



TE APUESTO

Tu juego. Tu pasión.



Partidos Destacados: (553) Honduras vs. Perú, (532) Holanda vs. Alemania, (538) Italia vs. Francia

Encuétranos en  / TeApuestoOficial

El juego Te Apuesto es sólo para mayores de 18 años. El cliente se obliga a informarse del reglamento y de los términos y condiciones en www.teapuesto.com.pe. INTRALOT DE PERU S.A.C. está comprometido con crear un entorno de juego responsable para sus clientes. Conozca sus límites. Juegue responsablemente.



¿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 Peruano

Código 004

Cod.	Equipo	Prob.
0201	ALIANZA LIMA	N/O
0202	CIENCIANO	N/O
0203	JUAN AURICH	N/O
0204	SPORTING CRISTAL	1.50
0205	U. SAN MARTIN	N/O
0212	UNIVERSITARIO	N/O
0213	CUALQUIER OTRO	2.25

De acuerdo a las bases del torneo incluye Torneo Apertura, Clausura y Playoffs.

Fútbol Inglés

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0101	MANCHESTER CITY	2.40
0102	MANCHESTER UTD.	1.80
0103	CHELSEA	4.30
0104	ARSENAL	30.00
0105	TOTTENHAM	100.00
0112	LIVERPOOL	N/O
0113	CUALQUIER OTRO	100.00

Fútbol Español

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
1301	REAL MADRID	3.40
1302	BARCELONA	1.15
1303	ATHLETIC BILBAO	N/O
1304	ATL. MADRID	15.00
1305	CUALQUIER OTRO	50.00

Fútbol Italiano

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0501	JUVENTUS	1.25
0502	MILAN	40.00
0503	INTER	4.25
0504	NAPOLI	8.00
0505	ROMA	40.00
0512	LAZIO	40.00
0513	CUALQUIER OTRO	100.00

Fútbol Alemán

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0401	BAYERN	1.02
0402	DORTMUND	8.00
0403	SCHALKE 04	9.00
0404	LEVERKUSEN	50.00
0405	STUTTGART	N/O
0412	WOLFSBURGO	N/O
0413	WERDER BREMEN	N/O
0414	CUALQUIER OTRO	60.00

Fútbol Portugués

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
1201	PORTO	1.45
1202	BENFICA	2.25
1203	SPORTING LISBOA	50.00
1204	BRAGA	15.00
1205	CUALQUIER OTRO	45.00

Fútbol Francés

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
0301	PARIS ST. GERMAIN	1.20
0302	LILLE	25.00
0303	LYON	7.00
0304	MARSELLA	7.50
0305	MONTPELLIER	N/O
0312	BORDEAUX	30.00
0313	RENNES	50.00
0314	ST. ETIENNE	30.00
0315	TOULOUSE	75.00
0323	CUALQUIER OTRO	100.00

Fútbol Argentino

Código 001

Cod.	Equipo	Prob.
1501	BOCA JUNIORS	12.00
1502	VELEZ SARSFIELD	2.50
1503	RIVER PLATE	N/O
1504	NEWELLS OLD BOYS	3.00
1505	ESTUDIANTES	N/O
1512	LANUS	4.50
1513	RACING CLUB	N/O
1514	ARSENAL SARANDI	N/O
1515	INDEPENDIENTE	N/O
1523	CUALQUIER OTRO	6.00



CAMPEÓN DE LA Champions League

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.

Champions League

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0101	BARCELONA	3.25
0102	REAL MADRID	4.25
0103	MANCHESTER UTD.	9.00
0104	MANCHESTER CITY	100.00
0105	BAYERN	8.00
0112	CHELSEA	15.00
0113	JUVENTUS	25.00
0114	ARSENAL	30.00
0115	PARIS ST. GERMAIN	20.00
0123	DORTMUND	10.00
0124	MILAN	60.00
0125	PORTO	40.00
0134	VALENCIA	60.00
0135	ZENIT	200.00
0145	BENFICA	200.00
0201	GALATASARAY	500.00
0202	LILLE	N/O
0203	MALAGA	40.00
0204	SCHALKE 04	60.00
0205	SHAKHTAR DONETSK	30.00
0212	AJAX	200.00
0213	BRAGA	300.00
0214	DYNAMO KIEV	500.00
0215	OLYMPIAKOS	300.00
0223	SPARTAK MOSCOW	500.00
0224	ANDERLECHT	500.00
0225	CELTIC	200.00
0234	MONTPELLIER	N/O
0235	BATE BORISOV	500.00
0245	DINAMO ZAGREB	N/O
0301	CFR CLUJ	300.00
0302	NORDSJAE LLAND	N/O

Apuesta por el equipo que campeará en el torneo.

GANADOR DE GRUPO

Grupo A

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0401	PARIS ST. GERMAIN	2.00
0402	PORTO	1.50
0403	DYNAMO KIEV	N/O
0404	DINAMO ZAGREB	N/O

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo B

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0405	ARSENAL	2.75
0412	SCHALKE 04	1.45
0413	MONTPELLIER	N/O
0414	OLYMPIAKOS	6.50

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo C

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0415	MILAN	N/O
0423	ZENIT	N/O
0424	MALAGA	N/O
0425	ANDERLECHT	N/O

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo D

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0434	REAL MADRID	2.05
0435	MANCHESTER CITY	N/O
0445	DORTMUND	1.50
0501	AJAX	20.00

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo E

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0502	CHELSEA	2.25
0503	JUVENTUS	4.00
0504	SHAKHTAR DONETSK	2.00
0505	NORDSJAE LLAND	N/O

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo F

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0512	BAYERN	1.40
0513	VALENCIA	2.30
0514	LILLE	N/O
0515	BATE BORISOV	75.00

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo G

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0523	BARCELONA	N/O
0524	BENFICA	N/O
0525	SPARTAK MOSCU	N/O
0534	CELTIC	N/O

Escoge el equipo que ganará en su grupo

Grupo H

Código 005

Cod.	Equipo	Prob.
0535	MANCHESTER UTD.	N/O
0545	BRAGA	N/O
1201	GALATASARAY	N/O
1202	CFR CLUJ	N/O

Escoge el equipo que ganará en su grupo

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 cuatrocientos Nuevos Soles (S/. 400.00). 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 resultado 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 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/. 150.000 pueden ser cobrados en los puntos de venta de INTRALOT. Los premios mayores a S/. 150.000 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 tiempo suplementario 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 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.

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