

**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.

**EMPEZÓ EL
CAMPEONATO
ARGENTINO**

Partidos destacados: (129) Milan vs. Inter,
(272) Manchester City vs. Manchester United
(318) Newells vs. Estudiantes.

JCA fotografía
991-781-988



El juego es sólo para mayores de 18 años. El cliente se obliga a informarse de las reglas y obligaciones en www.teapuesto.com.pe



¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN?

Fútbol Peruano

Código 001		
Cod.	Equipo	Prob.
0201	U. SAN MARTIN	60.00
0202	ALIANZA LIMA	2.50
0203	UNIVERSITARIO	5.00
0204	SPORTING CRISTAL	70.00
0205	CIENCIANO	3.00
0212	CUALQUIER OTRO	2.75

Culmina en diciembre al término del campeonato descentralizado peruano.

Fútbol Argentino

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1401	VELEZ SANSFIELD	2.50
1402	BOCA JUNIORS	3.25
1403	ESTUDIANTES	5.25
1404	LANUS	8.00
1405	RACING CLUB	12.00
1412	INDEPENDIENTE	25.00
1413	SAN LORENZO	25.00
1414	CUALQUIER OTRO	15.00

Culmina al término del campeonato apertura.

INSTRUCCIONES: ¿QUIÉN SERÁ EL GANADOR?

- Cada jugada puede incluir sólo un equipo de cada liga, torneo o grupo.
- Pronósticos de diferentes ligas, torneos o grupos pueden combinarse entre sí en la misma jugada.
- Estas apuestas especiales no pueden combinarse con la Lista de Partidos de Fútbol.
- El pronóstico "CUALQUIER OTRO" se refiere a cualquier otro equipo de esa liga, torneo o grupo que no esté expresamente indicado.
- La indicación N/O significa No Ofrecida.
- Todas las apuestas especiales se pueden jugar como únicas.
- Las probabilidades de las apuestas especiales podrán ser modificadas durante el fin de semana. Consulta a tu agente para conocer las probabilidades actualizadas.

Fútbol Francés

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0301	LYON	3.15
0302	MARSELLA	3.15
0303	PARIS ST. GERMAIN	3.50
0304	LILLE	5.25
0305	BORDEAUX	20.00
0312	RENNES	30.00
0313	ST. ETIENNE	50.00
0314	CUALQUIER OTRO	25.00

Fútbol Alemán

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0401	BAYERN MUNICH	1.45
0402	DORTMUND	5.25
0403	LEVERKUSEN	7.50
0404	SCHALKE 04	17.00
0405	WERDER BREMEN	22.50
0412	WOLFSBURGO	22.50
0413	HAMBURGO	35.00
0414	STUTT GART	35.00
0415	CUALQUIER OTRO	25.00

Fútbol Español

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1301	BARCELONA	1.50
1302	REAL MADRID	2.05
1303	SEVILLA	55.00
1304	VALENCIA	55.00
1305	VILLARREAL	55.00
1312	ATL. MADRID	60.00
1313	CUALQUIER OTRO	45.00

Fútbol Italiano

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0501	MILAN	2.20
0502	INTER	2.55
0503	JUVENTUS	5.25
0504	ROMA	10.00
0505	NAPOLI	25.00
0512	LAZIO	40.00
0513	UDINESE	60.00
0514	CUALQUIER OTRO	27.50

Fútbol Portugués

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1201	PORTO	1.55
1202	BENFICA	3.00
1203	SPORTING LISBOA	4.00
1204	BRAGA	50.00
1205	CUALQUIER OTRO	100.00

Fútbol Inglés

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0101	MANCHESTER UTD.	2.35
0102	CHELSEA	3.15
0103	MANCHESTER CITY	4.00
0104	ARSENAL	8.50
0105	LIVERPOOL	9.00
0112	TOTTENHAM	40.00
0113	CUALQUIER OTRO	100.00

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) 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.

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

- 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.

- Las probabilidades pueden ser modificadas por INTRALOT en cualquier momento. No obstante, se respeta la probabilidad impresa en el boleto.

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, u otros medios que decida INTRALOT.

Tipos de Apuesta

Resultado Final de un partido de fútbol

- 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 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 juega 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.

(*) Extracto del reglamento, para revisar el documento completo por favor consulte a su agente o visite www.teapuesto.com.pe