta o sospechosa, por cualquier motivo entiéndase dudosa procedencia de los fondos, conocimiento de

- resultados con antelación, pluralidad de cuentas con operaciones desde la misma IP, usuario con múltiples cuentas virtuales, arbitraje, entre otros, entiéndase esta lista como enunciativa más no limitativa, podrá ser rechazada por el Organizador y como medida complementaria se podrá bloquear cualquier tipo de pago generado.
4. Se entenderá por Arbitraje cuando un jugador ha apostado, personalmente o a través de intermediarios, a una combinación de resultados posibles en un evento determinado, independientemente de si se realiza exclusivamente en TE APUESTO o también en otras casas de apuestas simultáneamente, de modo que le otorgue un beneficio garantizado a partir de las diferencias existentes entre las cuotas ofrecidas por mercado.
 5. TE APUESTO se reserva el derecho de rechazar las apuestas de aquellos jugadores que:
(i) han incurrido en arbitraje o en cualquier otra modalidad de apuesta fraudulenta, señaladas enunciativamente en el numeral 3 del presente artículo; y/o, (ii) se hayan negado a llenar y suscribir el formulario de “Registro de Operaciones” establecido en el numeral 7 del presente artículo 4.
 6. Una apuesta que contenga un evento que se pospuso o canceló solo se aceptará bajo las condiciones señaladas en el presente Reglamento.
 7. TE APUESTO, a través de sus promotoras de venta, efectuará el registro de todos aquellos jugadores cuyas jugadas individuales o colectivas iguallen o superen el monto de S/ 3,000.00 (tres mil con 00/100 Soles). Para el cumplimiento de tal procedimiento, los jugadores de Te Apuesto que se encuentren en dicho supuesto, deberán obligatoriamente completar y firmar el formulario de “Registro de Operaciones” que les será entregado en el Punto de Venta, como requisito para que TE APUESTO acepte recibir cualquier apuesta del respectivo jugador.

Artículo 5 – Cashout y Cancelación de la apuesta

1. Para las jugadas realizadas a través de los canales digitales de TE APUESTO, el Jugador podrá utilizar la opción de Cashout en el caso que está se encuentre habilitada en la Sección “Mis Jugadas”. La opción de Cashout permite al Jugador retirar su apuesta antes de que el evento acabe (para apuestas en Vivo) o incluso antes de que el evento

- empiece, a cambio de un importe de la apuesta original, según la oferta establecida por el Organizador para cada evento. La opción está disponible en eventos, partidos y mercados seleccionados. El Organizador se reserva el derecho de modificar, suspender o eliminar la función Cashout en cualquier momento para cualquier evento, accesorio o mercado y no garantiza que la función Cashout esté disponible en su apuesta. Cualquier apuesta comprada con BONO no será elegible para Cashout.
2. El monto de Cashout ofrecido es el monto total que se devolverá al saldo si la solicitud se realiza con éxito. Si se acepta el Cashout con éxito, se mostrará una confirmación y la apuesta se liquidará de inmediato. Como consecuencia, cualquier resultado final no tendrá ningún efecto sobre la cantidad ofrecida. En caso de cambios de probabilidades o suspensión del Evento, es posible que la solicitud de Cashout no tenga éxito y/o que el Organizador establezca una nueva oferta para acceder al Cashout. Cualquier apuesta que se liquide mediante Cashout no contará para el requisito de apuesta de ninguna oferta.
 3. En caso de razones técnicas que impidan la disponibilidad de la función Cashout, el Organizador no será responsable y cualquier apuesta realizada en ese período de tiempo se considerará válida. Todas las apuestas realizadas en tales eventos, encuentros o mercados serán válidas. El Organizador se reserva el derecho de revertir la liquidación de un Cashout si la apuesta o un mercado se liquida incorrectamente. Asimismo, el Organizador se reserva el derecho de anular cualquier apuesta que se haya cobrado si existiera alguna razón para creer que la opción Cashout se ha utilizado después de que se conoce el resultado o si se ha utilizado con intención fraudulenta.
 4. Sin perjuicio de lo señalado en los numerales anteriores del presente Artículo, no procede la anulación de una apuesta.
 5. El jugador es responsable de verificar su apuesta, una vez que el jugador se retire del Punto de Venta y/o concluya el proceso de compra a través de los Canales Electrónicos de Venta Autorizados, se entiende que el jugador ha aceptado la apuesta procesada y su plena conformidad con ella, la cual se entiende efectuada en los términos allí expresados. Es decir que el jugador no tendrá derecho a la devolución del monto de la apuesta ya procesada.

Artículo 6 – Resultados de eventos

1. El resultado oficial anunciado por TE APUESTO será considerado el resultado final. Este resultado está basado en el resultado de los 90 minutos del partido más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos. Para el caso de las apuestas dentro del primer Tiempo se toma en consideración los 45 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro, debido a infracciones y otros descuentos.
2. Los resultados de los partidos regulares del programa serán publicados por el Organizador mediante la página web de Te Apuesto y/o en caso no se publiquen el Jugador se obliga a informarse de los resultados dado que son eventos públicos.
3. En el caso de postergación, cancelación o adelanto de horario de uno o más eventos cuyas apuestas han sido aceptadas y antes que se conocieran e ingresaran en el Sistema Central de Cómputo, los resultados de estos eventos postergados o cancelados se determinan en base a las reglas contenidas en el presente reglamento.

Artículo 7 – Apuestas ganadoras y pago de premios

1. Una apuesta del Sistema Central de Cómputo será considerada ganadora si todos los resultados elegidos por el jugador, han sido correctamente pronosticados. En este caso, el premio ganado se paga al jugador y es igual al valor de la apuesta multiplicado por:
(a) las probabilidades de cada uno de los eventos incluidos en la jugada, o (b) multiplicadas por las probabilidades ofrecidas para una combinación total de eventos, como por ejemplo, donde las probabilidades ofrecidas son, para toda la combinación de eventos (“Jugadas combinadas”) elegida por un jugador, el premio ganador pagado al jugador es igual al valor de la apuesta multiplicado por las probabilidades dadas para la presente combinación de los eventos acertados. Si una apuesta incluye ambos tipos de probabilidades: (a) elecciones individuales y (b) toda una combinación, entonces el premio ganado que se pagará al jugador es igual al valor de la apuesta multiplicado por las probabilidades de la selección individual y de la combinación. En todos los casos, las probabilidades son todas aquellas vigentes al momento de la validación de la apuesta.

2. El pago de premios, de conformidad con el párrafo precedente, se realiza solo después que hayan concluidos todos los eventos incluidos en la apuesta y que se haya confirmado el registro respectivo por parte del El Organizador en el Sistema Central de Cómputo. El monto de los premios que debe pagarse al jugador después de que se hayan realizado todos los cálculos se restringe a dos decimales.

En ese sentido, los premios serán pagados a partir del primer día útil siguiente a la publicación de los resultados oficiales de los partidos contenidos en la jugada, previa presentación del boleto o comprobante de juego con todos los resultados correctos.

3. *Para el cobro de premios obtenido por la compra de Boletos en los Puntos de Venta, por importes mayores o iguales a S/2.00 (dos con 00/100 soles) y menores o iguales a S/1,999.99 (mil novecientos noventa y nueve con 99/100 soles) el Jugador podrá utilizar el aplicativo TINKANET para hacer efectivo el mismo, de acuerdo con los Términos y Condiciones de dicha plataforma, o también pueden ser cobrados en efectivo en los Puntos de Venta a nivel nacional, de acuerdo al plazo indicado en el Reglamento del Juego, previa presentación del boleto ganador, siempre que dicho punto disponga de dinero en efectivo. De lo contrario, el ganador deberá acercarse a otro punto de venta o la Tienda Autorizada más cercana cuya ubicación se encuentra en www.latinka.com.pe. De igual manera, para los boletos con premios mayores o iguales a S/2,000 (dos mil con 00/100 soles) y menores a S/1'000,000 (un millón con 00/100 soles) obtenidos en un punto de venta deberán cobrarse a través del aplicativo TINKANET.*

En todos los casos, el ganador debe identificarse con su documento de identidad correspondiente (carnet de extranjería, DNI y/o pasaporte), cuando TE APUESTO lo requiera.

4. Si existe un error evidente en las probabilidades de los eventos o en cualquier otro elemento importante de la apuesta como por ejemplo hándicaps, más o menos goles, entre otros, sobre cuya base se calcula el monto del premio correspondiente a una

apuesta ganadora, el Organizador se reserva el derecho de calcular el monto del premio tomando en cuenta el dato correcto o reembolsar la apuesta (probabilidad de 1.00) en los tipos de apuestas o en las elecciones específicas en las cuales se cometió un error.

Se consideran errores evidentes las probabilidades que crean ganancias que son 50% superiores a las probabilidades promedios ofrecidas por un proveedor global de probabilidades para la misma apuesta o una combinación de las apuestas o el valor del hándicap con un signo opuesto o cualquier otro elemento importante de una apuesta que tenga una diferencia de al menos 50% de la probabilidad equivalente ofrecida por un proveedor global de probabilidades. Entiéndase esta lista como enunciativa más no limitativa, dado que se pueden presentar otros casos.

Además, un error evidente se considera probabilidades que crean ganancias que son un 50% más altas que las siguientes probabilidades ofrecidas por el Organizador, o un valor de desventaja con un signo opuesto o cualquier otro elemento significativo de una apuesta que tenga una diferencia de al menos 50% del precio equivalente del próximo hándicap u otro valor ofrecido por el Organizador.

En determinados casos, el organizador se reserva el derecho de decidir calcular las ganancias basadas en las probabilidades promedios ofrecidas por al menos las tres compañías internacionales de apuestas o por un proveedor global de probabilidades para la misma apuesta o combinación de apuestas.

En ciertas circunstancias particulares para las cuales el Organizador puede sentir que existen razones especiales, ciertas apuestas que se ofrecen, tendrán probabilidades de uno (1,00). Esto puede aplicarse a casos no cubiertos directamente en otros artículos del presente documento. Pueden incluir, de manera indicativa pero no exhaustiva, motivos promocionales (por ejemplo, reembolso de apuestas perdidas que casi ganaron, apuestas de reembolso que se perdieron después del error obvio de los árbitros, etc.), eventos o apuestas que se ofrecieron por error y la cancelación se realizó antes del evento y sin que se vuelvan a ofrecer apuestas similares. Lo anterior está dentro de los derechos exclusivos del Organizador, se puede aplicar por caso específico y no constituye motivo de precedente.

En caso de que el mismo evento (mismos equipos, torneos y hora de inicio) se ofrezca más de una vez bajo diferentes códigos de evento, el Organizador se merece el derecho

- de cumplir todas las apuestas recibidas en uno de los códigos de evento, mientras cancela todas las apuestas recibidas en el código de evento.
5. Si, por cualquier razón, no pueden reconocerse automáticamente las apuestas ganadoras, el Organizador 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.
 6. El jugador se obliga a conservar en buen estado su boleto de juego, cumpliendo con las recomendaciones de El Organizador para un óptimo cuidado, las mismas que se encuentran publicadas en www.latinka.com.pe. En caso de pérdida, destrucción parcial o total del boleto de la apuesta, el Organizador se exime de toda responsabilidad de pagar premios o de proporcionar cualquier otra forma de compensación. Asimismo, es responsabilidad del Jugador de velar por el cuidado de la información de su boleto, está prohibida la divulgación de los datos de seguridad como código de barras, número de cupón entre otros.
 7. El plazo para cobrar los premios es de 30 días contados a partir de la fecha en que se registró el resultado para toda la elección de la apuesta.
 8. En caso que el Organizador determine que existe una duda razonable de que el resultado de un evento ha sido alterado, así como las reglas oficiales que rigen dichos eventos o en el caso que existan pruebas que cuestionen la credibilidad de un evento, el Organizador se reserva el derecho de suspender el pago de premios hasta que se compruebe y verifique la validez de su ocurrencia.
 9. El ganador que cobre su respectivo premio autoriza, por el solo hecho del cobro, el uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que los organizadores del juego decidan realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

Artículo 8 – Máximo de premios

Los montos máximos de premios según apuesta y/o según tipo de apuesta y/o según tipo de deporte y/o según liga serán determinados y publicados por el Organizador en el programa respectivo. Si un determinado jugador o grupo de jugadores, realizan apuestas idénticas o similares para evitar el procedimiento especial para la aceptación de la apuesta del párrafo 2, artículo 4 de las presentes Reglas y el reglamento como se señala en el presente artículo, el Organizador en el presente caso, tiene el derecho de aplicar las ganancias máximas, especificadas en el programa de Te Apuesto, como se definen dentro del presente artículo para el total de las apuestas antes mencionadas.

Artículo 9 – Conflictos

Un jugador que tenga un reclamo de una apuesta ganadora validada que no esté reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registre los premios menores a lo que deberían de ser, Tiene el derecho de presentar un reclamo por escrito al Organizador dentro de los (30) treinta días útiles desde la fecha en que se ingresaron los resultados de todos los eventos del Programa en el Sistema Central de Cómputo. Esta disposición no restringe las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes.

Artículo 10 – Caso Fortuito y Fuerza Mayor

1. En casos de Caso Fortuito y Fuerza Mayor, que imposibilite la realización de los juegos de apuestas de probabilidades fijas y el pago de premios a los ganadores, el Organizador no asumirá responsabilidad alguna frente a los jugadores, salvo en los casos que sea posible un reconocimiento automático de las apuestas, y podrá reembolsar el monto de la apuesta a los jugadores (1.00).

Los sucesos de Caso Fortuito y Fuerza Mayor comprenden todos aquellos hechos que escapen del control del Organizador y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación o aplicación de medidas de defensa del Organizador no hubieran podido impedir dichos sucesos.

Este artículo comprende todos los hechos como desastres naturales, inundaciones, terremotos, incendios, guerras, huelgas, embargos, actos de terrorismo, entre otros.

2. El Organizador no asume responsabilidad alguna por los daños y perjuicios causados por cualquier pérdida, destrucción parcial o total del boleto que contiene la apuesta una vez que haya sido entregada al jugador, ni por los datos de la jugada que no puedan ser recuperados y verificados al momento de validar la apuesta.
3. Te Apuesto no asume ninguna responsabilidad por errores en la transmisión de datos de apuesta y resultados. No hay lugar a reclamo por daños y perjuicios como consecuencia de una transferencia de datos incorrecta, atrasada o manipulada en Internet o equipos en punto de venta, o de otros errores de transmisión de datos y resultados.
4. Te Apuesto tiene el derecho, con absoluta discreción, de corregir cualquier error evidente y a tomar las medidas necesarias para ofrecer un servicio justo a sus clientes. Un error evidente podría ser cualquier información incorrecta publicada en referencia a un evento.

Artículo 11 – Seguridad de los datos

1. Los datos de todas las transacciones ingresadas al Sistema Central de Cómputo se conservarán por trescientos sesenta y cinco (365) días bajo responsabilidad del Organizador.
2. Los jugadores que participan en TE APUESTO son responsables de velar por la seguridad de los datos contenidos en sus boletos. El código de barras es único y no deberá ser difundido a terceros por ningún medio. El Organizador no se hace responsable si un boleto es pagado mediante la utilización del código de barras, dado que esta información está bajo custodia exclusiva del mismo jugador.

Artículo 12 – Publicación del Reglamento

El presente reglamento se encuentra a disposición del jugador en los puntos de venta y en www.teapuesto.com.pe, es responsabilidad del jugador informarse de las presentes reglas antes de realizar su jugada. Los términos y condiciones específicos para la realización de los juegos de

apuestas con probabilidades fijas y la descripción detallada adicional de las presentes reglas para todos los juegos de apuestas ofrecidos de probabilidades fijas, se hacen de conocimiento de los jugadores en cualquier medio posible como los Programas, otro medios impresos o electrónicos, y desde el momento de su publicación se consideran como una parte integrante del presente reglamento.

Artículo 13 – Modalidades de juegos adicionales

TE APUESTO podrá, a su solo criterio, activar por un periodo de Tiempo y con un alcance determinado, cualquiera de las modalidades de juego adicionales de las que dispone el juego TE APUESTO, en cualquier otra oportunidad que éste fije.

Las características específicas de cada una de las modalidades de juego a activar, serán determinadas en cada oportunidad por TE APUESTO, previa comunicación al público. Tales características específicas serán detalladas oportunamente en la página web (www.teapuesto.com.pe) las cuales se presumen conocidas por todos los jugadores.

13.1 Segunda Chance

13.1.1. Mecánica.- Además del juego TE APUESTO, el Organizador podrá realizar sorteos, ya sea de modo manual o electrónico, en los cuales se determine a uno o varios ganadores de los premios previamente anunciados específicamente para dicho sorteo.

13.1.1.1. *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego:

- Los boletos de juego adquiridos con jugadas válidas para TE APUESTO durante cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego.

13.1.1.2. *Especificaciones Adicionales*.- el Organizador podrá restringir la participación de los boletos de TE APUESTO en esta modalidad de juego “Segunda Chance” a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados del Organizador, y/o plataformas digitales del Organizador (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

- Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de Tiempo específico a determinar en cada caso.
- Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Segunda Chance".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en la modalidad "Segunda Chance" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.2 M x N

13.2.1. Mecánica.- El jugador podrá adquirir una cantidad determinada de jugadas ("M") pagando el precio de una cantidad menor de jugadas ("N") (siempre que estas sean adquiridas en una misma transacción de compra.)

13.2.1.1. *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "M x N" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

13.2.1.2. *Especificaciones Adicionales*.- el Organizador podrá restringir la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en esta modalidad de juego "M x N" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- Canal de venta: aquellos boletos de juego adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados del Organizador, y/o plataformas digitales de TE APUESTO (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir los boletos de juego participantes a los adquiridos en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.
- Periodo de vigencia: aquellos boletos de juego adquiridos durante un periodo de Tiempo específico a determinar en cada caso

- Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "M x N"

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en la modalidad de juego "M x N" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.3 Rebaja

13.3.1. Mecánica.- el Organizador podrá activar la modalidad de juego "Rebaja", bajo la cual el jugador podrá adquirir boletos del juego TE APUESTO pagando un precio reducido, ya sea por un porcentaje de descuento a fijar por TE APUESTO o a través de un monto de descuento determinado en dinero y a fijar por TE APUESTO, el cual será aplicado a cada boleto de juego individual adquirido por el jugador.

13.3.1.1. *Boletos participantes*.- Podrán participar en esta modalidad de juego "Rebaja" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

13.3.1.2. *Especificaciones Adicionales*.- el Organizador podrá establecer previamente la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en esta modalidad de juego "Rebaja" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

- Punto de venta: aquellos boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados del Organizador, y/o plataformas digitales del Organizador (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.
- Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a

determinar en cada caso e informadas al público.

- Periodo de vigencia: aquellos boletos adquiridos durante un periodo de Tiempo específico a determinar en cada caso.
- Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Rebaja".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en la modalidad de juego "Rebaja" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.4 Gana al Instante

13.4.1. Mecánica.- A través de la modalidad de juego "Gana Al Instante", el Organizador podrá entregar premios de manera instantánea al jugador luego de la compra de un boleto de juego de TE APUESTO.

TE APUESTO podrá determinar qué boleto esté premiado a través de las siguientes mecánicas:

13.4.1.1. Realizar un sorteo electrónico instantáneo que se llevará a cabo desde un servidor de procesamiento de datos (Generador de Números Aleatorios o RNG por sus siglas en inglés), el cual escoge de manera aleatoria el(los) boleto(s) de juego ganador(es) inmediatamente después de la compra del boleto de juego asignándole un premio aleatorio dentro de las categorías de premio previamente definidas para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego.

13.4.1.2. Determinar con anticipación un intervalo de boletos de juego vendidos luego del cual un boleto de juego tendrá un premio de manera inmediata y aleatoria. Para la ejecución de ambas mecánicas, el Organizador determinará oportunamente las categorías de premios, la cantidad de premios a entregar y la frecuencia de boletos premiados por cada categoría, correspondientes a

cada periodo de vigencia de esta modalidad de juego, y comunicará al ganador las diferentes categorías de premios y la cantidad de premios a entregar por cada una durante la vigencia de la promoción. Los premios entregados a través de la modalidad de juego "Gana Al Instante" podrán ser dinero en efectivo, vales de consumo, boletos o jugadas gratis, o bienes de cualquier tipo.

13.4.2. Finalización de un periodo de vigencia de la modalidad "Gana Al Instante".- Un periodo de vigencia de esta modalidad de juego se da por finalizado cuando ocurre alguno de los siguientes escenarios

13.4.2.1. Se realice la entrega de todos los premios anunciados para dicho periodo de vigencia.

13.4.2.2. Se alcanza la fecha de término de dicho periodo de vigencia.

13.4.3. Boletos participantes.- Podrán participar en esta modalidad de juego "Gana Al Instante" los boletos de juego adquiridos durante los periodos de vigencia de dicha modalidad.

13.4.4. Especificaciones Adicionales.- el Organizador podrá establecer la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en esta modalidad de juego "Gana Al Instante" a través de cualquiera de los siguientes parámetros:

13.4.4.1. Punto de venta: aquellos boletos adquiridos a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados del Organizador, y/o plataformas digitales del Organizador (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir las jugadas participantes a las adquiridas en una cantidad determinada de terminales de lotería electrónica específicos.

13.4.4.2. Monto mínimo o cantidad de jugadas mínimas: aquellos boletos de juego que contengan un monto mínimo o una cantidad de jugadas mínimas a determinar en cada caso.

13.4.4.3. Periodo de vigencia: aquellos boletos adquiridos durante un periodo de Tiempo específico a determinar en cada caso.

13.4.4.4. Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para cada periodo de vigencia de la modalidad de juego "Gana Al Instante".

Cualquier condición adicional para la participación de los boletos de juego de TE APUESTO en la modalidad "Gana Al Instante" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.5 Cupones de Canje, Sampling o Sampling Web

13.5.1. Mecánica.- el Organizador podrá, a su sólo criterio, entregar cupones de canje de un valor determinado de manera gratuita a sus jugadores, válidos para ser utilizados para realizar jugadas de TE APUESTO en los puntos de venta autorizados del Organizador, a través de los medios que el Organizador vea convenientes. En el caso de las plataformas digitales del Organizador, se podrá entregar saldo gratuito por un monto a determinar que deberá ser utilizado exclusivamente a través de dichas plataformas digitales. El valor de los cupones puede ser menor, igual o mayor al de una jugada de TE APUESTO, y sus características específicas y restricciones deben estar indicados en el mismo. Como medida de control, los cupones podrán contar con un código de barras dinámico, necesario para el canje de dicho cupón en los terminales de los puntos de la suerte del Organizador.

13.5.2. Especificaciones Adicionales.- el Organizador podrá establecer que la entrega de los cupones de canje válidos para ser canjeados para realizar jugadas de TE APUESTO cumpla con los siguientes parámetros:

13.5.2.1. Punto de venta: los cupones podrán ser entregados a través de uno o varios de los siguientes canales a determinar en cada caso: Puntos de Venta Autorizados de TE APUESTO, y/o plataformas digitales del Organizador (las cuales comprenden E- Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse). También se podrá restringir la entrega de los cupones a una cantidad determinada de terminales

de lotería electrónica específicos. Como medida de control, los cupones de canje podrán contar con un código de barras dinámico y único, necesario para el canje de dicho cupón en los terminales de lotería electrónica. En el caso de las plataformas digitales del Organizador, el saldo gratuito es entregado a través de un código PIN de 14 dígitos único, con el cual se puede realizar la validación de dicho saldo en www.latinka.com.pe.

13.5.2.2. Periodo de vigencia: los cupones de canje y el saldo gratuito entregado a través de las plataformas digitales del Organizador podrán contar con una fecha de expiración luego de la cual ya no podrán ser canjeados en los terminales de los puntos de la suerte del Organizador.

13.5.2.3. Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para la entrega de los cupones de canje o de saldo gratuito a través de las plataformas digitales del Organizador durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Sampling".

Cualquier condición adicional sobre los cupones de canje de TE APUESTO, o sobre el saldo gratuito a entregar a través de las plataformas digitales del Organizador, participantes de la modalidad de juego "Sampling", deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.6 Bono por recarga web

13.6.1. Mecánica.- el Organizador podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego a través de sus plataformas digitales (las cuales comprenden E-Commerce, Web Móvil, Aplicación Android, SMS (mensajes de texto) o futuras plataformas a desarrollarse), en la cual un jugador accede a obtener saldo adicional gratuito a través de su cuenta de usuario TE APUESTO (cuenta individual de usuario creada en www.latinka.com.pe), por haber realizado una recarga previa de saldo con un monto mínimo establecido en su cuenta de usuario TE APUESTO, durante cada periodo de vigencia de la modalidad "Bono por Recarga Web"

13.6.2. Usuarios participantes. - Para poder acceder a esta modalidad de juego, el jugador debe:

- 13.6.2.1. Contar con una cuenta de usuario TE APUESTO creada en www.latinka.com.pe.
- 13.6.2.2. Cumplir con el monto mínimo de recarga necesario para acceder al saldo adicional gratuito, el cual será previamente definido por el Organizador para cada caso.
- 13.6.2.3. El bono máximo ofrecido por cliente es de S/ 300 (Trescientos y 00/100 soles), equivalente a la recarga máxima de S/ 600 (Seiscientos y 00/100 soles).
- 13.6.2.4. Las recargas mayores al monto máximo permitido por usuario recibirán el bono máximo de S/ 300. La diferencia del monto recargado menos el monto máximo permitido será transferida a la bolsa principal de su cuenta. Por ejemplo, si recarga S/ 1,000 se le otorgará máximo S/ 300 de bono.
- 13.6.2.5. El bono ofrecido es válido únicamente una vez por usuario, persona, vivienda, dirección IP, correo electrónico, número de tarjeta de crédito/débito, cuenta bancaria o criterio que considere el Organizador.
- 13.6.2.6. No está permitido utilizar el bono para apostar en resultados complementarios de un mismo mercado (Ejemplo 1: Local – Empate – Visita. Ejemplo 2: Anota – No Anota), ni apuestas a largo plazo.
- 13.6.2.7. El límite de ganancia obtenido con la modalidad es de 8 veces el bono. Ejemplo: Si un cliente recarga S/ 100 y obtiene un bono de S/ 50, sólo podrá ganar hasta S/ 400 (S/ 50 x 8).
- 13.6.2.8. El Organizador se reserva el derecho de bloquear la cuenta y retener los premios de existir algún indicio de que una apuesta o grupo de apuestas, realizada por un cliente o por un grupo de clientes, tiene como objetivo utilizar el bono para garantizar ganancias independientemente del resultado del evento.
- 13.6.2.9. El Organizador se reserva el derecho de conversar con el cliente y solicitar evidencia y documentación suficiente hasta estar satisfechos y convencidos de cara a la identidad del cliente, previo a cualquier pago de premio.
- 13.6.2.10. Los premios obtenidos por el bono serán auditados internamente y tardarán hasta 3 días útiles en estar aptos para su liquidación.

13.6.3. Especificaciones Adicionales.-

13.6.3.1. Periodo de vigencia: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" puede contar con una fecha de expiración luego de la cual ya no se accederá al beneficio del saldo adicional gratuito.

13.6.3.2. Medio de pago: La modalidad de juego "Bono por Recarga Web" puede estar sujeta a recargas realizadas a través de una o varias modalidades de pago específica a través de las plataformas digitales del Organizador.

13.6.3.3. Cualquier especificación adicional que el Organizador defina para la entrega del saldo adicional gratuito a través de la cuenta de usuario TE APUESTO de cada jugador durante el periodo de vigencia de la modalidad de juego "Bono por Recarga Web".

Cualquier condición adicional para la participación en la modalidad de juego "Bono por Recarga Web" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público.

13.7 Ganancia adicional

13.7.1. Mecánica.- el Organizador podrá, a su criterio, activar esta modalidad de juego en la cual un jugador accede a incrementar su ganancia en un porcentaje adicional al cumplir una serie de condiciones previamente establecidas.

Para poder hacer uso del beneficio de ganancia adicional, se deberá apostar de 5 a más partidos, como jugada múltiple, en un cupón. Mientras más partidos tenga el cupón, mayor será el porcentaje de ganancia adicional obtenido.

13.7.2. Categorías de ganancia.-

5 partidos	6 partidos	7 partidos	8 partidos	9 partidos	10 partidos
Ganas 20% más	Ganas 25% más	Ganas 35% más	Ganas 50% más	Ganas 70% más	Ganas 100% más

El porcentaje de ganancia es adicional al monto que ganaría sin la promoción.

13.7.3. Especificaciones Adicionales.-

- 13.7.3.1. Periodo de vigencia: La modalidad de juego "Ganancia adicional" puede contar con una fecha de expiración luego de la cual ya no se accederá al beneficio mencionado.

Cualquier condición adicional para la participación en la modalidad de juego "Ganancia adicional" deberá ser comunicada de manera clara y oportuna al público. Revise los términos y condiciones de la promoción en nuestra página web.

- 13.7.3.2. Consideraciones adicionales

- Aplican para determinados deportes y ligas.
- Aplican las apuestas de pre game y live. No aplica las apuestas de fútbol mixtas entre pre game y live.

Cada uno de los eventos considerados dentro del cupón debe cumplir con una probabilidad de 1.30 como mínimo.

- La totalidad de la jugada dentro del cupón debe tener una probabilidad mínima de 3.71. Es decir, la multiplicación de las cuotas de los eventos incluidos en ese cupón debe llegar a 3.71 como mínimo. Por ejemplo, si los 5 eventos de un cupón tienen las siguientes probabilidades:

Evento 1: 1.35

Evento 2: 1.37

Evento 3: 1.40

Evento 4: 1.45

Evento 5: 1.30

La probabilidad de la jugada sería $1.35 \times 1.37 \times 1.40 \times 1.45 \times 1.30 = 4.88$, que es mayor a 3.71 por lo que cumple con la condición establecida.

SECCIÓN II – REGLAS ESPECÍFICAS DE JUEGOS

Disposiciones generales

1. Las fechas y horas publicadas en el programa son las fechas y horas de Perú.
2. Para los casos de postergaciones, cancelaciones o suspensiones de los partidos, se toma en cuenta la fecha y hora del lugar en el que se desarrolla el evento (hora local). El inicio oficial de todo partido es la última hora publicada oficialmente ya sea la hora publicada en el programa o la que se publique posteriormente de manera oficial por el Organizador. Por lo tanto, cualquier hora publicada posteriormente, prevalece sobre cualquier hora previa y por lo tanto se considera como la nueva hora oficial del inicio del partido.
3. Un reembolso (probabilidad de 1.00) es concedido en las siguientes circunstancias: eventos que se cancelaron o postergaron y no continuaron en el siguiente día calendario; o eventos que se definan mediante walkover; o en los cuales hubo un cambio del equipo contrario; o en los cuales hubo una inversión en el orden del equipo local y visitante con el partido que se lleva a cabo en el campo del equipo visitante.
4. En los casos que se adelante el inicio de un evento, en otras palabras, (a) la apuesta contiene predicciones acerca de un evento que fue validado por el Sistema Central de Cómputo una vez comenzado dicho evento, o (b) las apuestas se realizaron en base a un evento cuyo resultado ya se determinó o había iniciado, entonces todas las apuestas que incluyen el mencionado evento y se colocaron después de la hora de inicio efectiva o después que se conoció el resultado, aún se toman en cuenta, pero el evento por sí mismo recibirá probabilidades de 1.00.
5. Si un partido se suspende antes de la conclusión del Tiempo regular y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día calendario, entonces se reembolsarán todas las apuestas que incluyan dicho evento (probabilidad de 1.00) salvo en el caso de apuestas que ya se han resuelto, es decir, apuestas que tengan un resultado que no hubiese cambiado si el evento hubiese concluido. Una excepción a dicha regla son los eventos o tipos de apuestas que Tienen diferentes disposiciones como se señala en su correspondiente categoría en cuyo caso las disposiciones señaladas en su correspondiente categoría prevalecerán sobre las mismas.

6. En el caso que se suspenda un evento antes que culmine el Tiempo regular y se concluya a partir de la hora de suspensión dentro del siguiente día calendario, entonces para todas las apuestas realizadas, el resultado al final del partido será el resultado válido.
7. En el caso que se suspenda un evento antes que culmine el Tiempo regular y reinicie de cero dentro del siguiente día calendario, entonces todas las apuestas del partido suspendido recibirán probabilidades de 1.00 (sin tomar en cuenta la hora en que se aceptaron), salvo en el caso de apuestas que ya hayan sido resueltas, es decir, apuestas que tengan un resultado que no hubiese cambiado si el partido hubiese concluido.
8. Para cada tipo de apuesta que involucre tres opciones (que incluyen entre otros, “Ganador del Partido” de fútbol), puede surgir un tipo de apuesta “Opción Doble” con la oferta de probabilidades para toda combinación de 2 de 3 eventos. Por ejemplo, si hay tres opciones Local (L), Empate (E) o Visita (V), las opciones dobles serían LE, LV y EV. Y por ejemplo haya un cambio de probabilidad en el equipo Local porque el jugador más importante se lesionó, este acontecimiento también se verá reflejado en la apuesta opción doble.
9. En las circunstancias en las cuales un evento ha recibido probabilidades de 1.00 tales como: (1) postergaciones; cancelaciones; suspensiones; adelanto de un juego; un cambio de equipo contrario; un cambio del equipo local y visitante con el partido que se lleva a cabo en el campo del equipo visitante, (2) si no es posible que un evento reciba un resultado específico, entonces se aplica lo siguiente: La apuesta que tenga dicha eventualidad será válida si existen dos eventos restantes que no recibieron probabilidades de 1.00. Si una apuesta ha dejado un evento, aún será válido solo si al momento de realizar dicha apuesta, se aceptó el evento como una apuesta única, si este no es el caso, entonces el precio de la apuesta se reembolsa sin importar el resultado del evento. En el caso que una apuesta solo incluya eventos que hayan recibido probabilidades de 1.00, entonces el precio de la apuesta se reembolsa al jugador.
10. Para las apuestas que involucren predecir una posición final o un rango de posiciones (es decir, equipo o atleta o piloto que acabe primero o dentro del rango de las 5 primeras posiciones de una carrera o competencia), en el caso que exista uno o más equipos (atleta o piloto) que ocupen la misma posición ganadora de una apuesta y las

eventualidades que ganen sean mayores a las previstas, entonces la probabilidad para el pago de la apuesta se calcula de la fracción que se deriva de la división del número de posiciones (opciones ganadoras) que deben pagarse entre el número de equipos (atletas o que ocupen la misma posición). Una excepción a esta regla son los deportes o tipos de apuestas que Tienen disposiciones distintas como se señala en su respectiva categoría, en cuyo caso las disposiciones señaladas en su respectiva categoría prevalecen sobre las mismas. En todos los casos, las probabilidades mínimas que se aplican son iguales a 1.00.

11. En todos los casos de conflicto del resultado de una apuesta, debe tomarse en cuenta el anuncio oficial del el Organizador.
12. Es derecho exclusivo del Organizador reembolsar (probabilidad de 1.00) las apuestas no ganadoras en determinadas circunstancias en las cuales pueden haber razones especiales.
13. Asimismo, es derecho exclusivo del Organizador que en determinadas circunstancias especiales en las cuales el Organizador pueda considerar que existan razones especiales, otorgue probabilidad de uno (1.00) a determinadas apuestas ofrecidas.
14. El Organizador Tiene el derecho de ofrecer cualquier otro tipo de apuesta distinta a las mencionadas sin ninguna regla adicional, bajo la condición que dichos tipos de apuestas no contravengan el presente reglamento.
15. Con respecto a los deportes de equipo, los equipos determinados por TE APUESTO como equipos locales, se sitúan a la izquierda del Programa mientras que los equipos visitantes se sitúan a la derecha del Programa.

Deportes y Tipos de Apuestas

1. Fútbol

Para todas las apuestas de fútbol, el Resultado Final (En adelante "Resultado Final") de cualquier partido se tomará en cuenta como el resultado obtenido en el Tiempo regular, que corresponde a los 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro, debido a infracciones y otros descuentos. No se tomarán resultados obtenido en definición por penales ni en Tiempos

suplementarios, salvo que sea expresamente indicado en el Programa. Y para el Resultado del Primer Tiempo (En adelante “Resultado del Primer Tiempo) se toma en consideración los 45 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro, debido a infracciones y otros descuentos.

1.1. Resultado Final

En la apuesta “Resultado Final” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un partido de fútbol particular al usar “L” para la victoria de un equipo local, “V” para la victoria de un equipo visitante y “E” para un empate.

Una excepción a las reglas de las disposiciones generales ocurre cuando se suspende un partido de fútbol después del inicio del segundo Tiempo y no se juega lo que falta del partido dentro del siguiente día calendario, entonces el resultado al momento de la suspensión se considera como el Resultado Final.

1.2. Resultado Final con Hándicap

En la apuesta “Resultado Final con hándicap” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un determinado partido de fútbol que toma en cuenta el hándicap otorgado a uno de los dos equipos, considerado como el equipo “débil” o con menor posibilidad de ganar el encuentro, por lo tanto Tiene la probabilidad más alta. El hándicap puede ser un número entero o no. Si no es un número entero, entonces no puede haber empate.

Este tipo de apuesta puede ofrecerse para una mitad de Tiempo de un partido de fútbol (primero o segundo) o para un periodo específico del partido si la predicción solo involucrará dichos periodos específicos.

El hándicap se interpreta de la siguiente manera:

Cuando se ofrezca un hándicap de (- 1) u otro número entero o no, se tendrá que adicionar un gol o el número correspondiente al equipo visitante, es decir, si está jugando Equipo Local y Equipo Visitante y para ese partido se ofrece un hándicap de -1, entonces al equipo Visitante se le tendrá que adicionar un gol o el número correspondiente, si el resultado final del partido fue 2-1, entonces el marcador correcto para la apuesta es 2-2, y ganará el cliente que eligió Empate (E).

Caso contrario ocurre cuando se ofrece un hándicap de (+1) u otro número entero o no, se tendrá que adicionar un gol o el número correspondiente al equipo local, es decir, si está jugando Equipo Local y Equipo Visitante y para ese partido se ofrece un hándicap de +1, entonces al equipo Local se le tendrá que adicionar un gol o el número correspondiente, si el resultado final del partido fue 2-1, entonces el marcador correcto para la apuesta es 3-1, y ganará el cliente que eligió Local (L).

1.3. Ganador del Primer Tiempo

En la apuesta “Ganador del Primer Tiempo” el jugador hará un pronóstico para predecir el Resultado del Primer Tiempo del partido.

1.4. Ganador del Segundo Tiempo

En la apuesta “Ganador del Segundo Tiempo” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado del segundo Tiempo del partido.

1.5. Intervalo Ganador

En la apuesta “Intervalo Ganador” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado de un periodo específico de un partido, por ejemplo, los 15 primeros minutos del partido.

1.6. Ganador del resto del partido

En la apuesta “Ganador del resto del partido” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado del partido desde el momento en que se realiza una apuesta hasta el final del partido.

1.7. Ganador del resto del primer Tiempo

En la apuesta “Ganador del resto del primer Tiempo” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado del primer Tiempo del partido desde el momento en que se realiza una apuesta hasta el final del primer Tiempo.

1.8. Menos/Más Goles

En la apuesta “Menos/Más Goles” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de goles anotados en un partido será mayor a menor al límite de los goles publicados.

Esta apuesta puede ofrecerse para un equipo individual por separado o para un Tiempo específico (primer o segundo Tiempo) o para un periodo específico del partido en el cual la predicción solo involucrará dichos periodos específicos.

1.9. Resultado del Primer Tiempo /Resultado Final

En la apuesta “Resultado del Primer Tiempo/Resultado Final” el jugador hará un pronóstico para predecir la combinación del resultado del primer Tiempo con el resultado final de un partido.

1.10. Combo Resultado Final y Menos/Más Goles del Partido

En la apuesta “Combo Tiempo Completo y Menos/Más Goles del Partido” el jugador hará un pronóstico para predecir la combinación del resultado final del partido y menos/más goles del mismo partido de un límite específico al elegir L, E, V y Menos/Más goles del partido respectivamente.

1.11. Tiempo con la Mayor Cantidad de Goles

En la apuesta “Tiempo con la Mayor Cantidad de Goles” involucra al jugador que predice el Tiempo (Primer o Segundo) en el cual se anotarán la mayor cantidad de goles.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada.

1.12. Ambos equipos mayores a 1.5 goles

En la apuesta “Ambos equipos mayores a 1.5” el jugador hará un pronóstico para predecir si ambos equipos marcarán al menos 2 goles cada uno.

1.13. Ambos Tiempos mayores a 1.5 goles

En la apuesta “Ambos Tiempos mayores a 1.5” el jugador hará un pronóstico para predecir que se anotarán más de 2 goles en el primer Tiempo y que se anotarán más de dos goles en el segundo Tiempo.

1.14. Marcador exacto

En la apuesta “Marcador Exacto” el jugador hará un pronóstico para predecir el marcador exacto de un partido de fútbol.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo que significa que solo se toma en cuenta el marcador de cada Tiempo.

1.15. Goles exactos

En la apuesta “Goles Exactos” el jugador hará un pronóstico para predecir el número exacto de goles que se anotarán en un partido de fútbol.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.16. Rango de Goles

En la apuesta “Rango de Goles” el jugador hará un pronóstico para predecir el número de goles que se anotarán en un partido de fútbol en el cual la elección de los goles estará dentro de un rango específico.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.17. Gol / No Gol

En la apuesta “Gol/No Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir si ambos equipos anotan por lo menos un gol durante el partido (Gol) o si ninguno de los dos equipos anota un gol o si sólo uno de los equipos anota en el partido (No Gol).

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.18. Impar / Par

En la apuesta “Impar/Par” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de goles anotados en un partido será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

En todas las circunstancias, cero (0) se considerará un número par.

1.19. Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último Gol

En la apuesta “Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo anotará el primer, el siguiente o el último gol de un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.20. Marcador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante

En la apuesta “Marcador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante” el jugador hará un pronóstico para predecir si uno de los dos equipos anotará al menos un gol en ambos Tiempo del partido.

1.21. Ganador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante

En la apuesta “Ganador de Ambos Tiempos del Equipo Local/Visitante el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo anotará más goles que su oponente en ambos Tiempos por separado.

1.22. Ganador del Primer Tiempo o del Partido

En la apuesta “Ganador del Primer Tiempo o del Partido” el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo ganará ya sea el primer Tiempo o el partido.

1.23. Ganador del Primer Tiempo o del Segundo Tiempo

En la apuesta “Ganador del Primer Tiempo o del Segundo Tiempo” el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo anotará más goles que su oponente ya sea durante el primer Tiempo o el segundo Tiempo por separado.

1.24. Empate con Goles

En la apuesta “Empate con Goles” el jugador hará un pronóstico para predecir si el resultado final de un partido será un empate con goles anotados por ambos equipos.

1.25. El Local gana a Cero, el Visitante gana a Cero

En la apuesta “El Local Gana a Cero, el Visitante Gana a Cero” el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo ganará el partido sin que le anoten goles (ha impedido que el oponente anote goles).

1.26. Diferencia en el Marcador

En la apuesta “Diferencia en el Marcador” el jugador hará un pronóstico para predecir la diferencia en el marcador de un equipo con un número exacto de goles.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.27. Anotar primero un número de goles exactos

En la apuesta “Anotar Primero” el jugador hará un pronóstico para predecir el equipo que primero logrará un número de goles, es decir anotar los dos primeros goles, qué equipo anotará primero 2 goles en un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.28. Empate/Local/Visitante sin Apuesta

En la apuesta “Local sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Empate o Visita) sin tener en cuenta una victoria local y tendrá que elegir una opción entre Empate y Visita. La apuesta “Empate sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Visita o Local) sin tener en cuenta un empate y tendrá que elegir una opción entre Local y Visita. La apuesta “Visitante sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Local o Empate) sin tener en cuenta una victoria visitante y tendrá que elegir una opción entre Local y Empate.

En los casos que el resultado final de un partido sea uno que no se tenga en cuenta en la apuesta, entonces todas las apuestas reciben probabilidades de 1.00.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de goles que se anotaron durante el periodo específico del partido.

1.29. Tiempo del Primer/Siguiente/Último Gol

En la apuesta “Tiempo del Primer/Siguiente/Último Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir el Tiempo en minutos en el cual se anotará el primer, siguiente o último gol. Este puede ser un rango en minutos, es decir, “Del 00:00 al 10:00”, “Del 10:01 al 20:00”, etc. O adoptar la forma de “antes o después” de un minuto específico, es decir 30’, después del minuto 30:00, etc.

1.30. Desarrollo del Juego

En la apuesta “Desarrollo del Juego” el jugador hará un pronóstico para predecir el primer equipo que anota y el resultado final de un partido, por ejemplo, El primer equipo que anotó fue local, y el resultado final del partido fue empate.

En los casos que no se anoten goles, entonces todas las apuestas serán apuestas perdedoras salvo que existan probabilidades ofrecidas para la predicción “Sin Goles”

1.31. Remontar el partido

En la apuesta “Remontar el marcador” el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo ganará el partido después de que le hayan anotado un primer gol en su contra.

1.32. Menos/Más Penales

En la apuesta “Menos/Más Penales” el jugador hará un pronóstico para predecir si la cantidad total de penales ejecutados durante un partido es mayor o menor a un límite publicado o en la forma que se ejecutará un penal “Sí o No”. Esta apuesta es para 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción involucra el número de penales ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

1.33. Primer/Siguiente/Último Penal

En la apuesta “Primer/Siguiente/Último Penal” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo anotará el primer, siguiente o último penal de un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción involucra el número de penales ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

1.34. Primer Penal Anotado/Perdido

En la apuesta “Primer Penal Anotado/Perdido” el jugador hará un pronóstico para predecir si el primer penal ejecutado se anotó o se perdió o si ningún penal se ejecutó en un partido.

1.35. Menos/Más Tiros de Esquina

En la apuesta “Menos/Más Tiros de Esquina” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de tiros de esquina ejecutados durante un partido es mayor o menor a un límite publicado de una forma que haya un tiro de esquina ejecutado “Sí o No”.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción solo involucra el número de tiros de esquina ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

1.36. Tiros de Esquina Impares/Pares

En la apuesta “Tiros de Esquina Impares/Pares” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número de tiros de esquina ejecutados es un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción solo involucra los tiros de esquina ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

En todas las circunstancias, cero (0) se considera como un número par y cualquier tiro de esquina ejecutado pero luego invalidado por el árbitro, no será considerado para este tipo de apuesta. Sólo se toma en cuenta las estadísticas al final del partido como fuente oficial.

1.37. Suma de los Tiros de Esquina

En la apuesta “Suma de los Tiros de Esquina” el jugador hará un pronóstico para predecir el número total de tiros de esquina que se ejecutarán en los cuales se otorgará la opción como un número exacto de tiros de esquina o un rango específico de tiros de esquina.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción solo involucra los tiros de esquina ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

1.38. Tiempo con más Tiros de Esquina

En la apuesta “Tiempo con más Tiros de Esquina” el jugador hará un pronóstico para predecir qué Tiempo del partido tendrá la mayor cantidad de tiros de esquina ejecutados. Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo por separado.

1.39. Primer, Siguiendo o Último Tiro de Esquina

En la apuesta “Primer, Siguiendo o Último Tiro de Esquina” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo ejecutará el primer, siguiente o el último tiro de esquina de un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción solo involucra los tiros de esquina ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

1.40. Mayor Cantidad de Tiros de Esquina

En la apuesta “Mayor Cantidad de Tiros de Esquina” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo ejecutará la mayor cantidad de tiros de esquina en un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse por un Tiempo (primer Tiempo o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo del partido en cuyo caso la predicción solo involucra el número de tiros de esquina ejecutados para este periodo específico de Tiempo del partido.

Esta apuesta puede ofrecerse con un hándicap de los tiros de esquina ejecutados por un equipo que se toman en cuenta cuando se considera el resultado ganador. Si el hándicap no es un número entero, entonces no hay empate.

1.41. Equipo que realiza el saque inicial

En la apuesta “Equipo que realiza el saque inicial” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo realizará el saque inicial del partido.

1.42. Autogol

En la apuesta “Autogol” el jugador hará un pronóstico para predecir si se anotará algún autogol en el partido.

1.43. Menos/Más Sustituciones

En la apuesta “Menos/Más Sustituciones” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número de sustituciones ejecutadas en un partido será mayor o menor a un límite establecido.

1.44. Sustituciones Totales

En la apuesta “Sustituciones Totales” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el número total de sustituciones ejecutadas en un partido con las opciones dadas en un rango de sustituciones.

1.45. Tiempo Suplementario

En la apuesta “Tiempo Suplementario” el jugador hará un pronóstico para predecir cuánto Tiempo adicional determinará el árbitro ya sea al final del primer Tiempo o del segundo Tiempo de un partido de fútbol. En el caso que el Tiempo suplementario efectivamente jugado sea mayor que el señalado por el árbitro, entonces para los fines de la apuesta, se tomará en cuenta el Tiempo inicial indicado por el árbitro.

1.46. Forma del Primer/Siguiente/Último Gol

En la apuesta “Forma del Primer/Siguiente/Último Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir en qué forma se anotará el primer, siguiente o el último gol en un partido. Las opciones son por un tiro, de cabeza, por un tiro libre, con un penal, con tiro de esquina y con un autogol.

1.47. Forma de clasificación

En la apuesta “Forma de clasificación” el jugador hará un pronóstico para predecir de qué forma un equipo clasificará a la siguiente fase de una competencia, es decir el equipo local durante el Tiempo del partido, el equipo local en el periodo suplementario, etc.

1.48. Ganador del Tiempo Suplementario

En la apuesta “Ganador del Tiempo Suplementario” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un partido después de un Tiempo suplementario que incluye un empate. En el caso que un partido no vaya a Tiempo suplementario, la apuesta se considera perdida.

1.49. Desempate por Penales Menos/Más

En la apuesta “Desempate por Penales Menos/Más” el jugador hará un pronóstico para predecir si los goles anotados durante un desempate por penales de un partido serán mayores o menores a un límite especificado.

1.50. Gol por penal Sí/No

En la apuesta “Gol por Penal Sí/No” el jugador hará un pronóstico para predecir si durante un desempate por penales, se marcará o no un penal individual.

1.51. Goleadores

Para los tipos de apuestas de los goleadores, se aplica lo siguiente:

Para las predicciones sobre qué jugador de fútbol anotará el primer gol de un partido, la apuesta se reembolsa (probabilidades de 1.00) si el jugador de fútbol no participó en el partido o ingresó después que se anotó el primer gol.

Para la predicción sobre qué jugador de fútbol anotará el último gol de un partido, la apuesta se reembolsa (probabilidades de 1.00) si el jugador de fútbol no participó en el partido.

Para la predicción sobre qué jugador de fútbol anotará cualquier gol en el partido, la apuesta se reembolsa (probabilidades de 1.00) si el jugador de fútbol no participó en el partido.

Una apuesta solo puede incluir una predicción para el tipo de apuesta “Cualquier goleador”.

Si un gol anotado es un “autogol”, entonces este no se toma en cuenta salvo que existan probabilidades ofrecidas para el “autogol”.

Se permite combinar qué jugador de fútbol anotará el primer o último gol de un partido con qué jugador de fútbol anotará cualquier gol, dos o más goles, tres o más goles. Asimismo, se permite combinar qué jugador de fútbol anotará el primer gol con qué jugador de fútbol anotará el último gol. En todos estos casos, se entiende que el mismo jugador de fútbol no puede estar en la misma apuesta más de una vez.

Tipos de apuestas de “Goleador”

1. Anotador del Primer Gol

En la apuesta “anotador del Primer Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de fútbol anotará el primer gol del partido.

2. Anotador del Último Gol

En la apuesta “anotador del Último Gol” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de fútbol anotará el último gol del partido. Cabe precisar, que esta apuesta es para 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos.

3. Anotador de Gol en cualquier momento

En la apuesta “anotador de Gol en cualquier momento” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de fútbol anotará al menos un gol en el partido.

4. Para anotar dos o más goles

En la apuesta “Para anotar dos o más goles” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de fútbol anotará al menos dos o más goles en el partido.

5. Para anotar tres goles

En la apuesta “Para anotar tres goles” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de fútbol anotará tres o más goles en el partido.

6. Scorecast

En la apuesta “Scorecast el jugador hará un pronóstico para predecir el marcador exacto junto con lo siguiente: qué jugador de fútbol anotará el primer gol o el último gol o anota en cualquier momento del partido. Para una apuesta “Scorecast”, si la opción del jugador de fútbol ha recibido probabilidades de 1.00, entonces la apuesta se limita a una predicción de “marcador exacto”.

- Si el equipo del jugador seleccionado como primero, último o en cualquier momento anotador gana (por ejemplo, Messi y Argentina-Brasil 2-1), las probabilidades finales de la combinación son el 50% del producto de probabilidades Para el primero / último / en cualquier momento anotador x 0.50).

- Si un jugador es seleccionado como primero, último o cualquier momento anotador y el resultado final es un empate (por ejemplo, Messi y Argentina-Brasil 1-1), la probabilidad final de la combinación es el 75% del producto de probabilidades (probabilidad para el marcador exacto x probabilidad para el primero / último / en cualquier momento anotador x 0.75).
- Si el equipo del jugador seleccionado como primero, último o en cualquier momento anotador pierde (por ejemplo, Messi y Argentina-Brasil 1-2), la probabilidad final de la combinación es el 100% del producto de probabilidades Para el primero / último / en cualquier momento anotador x 1.00).

1.52. Tarjetas amarillas o Rojas

Para las apuestas de tipo “Tarjeta Amarilla o Roja” se aplica lo siguiente:

La tarjeta que no se toma en cuenta incluye: tarjetas mostradas después del final del partido o durante el intervalo entre el primer y segundo Tiempo o a los miembros del equipo que no son jugadores, es decir, administradores, entrenadores, etc. o a jugadores que no participen en el partido o a jugadores que ya han sido sustituidos cuando se les saca a tarjeta. Esta apuesta puede ser para 45 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos para el primer Tiempo o también para 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos para el resultado final.

En el caso que se saque una segunda tarjeta amarilla en un partido a un jugador de fútbol y luego una tarjeta roja, entonces para fines de apuesta, se toma tanto en cuenta la tarjeta amarilla como la tarjeta roja.

En el caso que el árbitro saque dos o más tarjetas amarillas o rojas durante el mismo incidente del partido, entonces para fines de apuestas, se toma en cuenta el orden en el cual el árbitro sacó las tarjetas a los jugadores.

Tipos de apuestas para “Tarjetas amarillas o rojas”

1. Menos/Más Tarjetas Amarillas/Rojas

En la apuesta “Menos/Más tarjetas Amarillas/Rojas” el jugador hará un pronóstico para predecir si el total de tarjetas amarillas o rojas sacadas en un partido es mayor o menor al límite publicado o de la misma forma si existe una tarjeta amarilla/roja sacada “Sí o No”.

Esta apuesta puede ofrecerse para un Tiempo (primer o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo en el partido en cuyo caso la predicción solo involucra la cantidad de tarjetas amarillas/rojas sacadas para este periodo de Tiempo específico del partido.

2. Tarjetas Amarillas/Rojas Impares/Pares

En la apuesta “Tarjetas Amarillas/Rojas Impares/Pares” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de tarjetas amarillas o rojas sacadas en un partido es un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para un Tiempo (primer o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo en el partido en cuyo caso la predicción solo involucra la cantidad de tarjetas amarillas/rojas sacadas para este periodo de Tiempo específico del partido.

En todas las circunstancias, cero (0) se considera como un número par.

3. Suma de tarjetas amarillas/rojas

En la apuesta “Suma de tarjetas amarillas/rojas” el jugador hará un pronóstico para predecir el número total de tarjetas amarillas o rojas sacadas en un partido, en las cuales se dan las opciones con un número exacto o dentro de un rango de tarjetas amarillas/rojas.

Esta apuesta puede ofrecerse para un Tiempo (primer o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo en el partido en cuyo caso la predicción solo involucra la cantidad de tarjetas amarillas/rojas sacadas para este periodo de Tiempo específico del partido.

4. Tiempo con la mayor cantidad de tarjetas Amarillas/Rojas

En la apuesta “Tiempo con la mayor cantidad de tarjetas Amarillas/Rojas” el jugador hará un pronóstico para predecir en qué Tiempo de un partido se mostrarán la mayor cantidad de tarjetas amarillas/rojas. Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo por separado.

5. Primera/Siguiente/Última Tarjeta Amarilla/Roja

En la apuesta “Primera/Siguiente/Última Tarjeta Amarilla/Roja” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo será el primero, siguiente o al último que se le saque una tarjeta amarilla o roja en el partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para un Tiempo (primer o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo en el partido en cuyo caso la predicción solo involucra las tarjetas amarillas/rojas sacadas para este periodo de Tiempo específico del partido.

Si la apuesta es para el primer Tiempo es para 45 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos o si es para resultado final es para 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos.

6. Mayor cantidad de tarjetas amarillas/rojas

En la apuesta “mayor cantidad de tarjetas amarillas/rojas” el jugador hará un pronóstico para predecir a qué equipo se le sacará la mayor cantidad de tarjetas amarillas o rojas en un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para un Tiempo (primer o segundo Tiempo) o para cualquier periodo específico de Tiempo en el partido en cuyo caso la predicción solo involucra la cantidad de tarjetas amarillas/rojas sacadas para este periodo de Tiempo específico del partido.

Si la apuesta es para el primer Tiempo es para 45 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos o si es para resultado final es para 90 minutos más el Tiempo adicional determinado por el árbitro debido a infracciones y otros descuentos.

Esta apuesta puede ofrecerse con un hándicap de tarjetas amarillas/rojas para un equipo. Este hándicap se toma en cuenta cuando se determina al equipo ganador. Si el hándicap no es un número entero, entonces el resultado no puede ser un empate.

7. Cantidad Total Tarjetas

La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta, la tarjeta roja directa o la tarjeta roja por segunda amarilla cuenta como 2 tarjetas. La segunda tarjeta amarilla que resulte en una tarjeta roja no se contabiliza. En consecuencia, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas.

El pago de premio se realizará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

Las tarjetas mostradas después de los 90 minutos regulares no se consideran.

Las tarjetas para no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo) no se contabiliza para las reglas del juego.

2. Tenis

En el caso que se cancele, postergue o suspenda un partido de tenis y no se complete dentro del periodo de competencia en que se programó, entonces se otorgan probabilidades de 1.00 a todas las apuestas que involucren dicho evento. Una excepción a este caso es para apuestas cuyos resultados ya han sido decididos y no pueden cambiarse inclusive si se continuó un partido.

En el caso que se jueguen menos sets que los programados originalmente, entonces todas las apuestas que incluyen este juego reciben probabilidades de 1.00.

2.1. Ganador del Partido

En la apuesta “Ganador del Partido” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final al usar “L” para una Victoria por el jugador de tenis mencionado en primer lugar y “V” para el jugador de tenis mencionado en segundo lugar.

2.2. Ganador de Set

En la apuesta “Ganador de Set” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un set específico dentro de un partido de tenis (primer, segundo, tercero, etc.).

2.3. Apuesta de Set

En la apuesta “Apuesta de Set” el jugador hará un pronóstico para predecir el marcador exacto en los sets de un partido de tenis.

2.4. Sets Totales

En la apuesta “Sets Totales” el jugador hará un pronóstico para predecir el número exacto de sets que se jugarán en un partido.

2.5. Marcador Exacto de Set

En la apuesta “Marcador Exacto de Set” el jugador hará un pronóstico para predecir el marcador exacto en Games de un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) de un partido de tenis.

2.6. Menos/Más Games

En la apuesta “Menos/Más Games el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de Games que se jugarán en un partido es mayor o menor a un rango específico.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los Games que se jugarán en dicho segmento del partido.

2.7. Menos/Más por jugador

En la apuesta “Menos/Más por jugador” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de Games que un jugador de tenis ganará en un partido de tenis es mayor o menor a un rango específico.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los Games que el jugador de tenis gana en dicho segmento del partido.

2.8. Total de Games

En la apuesta “Total de Games” el jugador hará un pronóstico para predecir el número total de Games que jugarán en los cuales la opción dada estará dentro de un rango específico de Games.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los Games que se jugarán en dicho segmento del partido.

2.9. Total de Tie Breaks

En la apuesta “Total Tie Breaks” el jugador hará un pronóstico para predecir el número total de Tie Breaks que se jugarán en un partido ya sea al predecir de un rango específico o en la forma de una opción de sí o no.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los Games que se jugarán en dicho segmento del partido.

En el caso que se suspenda un partido o un set con un marcador de 6-6, si el set se decidirá por un Tie break, entonces para fines de pago de la apuesta, se asume que se hubiese jugado un Tie Break.

En el caso que se suspenda un partido de tenis durante el último set en base a las reglas del torneo, no se juega un Tie Break (es decir, el último set de la final individual de hombres de Wimbledon), entonces para fines de pago de la apuesta, se asume que no debe haberse jugado un desempate.

2.10. Impar/Par

En la apuesta “Impar/Par” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de Games que se jugarán será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los Games que se jugarán en dicho segmento del partido.

2.11. Ganador de la mayor cantidad de Games con hándicap

En la apuesta “Ganador de la mayor cantidad de Games con hándicap” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de tenis ganará la mayor cantidad de sets en un partido que toma en cuenta un hándicap en los Games para uno de los dos jugadores, si el hándicap no es un número entero, entonces no hay empate como resultado.

2.12. Para ganar un set

En la apuesta “Para ganar un set” el jugador hará un pronóstico para predecir si un jugador de tenis ganará al menos un set en un partido de tenis.

2.13. Primer/segundo servicio del Game

En la apuesta “Primer/segundo servicio del Game” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de tenis servirá en el primer o el segundo juego en combinación con el ganador de este Game (es decir, en el primer juego, el jugador de tenis A sirve y el jugador de tenis B gana el Game).

2.14. Anotar primero

En la apuesta “Anotar primero” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de tenis ganará en primer lugar un número predefinido de Games (es decir, tres primeros Games que el jugador de tenis ganará primero 3 Games).

2.15. Primer/Siguiente Game

En la apuesta “Primer/Siguiente Game” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de tenis ganará el primer o siguiente Game en un partido de tenis.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) o para un periodo específico del partido en cuyo caso la predicción solo involucra los Games en dicho segmento del partido.

2.16. Marcador Correcto del Primer/Siguiente Game

En la apuesta “Marcador Correcto del Primer/Siguiente Game” el jugador hará un pronóstico para predecir el marcador correcto del primer o siguiente Game de un partido de tenis.

2.17. Siguiente Punto

En la apuesta “Siguiente Punto” el jugador hará un pronóstico para predecir qué jugador de tenis ganará el siguiente punto en un partido de tenis.

Esta apuesta puede ofrecerse por juego en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que se ganarán en dicho Game específico.

2.18. Ganador de los 2 siguientes Games

En la apuesta “Ganador de los 2 siguientes Games” el jugador hará un pronóstico para predecir cuántos Games ganará cada uno de los jugadores de tenis en los dos siguientes Games jugados. Las opciones serán “jugador de tenis A para ganar los 2 siguientes Games”, “jugador de tenis B para ganar los 2 siguientes Games” y “un Game cada uno”.

2.19. Quiebres totales por set

En la apuesta “Quiebres totales por set” el jugador hará un pronóstico para predecir cuántos quiebres habrán en un set específico (primero, segundo, tercero, etc.).

2.20. Juego del primer quiebre por set

En la apuesta “Juego del primer quiebre por set” el jugador hará un pronóstico para predecir en qué juego de un set específico (primero, segundo, tercero, etc.) se llevará a cabo el primer quiebre del servicio.

3. Deportes Motorizados

Para el pago de las apuestas respecto a la “Pole Position” el posicionamiento válido es el que se publica por el ente organizador de la carrera.

Para el pago de las apuestas respecto al ganador de un Grand Prix en Fórmula 1 o en otro evento de carrera, las posiciones ganadoras válidas son aquellas durante la ceremonia de otorgamiento de premios. Si no se realiza por cualquier motivo, las posiciones ganadoras son aquellas que se publican inicialmente por el ente organizador del evento. Cualquier cambio después del anuncio oficial de los resultados no se toma en cuenta. Algunos ejemplos de este tipo son las decisiones de descalificar a los pilotos o una penalidad de Tiempo o penalidades de redes impuestas a los pilotos que cambiarán las posiciones ganadoras finales.

Todas las apuestas sobre los pilotos en una Pole Position o una carrera de Grand Prix reciben las probabilidades de 1.00 si el piloto no aparece en los resultados oficiales cuando se publique por el comité organizador para cada etapa del evento.

Para las apuestas “Uno contra Uno” y “Apuesta de Grupo”, todas las apuestas reciben probabilidades de 1.00, si inclusive un piloto ofrecido no se incluye en los resultados publicados oficialmente del comité organizador para cada etapa del evento.

Si una carrera o cualquier parte de la misma se cancelan, posterga o suspende y no continúa dentro del siguiente día calendario o si los resultados oficiales no se publican por cualquier razón dentro de los dos días calendario, entonces todas las apuestas reciben probabilidades de 1.00. Se excluyen las apuestas que ya se han decidido si el resultado no se alterará incluso con la continuación del evento.

Tipos de apuestas de Deportes Motorizados

3.1. Ganador de la Pole Position

En la apuesta “Ganador de la Pole Position” el jugador hará un pronóstico para predecir qué piloto ganará la carrera de la Pole Position.

3.2. Puesto 1-2 de la Pole Position

En la apuesta “Puesto 1-2 de la Pole Position” el jugador hará un pronóstico para predecir si un piloto culminará en primera o segunda posición de la Pole Position, independientemente del orden.

Esta apuesta puede ofrecerse para cualquier otro rango de puestos, es decir, el puesto 1-5 si un piloto culmina desde la primera a la quinta posición en una carrera de Pole Position.

3.3. Ganador de la Carrera

En la apuesta “Carrera Ganadora” el jugador hará un pronóstico para predecir qué piloto ganará la carrera.

3.4. Puestos 1-3 de la Carrera

En la apuesta “Puestos 1-3 de la Carrera” el jugador hará un pronóstico para predecir si un piloto culminará entre el primer o tercer puesto de una carrera independiente de la orden.

Esta apuesta puede ofrecerse para cualquier otro rango de puestos, es decir puesto 1-5, si un piloto culminará desde el primer al quinto puesto de una carrera.

3.5. Constructor Ganador

En la apuesta “Constructor Ganador” el jugador hará un pronóstico para predecir el fabricante del auto o de la motocicleta perteneciente al piloto ganador de una carrera o de la Pole Position.

3.6. Primer Piloto que se retira

En la apuesta “Primer Piloto que se retira” el jugador hará un pronóstico para predecir qué piloto se retirará primero de una carrera.

Se considera que dos pilotos se han retirado simultáneamente cuando ambos han completado el mismo número de vueltas en una carrera. Esto es independiente de la distancia que hayan manejado, la hora en la cual se retiraron y /o el puesto que cada uno ocupó al momento del retiro.

3.7. Vuelta Más Rápida

En la apuesta “Vuelta Más Rápida” el jugador hará un pronóstico para predecir qué piloto realizará la vuelta más rápida en una carrera.

3.8. Para Clasificar/No Clasificar

En la apuesta “Para Clasificar/No Clasificar” el jugador hará un pronóstico para predecir si un piloto clasifica durante una carrera.

3.9. Pole Position Uno contra Uno

En la apuesta “Pole Position Uno Contra Uno” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál de los dos pilotos terminará con una mejor clasificación en una carrera de Pole Position.

En el caso que uno de los dos pilotos no clasifique en base a su tiempo, se considerará como si hubiese perdido. Si ninguno de los dos pilotos clasifica, entonces las apuestas recibidas por estos dos pilotos se reembolsan al recibir las probabilidades de 1.00.

3.10. Carrera Uno contra Uno

En la apuesta “Carrera Uno Contra Uno” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál de los dos pilotos terminará con una mejor posición en una carrera.

En el caso que uno de los dos pilotos no termine la carrera, se considerará como si hubiese perdido.

Si ninguno de los dos pilotos termina la carreta, entonces el ganador se considerará como aquel que ha cumplido más vueltas. Esto resulta independiente de la distancia que cada uno ha conducido, la hora en que cada uno se retiró y/o el puesto que cada uno haya ocupado al momento del retiro.

Si ninguno de los dos pilotos termina la carrera y ambos completaron el mismo número de vueltas, entonces las apuestas recibidas por estos dos pilotos se reembolsan al recibir probabilidades de 1.00.

3.11. Apuesta de Grupo

En la apuesta “Carrera de Apuesta en Grupo” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál de los pilotos ofrecidos culminará en una mejor posición durante una carrera.

En el caso que uno o más de los pilotos no clasifiquen, se considerará como si hubiese perdido.

Si ninguno de los pilotos ofrecidos clasifica, entonces se considerará como ganador de esta apuesta al piloto que haya completado más vueltas. Esto resulta independiente de la

distancia que cada uno ha conducido, la hora en la cual cada uno se haya retirado y/o el puesto que cada uno haya ocupado al momento del retiro.

Si ninguno de los dos pilotos clasifica y ambos completaron el mismo número de vueltas, entonces las apuestas recibidas por estos dos pilotos se reembolsan al recibir probabilidades de 1.00.

3.12. Auto de Seguridad

En la apuesta "Auto de Seguridad" el jugador hará un pronóstico para predecir si un auto de seguridad deberá ingresar al circuito durante la carrera, esto no incluye la vuelta de presentación.

3.13. Diferencia de Tiempo del ganador

En la apuesta "Diferencia de Tiempo del ganador" el jugador hará un pronóstico para predecir la diferencia de Tiempo final entre el primer y segundo piloto. Las elecciones se darán en la forma de un rango de diferencias de Tiempo o con la opción de "mayor o menor" a un rango de Tiempo específico.

4. Básquetbol

El tiempo extra se toma en cuenta para todas las apuestas de básquetbol excepto para los tipos de apuestas: Resultado Final L, E o V; Primer Tiempo/Resultado Final; y aquellas apuestas relacionadas con el 2do tiempo o el 4to cuarto en las cuales se toma en cuenta el marcador de la sección del partido.

Si el partido se suspende antes de culminar el tiempo regular, pero faltando cinco (5.00) minutos o menos en el reloj (en base a las normas individuales por competición) y el partido no continúa el siguiente día calendario, entonces todas las apuestas toman en cuenta el resultado cuando ocurre la suspensión

Tipos de apuestas de básquetbol

4.1. Ganador (Línea de Dinero o Money Line)

La apuesta "Ganador (Línea de dinero o Money Line)" involucra al jugador que predice el ganador del partido al usar "L" para una victoria del equipo local y "V" para una victoria del equipo visitante.

4.2. Resultado Final L, E o V

La apuesta “Resultado Final L, E o V” involucra al jugador que predice el ganador del partido al usar “L” para la victoria de un equipo local, “V” para la victoria de un equipo visitante y “E” para un empate (sin tomar en cuenta cualquier tiempo extra jugado).

4.3. Resultado Final con Hándicap

La apuesta “Resultado Final con Hándicap” involucra al jugador que predice el resultado final de un partido que toma en cuenta el hándicap otorgado a uno de los dos equipos, que puede ser un número entero o no. Este hándicap se toma en cuenta cuando se determina una predicción ganadora. Si el hándicap no es un número entero, entonces no puede haber empate.

Esta apuesta puede ofrecerse para un tiempo (primer o segundo) o para cualquier periodo específico de tiempo del partido en cuyo caso que la predicción involucra los puntos anotados para dicho periodo específico de tiempo del partido.

4.4. Ganador del Primer Tiempo

La apuesta “Ganador del Primer Tiempo” involucra al jugador que predice el resultado del primer tiempo de un partido de básquetbol.

4.5. Ganador del Segundo Tiempo

La apuesta “Ganador del Segundo Tiempo” involucra al jugador que predice el resultado del segundo tiempo de un partido de básquetbol (que toma en cuenta solo los puntos anotados en este segundo tiempo).

4.6. Resultado del Cuarto

La apuesta “Resultado del Cuarto” involucra al jugador que predice el resultado de un cuarto específico, es decir (primer, segundo, tercer o cuarto) periodo que toma en cuenta solo los puntos anotados en dichos cuartos.

4.7. Primer Tiempo/Resultado Final

La apuesta “Primer Tiempo/Resultado Final” involucra al jugador que predice el resultado del primer tiempo junto con el resultado final de un partido sin tomar en cuenta el tiempo extra. “L” es una victoria de un equipo local, “V” es una victoria de un equipo visitante y “E” es un empate, son 9 opciones en total.

4.8. Primer Tiempo/Resultado Final con Tiempo Extra

La apuesta “Primer Tiempo/ Resultado Final con Tiempo Extra” involucra al jugador que predice el resultado del primer tiempo junto con el resultado final de un partido que toma en cuenta cualquier tiempo extra jugado. “L” es una victoria de un equipo local, “V” es una victoria de un equipo visitante y “E” es un empate, son 6 opciones en total.

4.9. Primer Tiempo/ Resultado Final (de hándicaps de 2 vías)

La apuesta “Primer Tiempo/ Resultado Final (de hándicaps de 2 vías)” involucra al jugador que predice el resultado del primer tiempo junto con el resultado final de un partido que toma en cuenta el tiempo extra y los hándicaps decimales ofrecidos. “L” es una victoria de un equipo local y “V” es una victoria de un equipo visitante, son 4 opciones en total.

4.10. Menos/Más

La apuesta “Menos/Más” involucra al jugador que predice si el número total de puntos anotados en un partido es mayor o menor que un rango o límite (número específico) publicado en el programa oficial de Te Apuesto.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o solo para un tiempo (primer o segundo) o para cualquier periodo de tiempo específico del partido en cuyo caso la predicción involucra los puntos anotados durante el periodo de tiempo específico del partido.

4.11. Impar/Par

La apuesta “Impar/Par” involucra al jugador que predice si el número total de puntos anotados en un partido de básquetbol será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse solo para un tiempo (primer o segundo) o por periodo o para cualquier periodo de tiempo específico del partido en cuyo caso la predicción involucra el número de puntos que se anotaron durante dicho periodo o el periodo de tiempo específico del partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada. En todos los casos, cero (0) se considera un número par.

4.12. Diferencia en los puntos totales

La apuesta “Diferencia en los puntos totales” involucra al jugador que predice el rango del número total de puntos anotados en un juego, escogiendo una de las opciones de rangos publicados en el programa oficial de Te Apuesto.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo por separado o solo para un tiempo (primer o segundo) o para cualquier periodo de tiempo específico del partido en cuyo caso la predicción involucra la diferencia de puntos que se anotaron durante el periodo de tiempo específico del partido.

4.13. Tiempo/cuarto con el mayor marcador

La apuesta “Tiempo/cuarto con el mayor marcador” involucra al jugador que predice en qué tiempo o cuarto del partido de básquetbol se anotarán la mayor cantidad de puntos. Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo por separado.

4.14. Diferencia en el Marcador

La apuesta “Diferencia en el Marcador” involucra al jugador que predice la diferencia de puntos a favor del equipo ganador dentro de las opciones de rangos publicados.

Esta apuesta puede ofrecerse solo para un tiempo (primer o segundo) o para cualquier periodo de tiempo específico del partido en cuyo caso la predicción involucra la diferencia de puntos que se anotaron durante el periodo de tiempo específico del partido.

4.15. Primer equipo que anota

La apuesta “primer equipo que anota” involucra al jugador que predice qué equipo anotará el primer punto (puntos) en un partido. Esta apuesta puede ofrecerse por tiempo o por cuarto en cuyo caso la predicción involucra los puntos anotados durante dicho periodo o el periodo de tiempo específico del partido.

4.16. Primera jugada anotada

La apuesta “primera jugada anotada” involucra al jugador que predice si el primer punto (puntos) anotado(s) en un partido será un “tiro de dos puntos”, un “tiro de tres puntos” o un “tiro libre”. Esta apuesta puede ofrecerse por tiempo o por cuarto en cuyo caso la predicción involucra los puntos anotados durante dicho periodo o el periodo de tiempo específico del partido.

4.17. Primer tiro de tres puntos

La apuesta “primer tiro de tres puntos” involucra al jugador que predice si y qué equipo será el primero en anotar un tiro de tres puntos en un partido. Esta apuesta puede ofrecerse por tiempo o por cuarto en cuyo caso la predicción involucra el primer tiro de tres puntos anotado durante dicho periodo o el periodo de tiempo específico del partido.

4.18. Mayor cantidad de tiros de tres puntos

La apuesta “mayor cantidad de tiros de tres puntos” involucra al jugador que predice si y qué equipo anotará la mayor cantidad de tiros de tres puntos en un partido. Esta apuesta puede ofrecerse por tiempo o por cuarto en cuyo caso la predicción involucra el número de tiros de tres puntos anotados durante dicho periodo o el periodo de tiempo específico del partido.

Esta apuesta puede ofrecerse con los hándicaps de tiros de tres puntos para un equipo, en cuyo caso, los mismos se toman en cuenta para determinar el resultado ganador. Si el hándicap no es un número entero, entonces no puede haber empate.

4.19. Tiempo Extra Sí/No

La apuesta “Tiempo Extra Sí/No” involucra al jugador que predice si se jugará o no tiempo extra en un partido de básquetbol.

4.20. Anotar primero

La apuesta “Anotar Primero” involucra al jugador que predice el equipo que anotará primero un determinado número de puntos. Por ejemplo, anotar primero 20 puntos, implicaría escoger qué equipo anotará primero los 20 puntos.

4.21. Especiales de Jugadores

Para la apuesta que involucren “Especiales de Jugadores”, el jugador predice si los jugadores elegidos de básquetbol que son parte de la lista de jugadores de un equipo lograrán resultados específicos en categorías estadísticas específicas en la forma de un: mayor o menor resultado dentro de un rango específico; o dentro de un rango específico; o qué jugador logrará el mejor resultado estadístico (por ejemplo, anotar la mayor cantidad de puntos), entre todos o algunos jugadores señalados específicamente.

Para todos los Especiales de Jugadores, las apuestas realizadas a los jugadores que no estuvieran en la lista vigente de jugadores recibirán probabilidades de 1.00. Las apuestas a los jugadores que estuvieran en la lista vigente de jugadores, pero que no participaron (no jugaron el partido) se consideran como perdedoras.

5. Vóleybol

Tipos de Apuestas para el vóleybol

5.1. Ganador del Partido

La apuesta "Ganador del Partido" involucra al jugador que predice el resultado final de un partido de vóleybol al usar "L" para la victoria por el jugador de vóleybol mencionado en primer lugar y "V" para el jugador de vóleybol mencionado en segundo lugar.

5.2. Ganador del Set

La apuesta "Ganador del Set" involucra al jugador que predice el resultado final de un set determinado de un partido de vóleybol (primer, segundo, tercer, etc.).

5.3. Marcador exacto en Sets

La apuesta "Apuesta de Set" involucra al jugador que predice el marcador exacto en sets de un partido de vóleybol.

5.4. Sets Totales

La apuesta "Sets Totales" involucra al jugador que predice el número exacto de sets que se jugarán en un partido.

5.5. Marcador Exacto de Set

La apuesta "Marcador Exacto de Set" involucra al jugador que predice el marcador exacto en puntos de un set específico (primer, segundo, tercer, etc.) de un partido de vóleybol.

5.6. Menos / Más Puntos

La apuesta "Menos / Más Puntos" involucra al jugador que predice si el número total de puntos que se jugarán en un partido es mayor o menor a un límite (número específico).

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primer, segundo, tercer, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que se jugarán en dicho segmento del partido.

5.7. Menos/ Más por equipo

La apuesta “Menos/ Más por equipo” involucra al jugador que predice si el número total de puntos que un equipo de vóleybol ganará en un partido de vóleybol será mayor o menor a un número específico.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primer, segundo, tercer, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que el equipo de vóleybol obtiene en dicho segmento del partido.

5.8. Puntos totales

La apuesta “Puntos totales” involucra al jugador que predice el número total de puntos que se anotarán, para el cual la opción dada se encontrará dentro de un rango específico de puntos., publicados en el programa oficial de Te Apuesto.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primer, segundo, tercer, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que se jugarán en dicho segmento del partido.

5.9. Impar/Par

La apuesta “Impar/Par” involucra al jugador que predice si el número total de puntos que se jugarán será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para un set específico (primer, segundo, tercer, etc.) en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que se jugarán en dicho segmento del partido.

5.10. Resultado Final con hándicap

La apuesta “Resultado Final con hándicap” involucra al jugador que predice qué equipo de vóleybol ganará la mayor cantidad de sets en un partido que toma en cuenta un hándicap en sets a favor de uno de los dos equipos. Si el hándicap no es un número entero, entonces no puede haber empate.

5.11. Ganar un set

La apuesta “Ganar un set” involucra al jugador que predice si un equipo de vóleybol ganará al menos un set en un partido de vóleybol.

5.12. Ganar un Punto específico

La apuesta “Ganar un Punto específico” involucra al jugador que predice qué equipo de vóleibol ganará un punto futuro específico de un partido de vóleibol (por ejemplo, el punto 30, el punto 35, etc.), asumiendo que ese punto específico es la acumulación total de los puntos anotados por el equipo local y visitante, en el momento de la apuesta.

Esta apuesta puede ofrecerse por set en cuyo caso la predicción solo involucra los puntos que se ganarán en dicho set específico.

6. Box y Artes Marciales

Determinar al ganador de una determinada pelea de box/arte marcial o la forma cómo se obtiene el resultado en una pelea de box/arte marcial o el round en el cual un determinado boxeador gana una pelea se realiza conforme a las normas establecidas por la entidad que organiza la competencia y los resultados como se desarrollaron dentro del marco de la pelea, salvo que se señale de otro modo en el Programa.

Si se cancela o posterga una pelea y la fecha efectiva en la cual se realiza la pelea (en la fecha local del evento) es después de dos (2) días de la fecha señalada en el Programa o se suspende la pelea, entonces, en todos los casos, se les otorgarán probabilidades de 1,00 a todas las apuestas de box/arte marcial.

Tipos de apuestas de box y artes marciales

6.1. Ganador de una pelea

Se pide que el jugador haga una predicción del ganador de una pelea de box/arte marcial.

6.2. Método del resultado de una pelea

Se pide que el jugador haga una predicción de la forma por la cual se decidirá el resultado de una pelea de box/arte marcial. Los resultados posibles para este tipo de apuesta pueden incluir entre otros: Nocaut (KO), Nocaut técnico (TKO), Decisión del Árbitro, etc.

6.3. Apuesta de Round

Se pide que el jugador haga una predicción del round o el rango de rounds en los cuales la persona elegida por el boxeador ganará la pelea.

La campana marcará el final de un round y sonará nuevamente para indicar el inicio del siguiente round.

Si por cualquier razón se adopta una decisión sobre los puntos antes que se completen todos los rounds (por ejemplo, ante una descalificación o TKO – nocaut técnico), se examinarán las apuestas en el round en el cual se detuvo la pelea. Las apuestas realizadas para la predicción “ganar por puntos” solo se considerarán como ganadoras si se completan todos los rounds.

Si por cualquier razón se decide que se culmine una pelea con un número de rounds distintos al número inicialmente ofrecido, entonces se otorgarán probabilidades de uno (1,00) a todas las apuestas recibidas para este tipo de apuesta.

Si un boxeador se retira durante el periodo entre los rounds, se considerará que la pelea culminó en el round previo.

7. Béisbol

Para todas las apuestas de béisbol, se toman en cuenta el partido completo así como cualquier entrada adicional que deba jugarse para determinar al ganador.

A diferencia de la norma en las disposiciones generales, si se suspende un partido de béisbol y no se continúa a partir del momento de la suspensión ni se completa el siguiente día calendario, entonces el resultado final se considerará como el resultado al momento de la suspensión en las siguientes circunstancias:

- a) Si se ha suspendido el juego al final de la octava entrada (8.5 entradas jugadas) con el equipo local con ventaja en las carreras.
- b) Si se aplica la “Regla de Clemencia” y se suspende el juego antes que culmine. La “Regla de Clemencia” se refiere a un equipo que tiene una gran ventaja que no se puede remontar sobre el otro equipo.

Tipos de apuestas de béisbol

7.1. Ganador (Línea de Dinero o Money Line)

La apuesta “Línea de Dinero” involucra al jugador que predice el resultado final de un partido de béisbol al usar “1” para una victoria del equipo local y “2” para una victoria del equipo visitante.

7.2. Resultado Final con Hándicap

La apuesta “Resultado Final con Hándicap” involucra al jugador que predice el resultado final de un partido de béisbol que toma en cuenta el hándicap otorgado a uno de los dos equipos.

El hándicap puede ser o no un número entero. Si no es un número entero, entonces no puede haber empate.

Esta apuesta puede ofrecerse para una entrada de un partido de béisbol o para un periodo específico del juego en el cual la predicción solo involucrará las carreras anotadas en dichos periodos específicos del partido.

7.3. Apuesta de Entradas

La apuesta “Apuesta de Entradas” involucra al jugador que predice el resultado de una entrada (primera, segunda, tercera, cuarta, etc.) de un partido de béisbol.

7.4. Carreras / Hits Inferiores / Superiores

La apuesta “Carreras / Hits Inferiores / Superiores” involucra al jugador que predice si el número total de carreras o hits anotados en un juego será mayor o menor a un límite publicado.

Esta apuesta puede ofrecerse en la forma de una proposición de “Sí/No” o para cada equipo de forma separada o por entrada o para un periodo específico del juego en el cual la predicción solo involucrará las carreras anotadas en dichos periodos específicos de tiempo.

7.5. Carreras/Hits Impares/Pares

La apuesta “Carreras/Hits Impares/Pares” involucra al jugador que predice si el número total de carreras o hits anotados en un partido será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o por entrada o para cualquier periodo de tiempo específico del partido. En este caso, la predicción solo involucrará el número de carreras que se anotaron durante un periodo específico del partido.

En todos los casos, cero (0) se considera como un número par.

7.6. Diferencia de Carreras

La apuesta “Diferencia de Carreras” involucra al jugador que predice la diferencia de carreras del equipo ganador en un partido de béisbol.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o por entrada (primera, segunda, tercera, cuarta, etc.) o para un periodo específico del juego en el cual la predicción solo involucrará las carreras anotadas en dichos periodos específicos de tiempo.

7.7. Mayor número de Hits en las Primeras/Siguientes entradas

La apuesta “Mayor número de Hits en las Primeras/Siguientes entradas” involucra al jugador que predice qué equipo tendrá la mayor cantidad de hits en la primera entrada y en cada entrada posterior.

7.8. Anotar Primero

La apuesta “Anotar Primero” involucra al jugador que predice qué equipo anotará primero un número de carreras, por ejemplo equipo en anotar primero 3 carreras, qué equipo anotará primero 3 carreras.

7.9. Liderar después de

La apuesta “Liderar después de” involucra al jugador que predice qué equipo liderará después de un número de entradas, es decir, liderar después de 5 entradas, qué equipo liderará después de 5 entradas.

7.10. Entradas extras

La apuesta “Entradas extras” involucra al jugador que predice si se requieren entradas extras para determinar al ganador de un partido de béisbol.

7.11. Medio Tiempo/Tiempo Completo

La apuesta “Medio Tiempo/Tiempo Completo” involucra al jugador que predice el resultado del primer tiempo de un partido de béisbol (definido como las primeras 4.5 entradas) junto con el resultado final del juego al usar 1X2 para cada segmento de la apuesta que tiene 9 opciones.

8. Rugby

Para todas las apuestas de rugby se tomará en cuenta el tiempo regular del juego y no cualquier tiempo adicional, salvo que sea expresamente indicado en el programa o en la descripción de la apuesta seleccionada.

Tipos de Apuestas

8.1. Resultado Final 1X2

En la apuesta “Resultado Final 1X2” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un partido de rugby particular al usar “1” para la victoria de un equipo local, “2” para la victoria de un equipo visitante y “X” para un empate.

8.2. Final Result with Handicap

En la apuesta “Resultado Final con Hándicap” el jugador hará un pronóstico para predecir el resultado final de un determinado partido de rugby que toma en cuenta el hándicap otorgado a uno de los dos equipos. El hándicap puede ser un número entero o no. Si no es un número entero, entonces no puede haber empate.

Este tipo de apuesta puede ofrecerse para una mitad de Tiempo de un partido de rugby (primero o segundo) o para un periodo específico del partido si la predicción solo involucrará dichos periodos específicos.

8.3. Ganador del Primer Tiempo

En la apuesta “Ganador del Primer Tiempo” el jugador hará un pronóstico para predecir el Resultado del Primer Tiempo del partido de rugby.

8.4. Resultado del Primer Tiempo/Resultado Final

En la apuesta “Resultado del Primer Tiempo/Resultado Final” el jugador hará un pronóstico para predecir la combinación del resultado del primer Tiempo con el resultado final de un partido de rugby usando 1X2 para cada Tiempo, hay 9 opciones en total.

8.5. Menos/Más

En la apuesta “Menos/Más Goles” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de puntos anotados en un partido será mayor a menor al límite de los goles publicados.

Esta apuesta puede ofrecerse para un equipo individual por separado o para un Tiempo específico (primer o segundo Tiempo) o para un periodo específico del partido en el cual la predicción solo involucrará dichos periodos específicos.

8.6. Impar/Par

En la apuesta “Impar/Par” el jugador hará un pronóstico para predecir si el número total de puntos anotados en un partido será un número impar o par.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

En todas las circunstancias, cero (0) se considerará un número par.

8.7. Total Points

En la apuesta “Puntos Exactos” el jugador hará un pronóstico para predecir el número exacto de puntos que se anotarán en un partido de rugby.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico.

8.8. Rango de Puntos

En la apuesta “Rango de Puntos” el jugador hará un pronóstico para predecir el número de puntos que se anotarán en un partido de rugby en el cual la elección de los puntos estará dentro de un rango específico.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada o para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico.

8.9. Margen de Victoria

En la apuesta “Margen de Victoria” el jugador hará un pronóstico para predecir el margen en el marcador de un equipo con un número exacto de puntos o rango de puntos. Esta

apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

8.10. Tiempo con la Mayor Cantidad de Puntos

En la apuesta “Tiempo con la Mayor Cantidad de Puntos” involucra al jugador que predice el Tiempo (Primer o Segundo) en el cual se anotarán la mayor cantidad de goles.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada equipo de forma separada.

8.11. Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último punto

En la apuesta “Equipo que anota el Primer/Siguiente/Último punto” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo anotará el primer, el siguiente o el último punto de un partido.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

8.12. Empate/Local/Visitante sin Apuesta

En la apuesta “Local sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Empate o Visita) sin tener en cuenta una victoria local y tendrá que elegir una opción entre Empate y Visita.

La apuesta “Empate sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Visita o Local) sin tener en cuenta un empate y tendrá que elegir una opción entre Local y Visita.

La apuesta “Visitante sin Apuesta” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el resultado final (Local o Empate) sin tener en cuenta una victoria visitante y tendrá que elegir una opción entre Local y Empate.

En los casos que el resultado final de un partido sea uno que no se tenga en cuenta en la apuesta, entonces todas las apuestas reciben probabilidades de 1.00. Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

8.13. Race to

En la apuesta “Carrera para”, el jugador hará un pronóstico para predecir el primer equipo en alcanzar un número establecido de puntos, ej. Carrera a 10 puntos – que equipo anotará los primeros 10 puntos en el partido de rugby.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

8.14. Primer/Siguiente Try

En la apuesta “Primer/Seguiente Try” el jugador hará un pronóstico para predecir el equipo en anotar el primer o siguiente try en el partido de rugby.

Esta apuesta puede ofrecerse para cada Tiempo del partido o para cualquier periodo de Tiempo específico del partido. En el último caso, la predicción solo involucra el número de puntos que se anotaron durante el periodo específico del partido.

9. Apuestas Previas y Especiales

La determinación del ganador de una competencia: el orden final de las posiciones: el orden preciso: la clasificación a la siguiente ronda: o los logros estadísticos, es decir, el primer goleador, el grupo con más goles, el número total de goles, etc. dentro del marco de una competencia o parte de la misma se decide en base a las reglas de desarrollo para cada competencia, sin tomar en cuenta cómo se determinaron y que incluyen todos y cada uno de los métodos para determinar los resultados.

La apuesta recibida para el equipo, el atleta, el piloto o cualquier otro tipo de participante que por cualquier razón fue descalificado o retirado de la competencia son apuestas no ganadoras. Una excepción a este caso es si se publica alguna otra cosa en el programa de apuestas o si involucra parte de la competencia para la cual ya se ha determinado un resultado.

Las apuestas realizadas a un equipo, atleta, piloto o cualquier otro tipo de participante que por cualquier razón no participó en la competencia se reembolsan con probabilidades de 1.00.

Se considera que un equipo participó en una competencia si participó de cualquier forma en cualquier etapa clasificatoria.

Si existe una suspensión final de una competencia por cualquier motivo, entonces todas las competencias reciben probabilidades de 1.00, salvo que involucren apuestas sobre una parte de la competencia que ya haya concluido y que se haya recibido el resultado.

Tipos de Apuestas para las Apuestas Previas y Especiales

9.1. Ganador de una Competencia o parte de la misma

En la apuesta “Ganador de una competencia o parte de la misma” el jugador hará un pronóstico para predecir el ganador de una competencia o parte de la misma tal como el ganador del grupo e, ganador de la clasificación, etc.

La apuesta puede ofrecerse en una combinación de dos o más competencias, por ejemplo, quién ganará los 4 Grand Slams o qué equipo ganará la Champions League, etc.

9.2. Participación/Clasificación a la final o a una fase de una competencia

En la apuesta “Participación/Clasificación a la final o a una fase de una competencia” el jugador hará un pronóstico para predecir si un equipo (o atleta o piloto o cualquier participante) participará o clasificará para la final de una competencia o de una fase específica de la misma, por ejemplo la fase de grupos, la semifinal, etc.

9.3. Posición Adecuada/Fase de Eliminación/Descenso

En la apuesta “Posición Adecuada/Fase de Eliminación/Descenso” el jugador hará un pronóstico para predecir cuál será el puesto exacto o la fase de eliminación precisa de un equipo (o un atleta o piloto o cualquier participante) o qué equipo descenderá.

Esta apuesta puede ofrecer con una opción de rangos para los puestos o la fase de grupos. Esta apuesta puede ofrecerse respecto a una combinación de los puestos para dos o más equipos, tales como predecir el primer y segundo puesto o para atletas, pilotos o cualquier participante.

9.4. Apuesta de Grupo

En la apuesta “Apuesta de Grupo” el jugador hará un pronóstico para predecir qué equipo (o atleta o piloto o cualquier participante) ocupará el primer lugar en una competencia (o parte de la misma).

9.5. Goles Totales u otra medida estadística

En la apuesta “Goles Totales u otra medida estadística” i el jugador hará un pronóstico para predecir el número total de goles u otra medida estadística que se logrará dentro del marco de una competencia o en parte de la misma.

Esta apuesta puede ofrecerse en la forma de un conjunto de rangos o en la forma de “Más/Menos” opciones

Asimismo, esta apuesta puede ofrecerse para equipos o atletas específicos por separado.

9.6. Mayor Anotador de una competencia o parte de la misma

En la apuesta “Mayor Anotador de una competencia o parte de la misma” el jugador hará un pronóstico para predecir qué atleta logrará una mayor cantidad de goles (o puntos, etc.) dentro del marco de una competencia o parte de la misma.

Esta apuesta puede ofrecerse para cualquier otra medida estadística o para equipos específicos por separado.

Esta apuesta puede ofrecerse y con opciones dentro de un grupo de equipos, por ejemplo, que incluye entre otros el mayor anotador de un continente o el equipo del mayor anotador, etc.

9.7. El Grupo Ganador

En la apuesta “el grupo Ganador” el jugador hará un pronóstico para predecir el grupo del cual saldrá el ganador de la competencia.

Esta apuesta puede ofrecerse y con opciones dentro de un grupo de equipos además de aquellos designados por la competencia, un ejemplo que incluye entre otros puede referirse al continente del cual saldrá el ganador de la competencia o respecto al sexo del ganador, etc.

9.8. Grupo con la mayor cantidad de goles o puntos u otra medida estadística

En la apuesta “Grupo con la mayor cantidad de goles o puntos u otra medida estadística” el jugador hará un pronóstico para predecir el grupo de una competencia que tendrá la mayor cantidad de goles o puntos u otra medida estadística.

En este caso, si no han concluido todos los juegos de todos los grupos, entonces todas las apuestas reciben probabilidades de 1.00.

9.9. Uno contra Uno

En La apuesta “Uno contra Uno” el jugador hará un pronóstico para predecir el equipo (o atleta o piloto o cualquier otro participante) que ocupará un mejor puesto o logrará el mejor resultado estadístico entre un par dentro del marco de una competencia o parte de la misma.

Anexo

El presente reglamento es una actualización que entra en vigencia desde el 20 de julio de 2017.

El Juego Te Apuesto sólo está disponible en los Puntos de Venta autorizados de TE APUESTO y en la Web de Te Apuesto (www.teapuesto.com.pe), que se puede acceder desde cualquier computadora, laptop o Smartphone. A continuación se detalla la disponibilidad de apuestas por deporte:

1. Fútbol

1.1. Agente Autorizado (Punto de Venta)

- Apuestas de corto plazo

Tipos de apuestas	Antes del partido	En Vivo
Resultado final (L-E-V)	+	+
Opción doble	+	+
Resultado del Primer Tiempo	+	+
Resultado del Segundo Tiempo	+	+
Resultado del primer Tiempo/ Resultado final	+	
-/+ 2,5 goles	+	+
Rango de goles	+	+
Marcador exacto	+	+
Resultado final con Hándicap	+	+
-/+ 1,5 goles	+	+
- /+ 3,5 goles	+	+
Gol/ No Gol	+	+
Equipo que anota el siguiente gol		+
Impar /Par	+	+

Respecto a algunos partidos muy importantes (según el criterio de TE APUESTO), se ofrecerán las siguientes apuestas especiales:

- Jugador que meterá el primer gol.
- Equipo que hará el primer gol.
- Minuto del primer gol.
- Equipo que se le otorgará la primera roja.
- Equipo que se le otorgará la primera amarilla.
- Equipo que se le otorgará el primer penal.
- Jugador que meterá el último gol.
- Jugador que meterá gol en cualquier momento.

- Apuestas de largo plazo
 - a. Champions League
 - ¿Quién ganará la Champions League?
 - ¿Quién pasará a la siguiente ronda?
 - b. Europa League
 - ¿Quién ganará la Europa League?
 - ¿Quién pasará a la siguiente ronda?
 - c. Ligas y campeonatos nacionales e internacionales
 - ¿Quién será el ganador del torneo?
 - ¿Quién ganará la Copa Libertadores?
 - ¿Quién ganará la Copa Sudamericana?

1.2. Web de Te Apuesto

Tipo de apuestas	Antes del partido	En Vivo
Resultado Final (L-E-V)	+	+
Opción doble	+	+
Resultado del Primer Tiempo	+	+
Resultado del primer Tiempo con opción doble	+	+
Resultado del Segundo Tiempo	+	+
Resultado del Segundo Tiempo con opción doble	+	+
Resultado del primer Tiempo/ Resultado final	+	
Resultado final con Hándicap	+	+
Resultado final con Hándicap con opción doble	+	+
-/+ 0,5 goles	+	+
-/+ 1,5 goles	+	+
-/+ 2,5 goles	+	+
-/+ 3,5 goles	+	+
-/+ 4,5 goles	+	+
-/+ 5,5 goles	+	+
-/+ 6,5 goles		+
-/+ 7,5 goles		+
-/+ 8,5 goles		+
-/+ 9,5 goles		+
-/+ 0,5 goles en el primer Tiempo	+	+
-/+ 1,5 goles en el primer Tiempo	+	+
-/+ 2,5 goles en el primer Tiempo	+	+
-/+ 0,5 goles en el segundo Tiempo	+	+
-/+ 1,5 goles en el segundo Tiempo	+	+
-/+ 2,5 goles en el segundo Tiempo	+	+
-/+ 0,5 goles Local	+	+
-/+ 1,5 goles Local	+	+

-/+ 2,5 goles Local	+	+
-/+ 0,5 goles Visita	+	+
-/+ 1,5 goles Visita	+	+
-/+ 2,5 goles Visita	+	+
Rango de Goles	+	+
Total de Goles	+	+
Total de Goles del primer Tiempo	+	+
Total de Goles del segundo Tiempo	+	+
Total de Goles del Local	+	+
Total de Goles del Visitante	+	+
Gol/ No Gol	+	+
Gol/ No Gol (Primer Tiempo)	+	+
Impar/ Par	+	+
Impar/ Par (Primer Tiempo)	+	+
Impar/ Par (Segundo Tiempo)	+	+
Marcador exacto	+	+
Marcador exacto del primer Tiempo	+	+
Marcador exacto del segundo Tiempo	+	+
Equipo que anota el primer/siguiente gol	+	+
Tiempo con más goles	+	
Combo L- E- V y -/+ goles	+	
Ganador del resto del partido		+
Ganador del resto del primer Tiempo		+
Tiempo del primer gol	+	
Tiempo del último gol	+	
Anotador del primer gol	+	
Anotador del último gol	+	
Anotador del gol en cualquier momento	+	
Hat Trick	+	
Scorecast	+	
Equipo que se le otorgará la primera amarilla	+	
Equipo que se le otorgará la primera roja	+	
Penal (Si/No)	+	
Equipo que se le otorgará el primer penal	+	
2do Tiempo Ganador	+	+
Visita/Empate/Local sin Apuesta	+	+
El equipo Visitante ganara a 0	+	+
Gol/No Gol 2do Tiempo	+	
1er Tiempo Ganador	+	+
El equipo Local gana a 0	+	+
El resultado acabara en un empate con goles	+	+
Goles Exactos 2do Tiempo (3+)	+	+
Goles exactos Equipo Local 2do Tiempo (3+)	+	+
Goles exactos equipo visitante 1er tiempo (3+)	+	+
Goles exactos Equipo Visitante 2do Tiempo (3+)	+	+
Goles exactos Equipo Visitante 1er Tiempo (3+)	+	+
Menos/Más 1er Tiempo 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 2do Tiempo 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 2do Tiempo Visitante 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 2do Tiempo Local 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 1er Tiempo 0,5/1,5/2,5	+	+

Menos/Más 1er Tiempo Visitante 0,5/1,5/2,5	+	+
Menos/Más 1er Tiempo Local 0,5/1,5/2,5	+	+
Ganador	+	
1er Tiempo/ Resultado Final	+	
Tiempo con más Goles	+	
Tiempo con más goles Local	+	
Tiempo con más goles Visitante	+	
Ambos equipos anotaran más de 1,5 goles	+	
Ambos equipos anotaran menos de 1,5 goles	+	
El número de goles será menos de 1,5 en ambos tiempos	+	
El número de goles será más de 1,5 en ambos tiempos	+	
El equipo Local anotara en ambos tiempos	+	
Equipo Visita anotara en ambos tiempos	+	
El equipo Local ganara los dos tiempos	+	
El equipo Visitante ganara los dos tiempos	+	
Tiempo del 1er gol	+	
Combo Resultado Final & Menos/Mas 1.5	+	
Combo Resultado Final y Menos/Mas 2,5	+	
Combo Resultado Final & Menos/Mas 3.5	+	
Combo Resultado Final & Menos/Mas 4.5	+	
Combo Resultado Final & G/NG	+	
Combo G/NG & Menos/Mas 2,5	+	

2. Tenis

2.1. Agente Autorizado (Punto de Venta)

- Se ofrecerá la apuesta de “Ganador del torneo” tanto en la categoría de hombres como mujeres en campeonatos seleccionados.
- Se ofrecerá la apuesta “ Ganador del partido” y marcador exacto del partido

2.2. Web de Te Apuesto

- Para campeonatos seleccionados:

Tipos de apuestas	Antes del partido	En Vivo
Ganador del partido	+	+
Ganador del 1er Set	+	+
Ganador del 2do Set		+
Ganador del 3er Set		+
Ganador del 4to Set		+
Ganador del 5to Set		+
Marcador exacto del partido	+	+
-/+ Games		+
-/+ Games 1er Set		+

-/+ Games 2do Set		+
-/+ Games 3er Set		+
-/+ Games 4to Set		+
-/+ Games 5to Set		+
-/+ Games Local		+
-/+ Games Visita		+
Ganador de más Games con Hándicap		+
Impar/ Par total de Games		+

3. Deportes Motorizados

Para ambos canales (Agente Autorizado y la Web de Te Apuesto), se ofrecerá lo siguiente:

- Largo Plazo
 - Piloto Ganador
 - Constructor Ganador
- Corto Plazo

Tipos de apuestas	ANTES DEL EVENTO	EN VIVO
Ganador de la Pole Position	*	
Ganador de la carrera	*	
Apuesta de Grupo	*	
Primer piloto que se retira	*	
Uno contra Uno	*	

Se ofrecerá las siguientes apuestas para Motociclismo:

- Ganador de la Carrera (Antes del evento)

4. Básquetbol

Para ambos canales (Agente Autorizado y la Web de Te Apuesto), se ofrecerá lo siguiente:

Tipos de apuestas	ANTES DEL PARTIDO	EN VIVO
Ganador (Línea de Dinero o Money Line)	*	*
Resultado final (LEV)	*	*
Ganador del 1er tiempo (LEV)		*
Ganador del 1er cuarto (LEV)	*	*

Ganador del 2do cuarto (LEV)		*
Ganador del 3er cuarto (LEV)		*
Ganador del 4to cuarto (LEV)		*
Resultado Final con HC 2 vías	*	*
1er tiempo HC 2 vías		*
2do tiempo HC 2 vías		*
1er cuarto HC 2 vías	*	*
2do cuarto HC 2 vías		*
3er cuarto HC 2 vías		*
4to cuarto HC 2 vías		*
Menos/Más total de puntos	*	*
Menos/Más total de puntos 1er tiempo		*
Menos/Más total de puntos 2do tiempo		*
Menos/Más total de puntos 1er cuarto	*	*
Menos/Más total de puntos 2do cuarto		*
Menos/Más total de puntos 3er cuarto		*
Menos/Más total de puntos 4to cuarto		*
Impar/Par total de puntos	*	*
Impar/Par total de puntos 1er tiempo		*
Impar/Par total de puntos 2do tiempo		*
Impar/Par total de puntos 1er cuarto		*
Impar/Par total de puntos 2do cuarto		*
Impar/Par total de puntos 3er cuarto		*
Impar/Par total de puntos 4to cuarto		*

5. Vóleybol

Para ambos canales (Agente Autorizado y la Web de Te Apuesto), se ofrecerá lo siguiente:

Tipos de apuestas	ANTES DEL PARTIDO	EN VIVO
Ganador del partido	*	*
Ganador del 1er Set	*	*
Ganador del 2do Set		*
Ganador del 3er Set		*
Ganador del 4to Set		*
Ganador del 5to Set		*
Marcador exacto en sets	*	*
Menos/ Más total de puntos		*
Menos/ Más total de puntos 1er Set		*
Menos/ Más total de puntos 2do Set		*
Menos/ Más total de puntos 3er Set		*
Menos/ Más total de puntos 4to Set		*
Menos/ Más total de puntos 5to Set		*
Impar/Par total de puntos	*	*
Impar/Par Puntos 1er Set		*
Impar/Par Puntos 2do Set		*
Impar/Par Puntos 3er Set		*
Impar/Par Puntos 4to Set		*
Impar/Par Puntos 5to Set		*
Resultado final con HC 1,5 in Sets	*	*

6. Box y Artes Marciales

Para ambos canales (Agente Autorizado y Web de Te Apuesto) se ofrecerá lo siguiente:

Tipos de apuestas	ANTES DEL EVENTO	EN VIVO
Ganador de la pelea	*	
Apuesta de Round	*	
Método de resultado de una pelea	*	

7. Béisbol

Para ambos canales (Agente Autorizado y Web de Te Apuesto) se ofrecerá lo siguiente:

2

Tipos de apuestas	ANTES DEL EVENTO	EN VIVO
Ganador con Hándicap	+	+
Ganador	+	+
Siguiente Inning ganador	+	+
Impar/Par Total de carreras	+	+
Cuántas carreras se anotarán	+	+
Cuántas carreras anotará el equipo Visitante	+	+
Cuántas carreras anotará el equipo Local	+	+