



**TE APUESTO**  
 Tu juego. Tu pasión.

**Partidos Destacados:** (270) Real Madrid vs. Barcelona y (335) Alianza Lima vs. Juan Aurich

**CONSULTA EL VIERNES POR LAS APUESTAS ESPECIALES DE LA FINAL PERUANA: ALIANZA LIMA VS. JUAN AURICH**



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](http://www.teapuesto.com.pe)

Encuétranos en [facebook](#) / TeApuestoOficial

EDICIÓN 087 (DEL PROGRAMA 309 AL 312)

Válido del viernes 9 al lunes 12 de diciembre. De venta y cobro sólo en Lima, Tacna, Huánuco, Chiclayo, Chimbote, Trujillo, Piura, Tumbes, Arequipa, Cajamarca, Pucallpa, Tarapoto, Iquitos, Huacho, Huancayo, Ica, Chíncha, Juliaca, Barranca y Puno. Para cobro de premios obtenidos por jugadas realizadas a través de la página web ([www.intralot.com.pe](http://www.intralot.com.pe)) en las provincias donde no existen puntos de venta de Te Apuesto, coloque su solicitud en la sección "Contáctenos". Para información sobre las reglas generales consulte el reverso del cupón.







## 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.

- 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](http://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 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).

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



## ¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN DE LA CHAMPIONS LEAGUE?

## CHAMPIONS LEAGUE

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0101	BARCELONA	2.50
0102	REAL MADRID	3.25
0103	MANCHESTER UTD.	N/O
0104	CHELSEA	10.00
0105	MANCHESTER CITY	N/O
0112	BAYERN	6.50
0113	INTER	30.00
0114	MILAN	20.00
0115	ARSENAL	18.00
0123	DORTMUND	N/O
0124	PORTO	N/O
0125	BENFICA	50.00
0134	CSKA MOSCU	150.00
0135	LEVERKUSEN	100.00
0145	LILLE	N/O
0201	LYON	100.00
0202	MARSELLA	100.00
0203	NAPOLI	40.00
0204	SHAKHTAR DONETSK	N/O
0205	VALENCIA	N/O
0212	VILLARREAL	N/O
0213	ZENIT	75.00
0214	AJAX	N/O
0215	OLYMPIAKOS	N/O
0223	BASEL	150.00
0224	BATE BORISOV	N/O
0225	DINAMO ZAGREB	N/O
0234	GENK	N/O
0235	PLZEN	N/O
0245	TRABZONSPOR	N/O
0301	APOEL	200.00
0302	OTELUL GALATI	N/O



## ALIANZA LIMA - JUAN AURICH DOMINGO 11 DE DICIEMBRE A LAS 16:00

**ALIANZA LIMA VS. AURICH**

### EQUIPO QUE HARÁ EL 1er GOL

Código 080		
Cod.	Equipo	Prob.
0125	ALIANZA LIMA	1.45
0134	JUAN AURICH	2.35
0135	NINGUNO ANOTA	8.00

**ALIANZA LIMA VS. JUAN AURICH**

### MINUTO DEL 1er GOL

Código 080		
Cod.	Minuto	Prob.
0101	1 - 10 Min.	5.50
0102	11 - 20 Min.	6.00
0103	21 - 30 Min.	6.50
0104	31 - 40 Min.	7.00
0105	41 - 50 Min.	8.00
0112	51 - 60 Min.	9.00
0113	61 - 70 Min.	10.00
0114	71 - 80 Min.	12.00
0115	81 - FINAL	15.00

**¿QUIÉN HARÁ EL PRIMER GOL DEL PARTIDO?**

### ALIANZA LIMA

Código 080		
Cod.	Jugador	Prob.
0201	JOAZINHO ARROE	6.00
0202	JORGE BAZAN	8.00
0203	LEANDRO FLEITAS	25.00
0204	PAOLO HURTADO	7.00
0205	JOHNIER MONTAÑO	8.00
0212	ROBERTO OVELAR	4.50
0213	HENRY QUINTEROS	12.00
0214	CHRISTIAN RAMOS	20.00
0215	LUIS TRUJILLO	15.00
0223	OSCAR VILCHEZ	10.00
0224	JUNIOR VIZA	15.00
0225	CUALQUIER OTRO	8.00

### JUAN AURICH

Código 080		
Cod.	Jugador	Prob.
0301	PEDRO ASCOY	10.00
0302	WILLIAM CHIROQUE	10.00
0303	RICARDO CICILIANO	15.00
0304	JORGE MOLINA	20.00
0305	MAURICIO MONTES	8.00
0312	NELINHO QUINA	30.00
0313	ALFREDO ROJAS	20.00
0314	RENZO SHEPUT	10.00
0315	LUIS TEJADA	6.00
0323	EDUARDO URIBE	25.00
0324	ISRAEL ZUÑIGA	8.00
0325	CUALQUIER OTRO	10.00

**ANOTADOR DEL PRIMER GOL ALIANZA LIMA - JUAN AURICH**

### PRIMER GOL: INSTRUCCIONES

- Todas las apuestas especiales se pueden jugar como únicas.
- Estos pronósticos pueden jugarse con partidos regulares de la Lista de Partidos de Fútbol.
- Estos pronósticos no pueden combinarse con apuestas de largo plazo (ejemplo: Ganador del Torneo o Ganador del Grupo).
- Estas apuestas no se pueden combinar entre sí en una jugada excepto en el caso: "Primer Jugador en Anotar" con "Minuto del Primer Gol".
- Los autogoles no cuentan para la apuesta del primer gol.
- Las apuestas se basan en un partido de 90 minutos agregando los descuentos del árbitro por lesionados y otras demoras, no se toman resultados obtenidos por penales ni tiempos suplementarios.
- Los goles en minutos de descuento son considerados parte del último minuto (minuto 45) de dicho tiempo.
- Los pronósticos sobre "CUALQUIER OTRO" se refiere a cualquier otro jugador o equipo que no esté expresamente indicado.
- La indicación N/O significa No Ofrecida.