



Tu juego. Tu pasión.

Partidos Destacados:

(223) Sporting Cristal vs. César Vallejo

(308) Arsenal vs. Manchester City

(333) Real Madrid vs. Valencia

NOTAS

- Los partidos que se jueguen antes de las 9:00 am, serán mostrados en el programa del día anterior.
modificadas por INTRALOT en cualquier momento. No obstante, se respeta la probabilidad impresa en el boleto.
Las posiciones de los equipos son referenciales, pueden variar sin previo aviso. Las probabilidades pueden ser modificadas por INTRALOT en cualquier momento. No obstante, se respeta la probabilidad impresa en el boleto. El partido 312 se jugará en cancha neutral.

LEYENDA

Table with 2 columns: Country/Division and Legend Code. Includes: AL1 = Alemania Primera División, AL2 = Alemania Segunda División, AR1 = Argentina Primera División, AR2 = Argentina Segunda División, BOL = Bolivia Primera División, BRC = Copa Brasileria, BRP = Brasil Camp. Paulista, CH1 = Chile Primer División, CLA = Copa Libertadores, COL = Colombia Primera División, ECU = Ecuador Primera División, ES1 = España Primera División, ES2 = España Segunda División, FR1 = Francia Primera División, FR2 = Francia Segunda División, HOC = Copa Holandesa, INP = Inglaterra Primera División, ING = Inglaterra Segunda División, IT1 = Italia Primera División, IT2 = Italia Segunda División, LDE = Europa League, MEX = México Primera División, NOR = Noruega Primera división, PAR = Paraguay Primera División, PER = Perú Primera División, POR = Portugal Primera División, SCP = Escocia Primera División, SUI = Suecia Primera División, URU = Uruguay Primera División, USA = E.E.U.U. Primera División.

Table header with columns: Comp., Hora, Cod., Min., LOCAL, POS., L, E, V, POS., VISITA, Opcion Doble (LoE, LoV, EoV), MENOS/MAS GOLES (- (2 o menos), + (3 o más)), Result. (L, V).

Jueves 5 de Abril de 2012 - Programa 427

Main table for Thursday 5th April 2012. Columns include match details (Comp., Hora, Cod., Min., LOCAL, POS., L, E, V, POS., VISITA) and betting odds (Opcion Doble, MENOS/MAS GOLES, Result.).

Viernes 6 de Abril de 2012 - Programa 428

Main table for Friday 6th April 2012. Columns include match details (Comp., Hora, Cod., Min., LOCAL, POS., L, E, V, POS., VISITA) and betting odds (Opcion Doble, MENOS/MAS GOLES, Result.).

Encuétranos en facebook / TeApuestoOficial

www.intralot.com.pe

EDICION 120 (del programa 427 al 431)

intralot

Válido del Jueves 5 al Lunes 9 de Abril de 2012. De venta y cobro sólo en Lima, Tacna, Huánuco, Chiclayo, Chimbote, Trujillo, Piura, Tumbes, Arequipa, Cajamarca, Pucallpa, Tarapoto, Iquitos, Huacho, Huancayo, Ica, Chincha, Juliaca, Ayacucho, Barranca, Cañete, Ilo, Moquegua y Puno. Para cobro de premios obtenidos por jugadas realizadas a través de la página web (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.

APUESTAS ESPECIALES



¿QUIÉN SERÁ EL CAMPEÓN DEL TORNEO?

INSTRUCCIONES

- 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.

Fútbol Italiano

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0501	MILAN	1.45
0502	INTER	N/O
0503	JUVENTUS	2.35
0504	ROMA	N/O
0505	NAPOLI	N/O
0512	LAZIO	N/O
0513	UDINESE	N/O
0514	CUALQUIER OTRO	N/O

Fútbol Francés

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0301	LYON	N/O
0302	MARSELLA	N/O
0303	PARIS ST. GERMAIN	1.50
0304	LILLE	8.00
0305	BORDEAUX	N/O
0312	RENNES	N/O
0313	ST. ETIENNE	N/O
0314	CUALQUIER OTRO	2.40

Fútbol Peruano

Código 004		
Cod.	Equipo	Prob.
0201	ALIANZA LIMA	12.00
0202	CIENCIANO	20.00
0203	JUAN AURICH	4.00
0204	SPORTING CRISTAL	2.50
0205	U. SAN MARTIN	6.00
0212	UNIVERSITARIO	9.00
0213	CUALQUIER OTRO	4.00

Fútbol Portugués

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1201	PORTO	1.75
1202	BENFICA	2.20
1203	SPORTING LISBOA	N/O
1204	BRAGA	6.00
1205	CUALQUIER OTRO	N/O

Fútbol Argentino

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1501	BOCA JUNIORS	2.25
1502	VELEZ SARSFIELD	3.00
1503	ESTUDIANTES	4.50
1504	RACING CLUB	N/O
1505	LANUS	N/O
1512	INDEPENDIENTE	N/O
1513	SAN LORENZO	N/O
1514	CUALQUIER OTRO	5.00

Fútbol Español

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
1301	BARCELONA	3.50
1302	REAL MADRID	1.20
1303	SEVILLA	N/O
1304	VALENCIA	N/O
1305	VILLARREAL	N/O
1312	ATL. MADRID	N/O
1313	CUALQUIER OTRO	N/O

Fútbol Inglés

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0101	MANCHESTER UTD.	1.10
0102	CHELSEA	N/O
0103	MANCHESTER CITY	4.00
0104	ARSENAL	N/O
0105	LIVERPOOL	N/O
0112	TOTTENHAM	N/O
0113	CUALQUIER OTRO	N/O

Fútbol Alemán

Código 003		
Cod.	Equipo	Prob.
0401	BAYERN	1.90
0402	DORTMUND	1.65
0403	LEVERKUSEN	N/O
0404	SCHALKE 04	30.00
0405	WERDER BREMEN	N/O
0412	WOLFSBURGO	N/O
0413	HAMBURGO	N/O
0414	STUTT GART	N/O
0415	CUALQUIER OTRO	N/O

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 Computo 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 probabili-

dades 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 jugara 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