



# TE APUESTO

Tu juego. Tu pasión.



991-781-988



Partidos destacados: Japón vs. Perú por la Copa Kirín (505), Cerro Porteño vs. Santos (516) y Vélez Sarsfield vs. Peñarol (526)

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

# Edición 032

Del Martes 31 de Mayo al Viernes 3 de Junio de 2011

Nota: los partidos 504 y 518 se jugarán en cancha neutral. Los partidos que se jueguen antes de las 9:00am, serán mostrados en el programa del día anterior. Las posiciones de los equipos son las que figuraban al momento de la impresión del presente documento y son ofrecidas únicamente con propósitos informativos. Estos pueden variar sin previo aviso.

Comp.	Hora	Cod.	Min.	LOCAL	POS.	L	E	V	POS.	VISITA	OPCION DOBLE			MENOS/MAS GOLES		Result. L V	
											LoE	LoV	EoV	(- 2 o menos)	(+ 3 o más)		
<b>Martes 31 de Mayo de 2011 - Programa 117</b>																	
AMI	11:15	501	3	PORTUGAL (SUB21)		2.45	3.20	2.45		ALEMANIA (SUB21)	1.39	1.23	1.39	-	-	L V	
BR2	19:00	502	3	GOIAS	10	1.35	4.25	7.00	13	ASA	-	1.13	2.64	2.05	1.60	L V	
BR2	19:00	503	3	RECIFE	4	1.45	3.75	6.00	9	BARUERI	1.05	1.17	2.31	1.90	1.70	L V	
COL	20:00	504	3	ATLETICO NACIONAL	3	1.75	3.30	4.00	7	DEPORTIVO CALI	1.14	1.22	1.81	-	-	L V	
AMI	05:20	505	1	JAPON		1.65	3.40	4.50		PERU	1.11	1.21	1.94	1.70	1.90	L V	
<b>Miércoles 1 de Junio de 2011 - Programa 118</b>																	
AMI	13:00	511	3	UCRANIA		1.30	4.50	7.50		UZBEKISTAN	-	1.11	2.81	2.05	1.60	L V	
AMI	13:30	512	3	NIGERIA		2.90	3.20	2.15		ARGENTINA	1.52	1.23	1.29	1.80	1.80	L V	
CH1	17:00	513	3	O'HIGGINS	5	2.70	3.20	2.25	2	U. DE CHILE	1.46	1.23	1.32	-	-	L V	
AMI	18:00	514	3	CANADA		2.45	3.20	2.45		ECUADOR	1.39	1.23	1.39	1.60	2.05	L V	
BRC	19:50	515	3	VASCO DE GAMA	1	1.80	3.30	3.75	18	CURITIBA	1.16	1.22	1.76	1.90	1.70	L V	
CLA	19:50	516	1	CERRO PORTEÑO		2.80	3.00	2.30		SANTOS	1.45	1.26	1.30	1.70	1.90	L V	
AMI	21:00	517	3	GUATEMALA		3.20	3.20	2.00		VENEZUELA	1.60	1.23	1.23	1.70	1.90	L V	
AMI	21:00	518	3	MEXICO		1.25	4.75	9.00		NUEVA ZELANDA	-	1.10	3.11	2.15	1.55	L V	
USA	21:30	519	3	CHIVAS USA	12	1.75	3.30	4.00	17	VANCOUVER	1.14	1.22	1.81	1.65	1.95	L V	
<b>Jueves 2 de Junio de 2011 - Programa 119</b>																	
AMI	11:00	521	3	NORUEGA (SUB21)		2.10	3.20	3.00		SUECIA (SUB21)	1.27	1.24	1.55	-	-	L V	
IT2	11:30	522	3	REGGINA		2.15	2.80	3.30		NOVARA	1.22	1.30	1.51	-	-	L V	
CH1	13:00	523	3	UNION LA CALERA	6	3.20	3.20	2.00	1	U. CATOLICA	1.60	1.23	1.23	-	-	L V	
AMI	13:45	524	3	FRANCIA (SUB21)		1.75	3.30	4.00		SERBIA (SUB21)	1.14	1.22	1.81	-	-	L V	
IT2	14:00	525	3	PADOVA		2.10	2.80	3.40		VARESE	1.20	1.30	1.54	-	-	L V	
CLA	19:50	526	3	VELEZ SANSFIELD		1.30	4.50	7.50		PEÑAROL	-	1.11	2.81	1.95	1.65	L V	
EEU	08:00	527	3	KAZAJISTAN		2.60	3.10	2.40		AZERBAIJAN	1.41	1.25	1.35	1.55	2.15	L V	
<b>Viernes 3 de Junio de 2011 - Programa 120</b>																	
EEU	12:30	101	3	ISLAS FEROE		12.00	7.50	1.10		ESLOVENIA	4.62	-	-	2.15	1.55	L V	
EEU	12:30	102	3	LIECHTENSTEIN		7.50	4.50	1.30		LITUANIA	2.81	1.11	-	1.85	1.75	L V	
EEU	13:00	103	3	CROACIA		1.25	4.75	9.00		GEORGIA	-	1.10	3.11	1.75	1.85	L V	
EEU	13:00	104	3	RUMANIA		2.25	3.10	2.80		BOSNIA-HERZEGOVINA	1.30	1.25	1.47	1.60	2.05	L V	
EEU	13:30	105	3	MOLDAVIA		7.00	4.25	1.35		SUECIA	2.64	1.13	-	1.80	1.80	L V	
EEU	13:35	106	3	AUSTRIA		7.00	4.25	1.35		ALEMANIA	2.64	1.13	-	2.25	1.50	L V	
EEU	13:45	107	3	BELGICA		2.20	3.20	2.80		TURQUIA	1.30	1.23	1.49	1.80	1.80	L V	
EEU	13:45	108	3	ITALIA		1.10	7.00	15.00		ESTONIA	-	-	4.77	2.15	1.55	L V	
EEU	13:50	109	3	BIELORUSIA		6.00	3.50	1.50		FRANCIA	2.21	1.20	1.05	1.60	2.05	L V	

## SIMBOLOGIA

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

## LEYENDA

AMI	= Amistoso	COL	= Colombia Primera División
BR2	= Brasil Segunda División	EEU	= Clasificación a la Copa Europea
BRC	= Copa Brasileira	IT2	= Fútbol Italiano Segunda División
CH1	= Chile Primera División	USA	= Estados Unidos Primera División
CLA	= Copa Libertadores		

# APUESTAS ESPECIALES

## ¿QUIEN SERÁ EL CAMPEÓN?

### ¿QUIEN SERÁ EL CAMPEÓN?

#### 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.

### Copa Libertadores

Código 006		
Cod.	Equipo	Prob
0101	CRUZEIRO	N/O
0102	INTERNACIONAL	N/O
0103	SANTOS	1.60
0104	ESTUDIANTES	N/O
0105	VELEZ SANSFIELD	2.05
0112	FLUMINENSE	N/O
0113	GREMIO	N/O
0114	LDU	N/O
0115	AMERICA	N/O
0123	LIBERTAD	N/O
0124	PEÑAROL	4.50
0125	CUALQUIER OTRO	15.00

### Fútbol Peruano

Código 001		
Cod.	Equipo	Prob.
0201	U. SAN MARTIN	25.00
0202	ALIANZA LIMA	3.00
0203	UNIVERSITARIO	2.50
0204	SPORTING CRISTAL	25.00
0205	CIENCIANO	5.00
0212	CUALQUIER OTRO	3.50

No incluyen el torneo intermedio. Culmina en diciembre al término del campeonato.

### Fútbol Argentino

Código 001		
Cod.	Equipo	Prob
0101	BOCA JUNIORS	N/O
0102	ESTUDIANTES	N/O
0103	VELEZ SANSFIELD	1.60
0104	RIVER PLATE	N/O
0105	SAN LORENZO	N/O
0112	INDEPENDIENTE	N/O
0113	CUALQUIER OTRO	1.90

Culmina a mitad de año al término del campeonato clausura.

#### 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

El diagrama muestra un cupón de apuestas con marcadores de eventos y predicciones. Se indican los códigos de evento de 3 dígitos y los códigos de predicción de 4 dígitos. Se muestran también los botones de control como L, E, V, +, - y 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).