

AHORA PUEDES SER HINCHA DE VARIOS EQUIPOS  
CON TE APUESTO ELIGES LA CANTIDAD DE PARTIDOS Y EQUIPOS QUE QUIERAS APOSTAR

# TE APUESTO

Tu juego. Tu pasión.

JCA Fotografía  
991-781-988



Partidos destacados: (501) Barcelona vs. Real Madrid, (512) Manchester United vs. Schalke 04 y (531) Braga vs. Benfica.

## Edición 024

Del Martes 3 al Jueves 5 de Mayo de 2011

Nota: Los partidos que se jueguen antes de las 9:00am, serán mostrados en el programa del día anterior.

Comp.	Hora	Cod.	Min.	LOCAL	POS.	L	E	V	POS.	VISITA	OPCION DOBLE			MENOS/MAS GOLES		Result.	
											LoE	LoV	EoV	(2 o menos)	(3 o más)	L	V
<b>Martes 3 de Mayo de 2011 - Programa 89</b>																	
CEU	13:45	501	1	BARCELONA	1	1.50	4.00	5.00	2	REAL MADRID	1.09	1.15	2.22	2.25	1.50	L	V
CLA	20:45	502	3	AMERICA		2.40	3.20	2.50		SANTOS	1.37	1.22	1.40	1.80	1.80	L	V
<b>Miércoles 4 de Mayo de 2011 - Programa 90</b>																	
SCP	12:00	511	3	INVERNESS CT	7	9.00	4.75	1.25	2	CELTIC	3.11	1.10	-	2.05	1.60	L	V
CEU	13:45	512	1	MANCHESTER UTD.		1.35	4.75	6.00		SCHALKE 04	1.05	1.10	2.65	1.90	1.70	L	V
CLA	17:30	513	3	INTERNACIONAL		1.25	4.75	9.00		PEÑAROL	-	1.10	3.11	1.90	1.70	L	V
USA	18:30	514	3	DC UNITED	13	2.40	3.20	2.50	6	SEATTLE	1.37	1.22	1.40	1.60	2.05	L	V
MEX	19:00	515	3	CRUZ AZUL		1.65	3.50	4.25		ATLANTE	1.12	1.19	1.92	1.90	1.70	L	V
USA	19:30	516	3	HOUSTON	5	2.10	3.20	3.00	8	COLORADO	1.27	1.24	1.55	1.80	1.80	L	V
BRC	19:50	517	3	ATLETICO PR		2.00	3.20	3.20		VASCO DE GAMA	1.23	1.23	1.60	1.85	1.75	L	V
BRC	19:50	518	3	SAO PAULO		1.35	4.25	7.00		AVAI	-	1.13	2.64	2.15	1.55	L	V
CLA	19:50	519	3	CRUZEIRO		1.20	6.00	8.00		ONCE CALDAS	-	-	3.43	2.25	1.50	L	V
CLA	19:50	520	3	LIBERTAD		2.15	3.30	2.80		FLUMINENSE	1.30	1.22	1.51	1.85	1.75	L	V
CLA	19:50	521	3	U. CATOLICA		2.25	3.30	2.60		GREMIO	1.34	1.21	1.45	1.95	1.65	L	V
MEX	21:00	522	3	GUADALAJARA		2.25	3.20	2.70		TIGRES UANL	1.32	1.23	1.46	1.70	1.90	L	V
<b>Jueves 5 de Mayo de 2011 - Programa 91</b>																	
LDE	14:05	531	1	BRAGA		2.60	3.10	2.40		BENFICA	1.41	1.25	1.35	1.70	1.90	L	V
LDE	14:05	532	3	VILLARREAL		2.50	3.40	2.30		PORTO	1.44	1.20	1.37	2.25	1.50	L	V
BRC	17:30	533	3	CURITIBA		2.30	3.20	2.60		PALMEIRAS	1.34	1.22	1.43	1.80	1.80	L	V
CLA	18:15	534	3	CERRO PORTEÑO		2.70	3.10	2.30		ESTUDIANTES	1.44	1.24	1.32	1.70	1.90	L	V
MEX	19:00	535	3	MONTERREY		2.25	3.20	2.70		PUMAS UNAM	1.32	1.23	1.46	1.70	1.90	L	V
BRC	19:50	536	3	FLAMENGO		1.40	4.00	6.50		CEARA	-	1.15	2.48	1.85	1.75	L	V
CLA	20:45	537	3	ATLETICO JUNIOR		1.60	3.60	4.50		JAGUARES	1.11	1.18	2.00	1.70	1.90	L	V
CLA	20:45	538	3	LIGA DEP. UNIVERSITARIA		2.15	3.40	2.70		VELEZ SANSFIELD	1.32	1.20	1.50	1.90	1.70	L	V
MEX	21:00	539	3	AMERICA		2.25	3.20	2.70		MORELIA	1.32	1.23	1.46	1.80	1.80	L	V

## LEYENDA

BRC = Copa Brasileira   
 CLA = Copa Libertadores   
 MEX = Fútbol Mexicano Primera División   
 USA = Fútbol de Estados Unidos  
CEU = Champions League   
 LDE = Europa League   
SCP = Fútbol Escocés Primera División

## SIMBOLOGIA

<b>Comp.</b>	Indica el campeonato a los que corresponden los partidos.
<b>Hora</b>	Indica la hora en que empieza dicho partido (hora peruana).
<b>Cod.</b>	Es el código que identifica un partido.
<b>Min</b>	Cantidad mínima de partidos para que tu jugada sea válida.
<b>LOCAL</b>	Nombre del equipo local.
<b>L</b>	Probabilidades para el equipo local.
<b>E</b>	Probabilidades para el empate.
<b>V</b>	Probabilidades para el equipo visitante.
<b>VISITA</b>	Nombre del equipo visitante.
<b>OPCIÓN DOBLE</b>	Contiene 3 columnas (LoE), (LoV) o (EoV).
<b>-/+</b>	Contiene 2 columnas, "Menos", "Más" con sus respectivas probabilidades para resultado de 0 - 2 goles y 3 o más goles

## INSTRUCCIONES

- De los partidos ofrecidos puede elegir entre 1 y 3 como mínimo y hasta un máximo de 30 por jugada (pregunte su agente / promotor si usted quiere apostar en más de 12 partidos). Partidos que figuren con el mínimo "1" se podrán jugar como únicos.
  - Cuando no figura una probabilidad en alguna de las opciones, significa que esta no estará disponible.
  - "MENOS", significa que el número total de goles marcados en un partido es de 2 o menos y "MÁS" es de 3 o más goles.
  - En una jugada no se puede apostar más de una vez al mismo partido.
  - Los resultados de los partidos son los registrados a los 90 minutos de juego, más el tiempo adicional otorgado por el árbitro.
  - No se considera tiempos suplementarios y/o definición por penales salvo que se indique lo contrario.
  - Si un partido es cancelado o pospuesto por más de un día posterior a la fecha mencionada en el programa (hora local) o si hay cambio de escenario o cambio de oponente posterior a la publicación del programa, se atribuirá probabilidad uno (1.00) al partido independientemente de la apuesta escogida por el cliente.
  - Si un partido comienza antes de la hora estipulada para el cierre de apuestas:
    - o Serán válidas las apuestas cursadas antes de la hora de comienzo real.
    - o Serán nulas las apuestas cursadas después de la hora de comienzo real y se les atribuirá probabilidad uno (1.00)
  - Para todos los casos anteriores, la jugada será válida con los partidos restantes, siempre y cuando los partidos restantes sean al menos dos o uno - y este partido puede ser jugado como único. Si la jugada no cumple con las condiciones descritas en la parte superior, entonces el valor de la jugada es reembolsado al cliente.
- Para información sobre las reglas generales por favor consultar el reverso del cupón.

# APUESTAS ESPECIALES

## ¿QUIEN SERÁ EL CAMPEÓN?

### Champions League

Código 002

Cod.	Equipo	Prob.
0101	BARCELONA	1.45
0102	REAL MADRID	35.00
0104	MANCHESTER UTD.	2.50
0134	SCHALKE 04	100.00

### Fútbol Peruano

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0201	U. SAN MARTIN	N/O
0202	ALIANZA LIMA	3.20
0203	UNIVERSITARIO	2.50
0204	SPORTING CRISTAL	10.00
0205	CIENCIANO	4.00
0212	CUALQUIER OTRO	4.00

Culmina en diciembre al término del campeonato.

### Fútbol Argentino

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0101	BOCA JUNIORS	20.00
0102	ESTUDIANTES	10.00
0103	VELEZ SANSFIELD	1.90
0104	RIVER PLATE	2.40
0105	SAN LORENZO	20.00
0112	INDEPENDIENTE	50.00
0113	CUALQUIER OTRO	7.00

Culmina a mitad de año al término del campeonato clausura.

### INSTRUCCIONES

- Cada jugada puede incluir una predicción de cada liga. Predicciones de diferentes ligas pueden combinarse entre sí en la misma jugada
- Estas apuestas especiales no pueden combinarse con la Lista de Partidos de Fútbol.
- La predicción "CUALQUIER OTRO" se refiere a cualquier otro equipo de esa liga que no esté expresamente indicado.
- La indicación N/O significa No Ofrecida.
- Todas las apuestas especiales se pueden jugar como únicas.

#### EJEMPLO COMO MARCAR

En el cupón referencial el cliente pronosticó que la Universidad San Martín sería campeón del torneo peruano.

Código de evento de 3 dígitos

Código de predicción de 4 dígitos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	●	L
1	2	3	4	5	6	7	8	9	●	E
●	2	3	4	5	6	7	8	9	0	V
●	1	●	3	4	5	- = TOTAL GOLES (2 o MENOS)				-
●	●	2	3	4	5	+ = TOTAL GOLES (3 o MAS)				+
										F

### Reglas del Juego

- Restricción: Sólo para mayores de 18 años.

- El participar en este juego supone, por parte del jugador, el conocimiento de su Reglamento ([www.intralot.com.pe](http://www.intralot.com.pe)) y adhesión incondicional al mismo, quedando sometidas sus apuestas a las condiciones y restricciones establecidas. Será inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento del mismo.

- Cada jugada de TE APUESTO tiene un precio mínimo de S/. 1.00. El "Monto Máximo de Apuesta" permitido por cada cupón es de cinco mil Nuevos Soles (S/. 5,000.00). El "Monto Máximo de Premio" a obtener por cada cupón es de cincuenta mil Nuevos Soles (S/. 50,000.00); en tal sentido, cualquier producto del resultante del multiplicador que aparece en el cupón de apuesta y las probabilidades elegidas por el jugador que supere dicho valor, será ajustado y reducido al valor asignado como "Monto Máximo de Premio".

- Para definir la validez de las apuestas realizadas por el jugador, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputo de INTRALOT prevalecerán sobre cualquier otro dato.

- En el caso que en el Programa se omitan datos o información específica de algún evento, se observaran errores o se produjera una demora en su distribución, INTRALOT podrá publicar esos datos o información en cualquiera de sus canales de información al público de manera oportuna y suficiente.

- La anulación de una apuesta sólo se aceptará en casos especiales, a exclusivo criterio y discreción de INTRALOT. Una apuesta se podrá anular hasta 5 (cinco) minutos después de haber sido validada por el Sistema Central de Computo y siempre y cuando no haya comenzado el primer evento de la selección efectuada por el jugador para su apuesta.

- Los juegos de apuestas de probabilidades fijas se ofrecen con probabilidades predeterminadas para cada selección por separado o como un todo unitario, según lo elegido por el jugador. Las probabilidades se presentan en formato de dos decimales. Una vez que el Sistema Central de Cómputo valide un ticket, las probabilidades de éste no cambian excepto situaciones particulares mencionadas en el Reglamento, en las que el jugador debe conocer y aceptar si decide participar en el juego, no siendo aceptable por tanto cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de los cambios que pudieran producirse en las probabilidades iniciales que se publican en el Programa.

- Las predicciones acertadas de las selecciones del jugador se basan en los resultados oficiales anunciados por INTRALOT a través del

punto de venta para todos los eventos del Programa organizados de acuerdo con las reglas y las normas oficiales del juego.

- Una vez ingresada una jugada en el Sistema Central de Cómputo, ésta será declarada ganadora cuando el jugador haya acertado todas las predicciones que ha seleccionado. En este caso se pagará un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por todas las probabilidades válidas al momento de la validación de la jugada.

- El pago a los ganadores, sólo se realizará una vez terminados todos los eventos que fueron seleccionados en la apuesta y previa confirmación del registro de la jugada correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

- En caso de pérdida, destrucción parcial o completa del ticket, e incluso, en el caso en que no se pueda recuperar la información del ticket ganador, INTRALOT se exime de toda responsabilidad de pagar el monto del mismo, y se reserva el derecho de ofrecer cualquier otro tipo de compensación al jugador.

- Los premios deberán cobrarse dentro de los 60 (sesenta) días calendario contados a partir del final del periodo válido del respectivo Programa; en caso contrario, INTRALOT se reserva el derecho de realizar los pagos en la forma y tiempo que establezca en su oportunidad, previa verificación de la jugada ganadora.

- Un jugador que presenta una apuesta supuestamente ganadora que no ha sido reconocida como tal por el Sistema Central de Cómputo o que registra premios inferiores a los que debería recibir, podrá presentar su reclamo directamente a INTRALOT hasta dentro de un plazo de seis (06) días calendario contados a partir del momento en que los resultados de todos los eventos del Programa respectivo han sido ingresados al Sistema Central de Cómputo.

- Los premios de hasta S/. 150.00 pueden ser cobrados en los puntos de venta de INTRALOT. Los premios mayores a S/. 150.00 serán pagados en la oficina principal de INTRALOT (Av. Del Parque Norte 1180. Urb. Corpac. San Borja, Lima), y/o en agencias autorizadas en provincias, de lunes a viernes de 9:00 a.m. a 6:00 p.m.

#### Reglas Específicas del Juego

- El jugador hará sus predicciones, de acuerdo a las instrucciones impartidas por INTRALOT, las cuales se encuentran a disposición de los jugadores en los programas, material impreso, medios electrónicos, la página web [www.intralot.com.pe](http://www.intralot.com.pe), u otros medios que decida INTRALOT.

#### Tipos de Apuesta

##### Resultado Final de un partido de fútbol

- Si un partido se cancela o pospone por más de un (01) día calendario, en relación con el día establecido en el Programa (en hora local), o si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, no se juega dentro del día siguiente del día estipulado en el Programa (en hora local), la predicción seleccionada por el jugador respecto al resultado final se aceptará, pero la probabilidad asignada será de uno (1.00).

- Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día calendario siguiente al establecido en forma oficial en el Programa (en hora local), el resultado en el momento de la suspensión se considerará el resultado final.

- Si un partido es suspendido, reiniciado y terminado dentro del día calendario siguiente a la fecha publicada en el Programa (en hora local), el resultado válido será el que se dé al finalizar el partido.

##### Goles Anotados en un Partido de Fútbol "Menos-Más" en relación con un límite específico

- Si un partido es cancelado o pospuesto por más de un día calendario respecto del horario establecido en el Programa (en hora local), las apuestas para "menos - más" se aceptarán, pero con una probabilidad de uno (1.00).

- Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante de la suspensión no se juega dentro del día calendario siguiente a lo que establece el Programa (en hora local) y, si al momento de la suspensión el número total de goles es equivalente a tres (03) o más goles, entonces el resultado "más" será considerado el resultado ganador, mientras que el resultado "menos" será considerado el resultado perdedor.

- Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo, y el tiempo restante no se juega dentro del día calendario siguiente al día establecido en el Programa (en hora local), y si el número total de goles al momento de la suspensión es menor a tres (03) goles, entonces ambos resultados - "más" y "menos" - tendrán una probabilidad de uno (1.00).

- Si un partido es suspendido durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se jugará dentro del día calendario siguiente de lo que establece oficialmente el Programa (en hora local), el número de goles obtenido al momento de la suspensión será considerado como el número total de goles del partido.

Para mayor información ingresar a [www.intralot.com.pe](http://www.intralot.com.pe).