

ANDRÉS RIEUTORD ALVARADO
36ª NOTARIA DE SANTIAGO

Ahumada 312 Oficina 236 - SANTIAGO



Repertorio N° 2059-2017

Protocolización N° 1172

O.T. N° 715847

Jt



PROTOCOLIZACION DE RESOLUCION DE GERENCIA GENERAL NUMERO
VEINTIOCHO



“POLLA CHILENA DE BENEFICENCIA S.A.”

EN SANTIAGO DE CHILE, a veintitrés de Enero del año dos mil diecisiete, ante mí, KARINA FLORES MUÑOZ, Abogado, Notario Público, Suplente del Titular de la Trigésimo Sexta Notaría de Santiago de don ANDRES FELIPE RIEUTORD ALVARADO, con domicilio en paseo Ahumada número trescientos doce, oficina doscientos treinta y seis, comparece: doña VANESA TORRES ISLA, chilena, soltera, empleada, domiciliada en Ahumada número trescientos doce, cédula de identidad número quince millones doscientos treinta y tres mil ochocientos ochenta y tres guión k, mayor de edad, a quien conozco y expone: Que a solicitud de don Hernán Carvajal Castro, me entrega para su protocolización la Resolución de Gerencia General número veintiocho de “POLLA CHILENA DE BENEFICENCIA S.A.”. Dicho documento consta de ciento treinta y cuatro hojas debidamente autorizadas, que dejo agregado al final de este registro bajo el Repertorio número dos mil cincuenta y nueve.- Protocolizado número mil ciento setenta y dos.- Se da copia.- Doy Fe.-



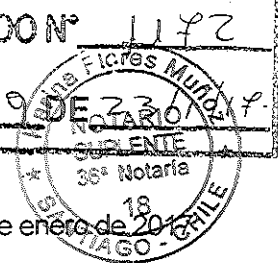
FOJA INUTILIZADA



Boleta 101
Derechos \$ 50.000
715847

RESOLUCION DE GERENCIA GENERAL N° 28

Santiago, 20 de enero de 2017



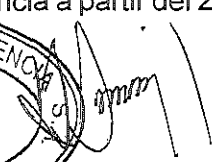
VISTOS:

1. Las facultades conferidas a esta Gerencia General por el Honorable Directorio de Polla Chilena de Beneficencia S.A., en la sesión N° 460 de fecha 22 de mayo de 2008, cuya Acta fue reducida a escritura pública de fecha 6 de junio de 2008, otorgada ante el Notario Público de Santiago don Osvaldo Pereira González.
2. Lo dispuesto en el decreto ley 1.298 de 1975, modificado por la ley 19.909 de 2003, y los artículos 3°, 6, 7° y 13° del decreto supremo N° 164 de 2004, del Ministerio de Hacienda, que fija el Reglamento del Sistema de Pronósticos Deportivos con Modalidad de Apuestas con Premios Predeterminados.
3. La necesidad de efectuar algunas modificaciones al documento Reglas y Normas de los Juegos de Pronósticos Deportivos con Premios Predeterminados, del Juego Xperto, con vigencia a partir del 5 de junio de 2014, protocolizadas en la Notaría de Santiago de don Osvaldo Pereira González con fecha con fecha 4 de junio de 2014.

RESUELVO:

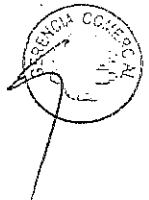
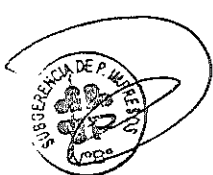
1. Derógase el documento Reglas y Normas de los Juegos de Pronósticos Deportivos con premios predeterminados juego Xperto con vigencia a partir del 5 de junio de 2014, protocolizado bajo el Repertorio N° 10192 -14 en la Notaría de Santiago de don Osvaldo Pereira González con fecha 4 de junio de 2014.
2. Apruébese el documento "Reglas y Normas de los Juegos de Pronósticos Deportivos con Premios Predeterminados, Juego Xperto, con vigencia a partir del 20 de enero de 2017", que reemplazará al anterior en todas sus partes, y entrará a regir con fecha 16 de enero de 2017.
3. Protocolícense el documento "Reglas y Normas de los Juegos de Pronósticos Deportivos con Premios Predeterminados, Juego Xperto, con vigencia a partir del 20 de enero de 2017", en la Notaría de Santiago de don Andrés Felipe Rieutord Alvarado, con esta misma fecha.

TRANSCRÍBASE, COMUNÍQUESE y PROTOCOLÍCESE la presente Resolución de Gerencia General, en la Notaría de Santiago de don Andrés Felipe Rieutord Alvarado conjuntamente con las "Reglas y Normas de los Juegos de Pronósticos Deportivos con Premios Predeterminados, Juego Xperto, con vigencia a partir del 20 de enero de 2017", que se adjunta a la presente.


 *Hernán Carvajal Castro
 Gerente General (S)

Distribución

2. Of. de partes
1. Gerencia General, Comercial y Fiscalía
1. Gerencia T.I.
1. Gerencia Finanzas Adm. y Log.
1. Subgca. Finanzas
1. Subgca. Contabilidad y Presupuesto
1. Subgca. Control Gestión y Estudios.
1. Subgca. Control Corporativo.
1. Subgca. Logística.
1. Subgca. Productos
1. Subgca. Ventas
1. Área de sorteos.
1. Área Cuentas Corrientes





TEXTO REFUNDIDO

REGLAS Y NORMAS DE LOS JUEGOS DE PRONÓSTICOS DEPORTIVOS CON PREMIOS PREDETERMINADOS, JUEGO XPERTO, CON VIGENCIA A PARTIR DEL 20 DE ENERO DE 2017

SECCIÓN I: REGLAS GENERALES

Artículo 1

Normas Generales

Este juego se encuentra reglamentado en el Decreto Ley 1.298, de 1975, modificado por la ley 19.909 de 2004, y en su reglamento contenido en el Decreto Supremo N°164, de Hacienda, de 2004 modificado por el Decreto Supremo N° 164, de Ministerio de Hacienda del año 2015.

Las presentes normas contienen los términos y condiciones para la participación en los juegos de pronósticos deportivos con premios predeterminados en adelante "Los Juegos", conforme a lo organizado por Polla Chilena de Beneficencia, en adelante "el Organizador".

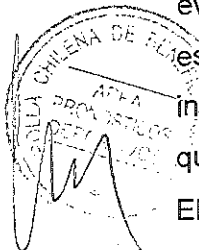
1. Las presentes reglas regulan todos los aspectos relacionados con la organización y la realización de Los Juegos, según lo organizado, administrado y operado por el Organizador, sin perjuicio de las normas legales y reglamentarias antes citadas. Éstas también regulan la relación entre el Organizador y los jugadores que participan en estos juegos. Estas reglas y normas se aplican a todos los juegos de pronósticos deportivos con premios predeterminados, ya sea que se trate de deportes en equipo o individuales.
2. La participación de los jugadores en Los Juegos sólo puede realizarse a través de la red de Agencias Oficiales y en internet en el sitio www.polla.cl del Organizador.
3. La administración financiera de Los Juegos, entre ellos el pago de premios a los jugadores o distribución a los beneficiarios, es de exclusiva responsabilidad del Organizador.

Artículo 2

La Realización de Juegos de Apuestas con premios predeterminados

Las apuestas en los Juegos de premios predeterminados podrán llevarse a cabo a partir de la publicación del Programa, el que tendrá un período de validez que se extenderá desde su oferta al público hasta el inicio del último evento (partido de fútbol, tenis, carreras de autos u otros eventos de deportes olímpicos) contemplado en el Programa. El programa presentará todos los eventos (partido de fútbol, tenis o carreras de autos u otros deportes olímpicos) a los que se puede apostar, incluyendo las fechas de realización de dichos partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos, los factores iniciales, las instrucciones para jugar, y las condiciones especiales que pueden aplicarse para un cierto Programa. También contendrá detalles e información referente a estos partidos o carreras de autos u otros eventos de deportes olímpicos que tendrá por objetivo ayudar al jugador en su participación.

El Programa se comunicará por medio de la red de ventas autorizada del Organizador y a través de cualquier otro medio que decida el Organizador, incluyendo Internet a través de su sitio



www.polla.cl . En caso que en el programa falten datos o información específica con respecto a alguno de los partidos, carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos ofrecidos, o se observen errores o se produzca una demora en la distribución del Programa, el Organizador podrá publicar las materias faltantes o la corrección de errores de cualquier otra manera posible. La apuesta en Los Juegos ofrecidos en un determinado programa comenzará con la activación de aceptación de jugadas en el Sistema Central de Cómputos del Organizador y terminará con el inicio del último partido o carrera de autos u evento deportivo olímpico, contemplado en el Programa. Las apuestas sólo se aceptarán durante el periodo de validez del programa y hasta llegada la fecha y hora fijada para el primer partido o carrera de autos u evento deportivo olímpico escogido por el jugador en su apuesta, según lo validado por el Sistema Central de Cómputos.

En cualquier caso para definir la validez de las apuestas, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputos del Organizador prevalecerán sobre cualquier otro dato.

Cada juego consiste en las opciones que puede elegir un jugador, como posibles resultados de los partidos, carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos ofrecidos en el programa o grupos de partidos o carreras de autos, u otros eventos deportivos olímpicos, así como también la cantidad de partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos que un jugador puede escoger para crear una jugada. El Organizador es responsable de establecer y publicar por los medios que estime apropiados el valor de la jugada.

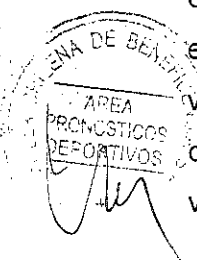
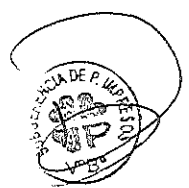
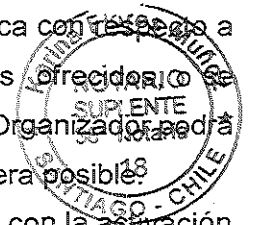
Los Juegos se ofrecerán con factores predeterminados para cada selección por separado o como un todo unitario para cada combinación elegida por el jugador. En consecuencia, para las selecciones ofrecidas por separado, el premio de la jugada será igual al valor de la jugada multiplicado por todos los factores correspondientes a los pronósticos seleccionados por el jugador en su jugada, menos el 2% de comisión por premio a favor del agente vendedor. Los factores se presentarán con dos decimales. El Organizador tiene derecho a cambiar los factores en cualquier momento, lo que será comunicado por cualquier medio de difusión. Los factores iniciales se publicarán en el Programa, en todo caso, para el apostador rige el factor comunicado al momento de realizar su apuesta quedando en el volante impreso o electrónico recibido al validar sus apuestas.

Artículo 3

Participación de los jugadores en Juegos de Pronósticos Deportivos con premios predeterminados.

La participación del jugador en Los Juegos implica su adhesión incondicional a la forma, plazos y procedimientos conforme a los cuales se llevarán adelante Los Juegos, en especial a estas Reglas y Normas, y a las reglas y condiciones especiales decididas por el Organizador cuando corresponda, las cuales se comunicarán mediante el programa y por diferentes medios de difusión., a criterio del Organizador. Será inadmisibles cualquier petición o reclamación fundada en el desconocimiento o la ignorancia de dichas normas.

Para que un jugador participe en Los Juegos será necesario llenar el número mínimo de jugadas definido por el Organizador de modo de cumplir con el monto mínimo de apuesta por Cartilla y ejecutar el pago de ésta, o si lo desea, puede multiplicar el monto de la apuesta mínima por jugada varias veces seleccionando hasta tres multiplicadores en la tabla respectiva de la cartilla. El pago de la jugada finaliza cuando el Sistema Central de Cómputos ha validado la apuesta. Dicha validez se comprobará por medio de un recibo impreso o electrónico, o el archivo correspondiente



de Internet si jugó en el sitio electrónico de Polla en www.polla.cl que contendrá los factores válidos al momento de la aceptación de la apuesta, los pronósticos del jugador, el código que individualiza el o los partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos, incluidos en la apuesta el número de transacción en el Sistema Central de Cómputos, un código de barras o de seguridad, fecha y hora de validación de la apuesta y otros elementos necesarios para que la apuesta sea única.

Es de responsabilidad del Organizador determinar e informar a todos los jugadores por medio del Programa, u otro medio de difusión., y a través del sitio en Internet www.polla.cl el monto máximo de apuesta por Cartilla para participar en un determinado programa. En caso que el valor de lo apostado por Cartilla exceda el monto máximo determinado por el Organizador, ésta será rechazada.

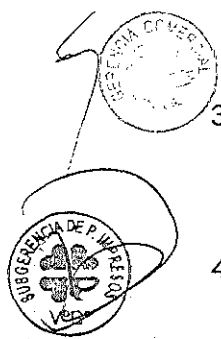
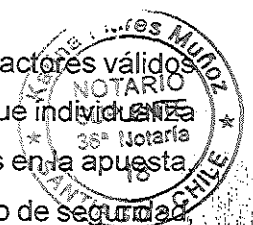
En algunos de Los Juegos será posible usar jugadas combinadas. El Organizador informará las alternativas de jugadas combinadas que pueden emplearse para cada juego.

Artículo 4 Aceptación de la Apuesta

1. El Organizador tiene derecho a rechazar la captación de cualquier jugada en cualquier momento, cuando existan razones fundadas que así lo ameriten.
2. Una jugada que contiene un evento o carrera de autos que se ha pospuesto o cancelado, sólo se aceptará en virtud de las condiciones estipuladas en estas reglas.

Artículo 5 Anulación de la Apuesta

1. La anulación de una apuesta sólo se aceptará en casos especiales definidos por el Organizador. Una apuesta se podrá anular hasta 10 (diez) minutos después de haber sido validada por el Sistema Central de Cómputos y en el mismo terminal en que se jugó. Esto, siempre y cuando no se haya iniciado ningún partido o carrera u otro evento deportivo olímpico de los pronósticos seleccionados en la apuesta y cumpla con el valor mínimo definido por el Organizador para ser susceptible de anulación. Un recibo impreso puede comprobar esta cancelación.
2. Si por algún motivo la anulación de la apuesta no puede realizarse debido a que la unidad central del Sistema Central de Cómputos no reconoce automáticamente la apuesta que se desea anular, dicha anulación no tendrá lugar y el Organizador no asumirá ninguna responsabilidad sobre este hecho.
3. Cuando se anule una apuesta todos los pronósticos que aparecen en el recibo o estén registrados en Internet en el sitio electrónico www.polla.cl también se anulan, y el valor de la apuesta se devolverá al jugador, sin descuentos de ninguna clase.
4. No se permiten las anulaciones para tipos de apuestas en vivo.



[Handwritten signature]

Artículo 6 Apuestas Combinadas

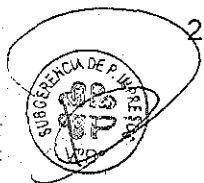


1. Las combinadas constituyen una forma de jugar, en la cual, una vez seleccionados los eventos a los cuales el jugador desea apostar, se forman agrupaciones de pronósticos de un número inferior a los seleccionados, lo que genera una mayor cantidad de jugadas independientes entre sí. Por tanto, al utilizar combinadas, a través de una jugada, el jugador puede obtener premio aun cuando no acierte a todos los eventos pronosticados, a diferencia de la jugada simple donde el jugador debe acertar a todos los eventos pronosticados.
2. La mecánica de las jugadas combinadas es la siguiente: Sea una jugada con combinada $N/K=F$, denominada "N sobre K", donde "K" es el número total de eventos seleccionados en la cartilla y "N" es el número de partidos por grupo a combinar. "F" corresponde a la cantidad de grupos de partidos generados por la combinación de los "K" partidos.
Si $N=4$ y $K=7$, significa que se están creando todas las agrupaciones posibles de 4 (N) partidos que se pueden generar con los 7 (K) partidos elegidos en total en la cartilla y esto nos dará una cantidad de 35 (F) grupos pertenecientes a la apuesta.
Entonces, la sigla $4/7=35$ significa que se crean los 35 (F) grupos posibles de 4 partidos cada grupo, del universo de 7 partidos a combinar.
El jugador puede seleccionar más de una vez un evento para jugar combinadas, pero solo se aceptarán las posibles combinaciones de grupos donde no se repite el evento.
3. El Valor de la Apuesta Combinada se calcula multiplicando el total de apuestas generadas (F) por el monto de la apuesta. Esto se debe a que cada grupo generado es considerado como una apuesta individual.
En caso de no marcar un monto de apuesta en la cartilla o en Internet en el sitio www.polla.cl, se asume un monto de apuesta de \$100 por defecto.
4. Los premios de las apuestas combinadas, se calculan en base a los grupos de partidos que fueron ganadores (se acertó a la predicción de todos los partidos de su grupo). El monto ganado corresponde a la sumatoria de los montos de apuesta individuales por grupo, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos de cada combinada generadas por el sistema.
Todos los premios están afectos a un 2% de comisión a favor de los agentes vendedores.

Artículo 7

Resultados de los Partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos

1. Para definir los pronósticos acertados de los seleccionados por el jugador, se usarán los resultados oficiales determinados en conformidad con las reglas y las normas oficiales del juego y publicados por el Organizador en un medio de difusión.
2. En caso que se posponga o cancele uno o más partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos para los cuales se han aceptado apuestas, y antes que estos cambios se hayan dado a conocer e ingresados en el Sistema de Cómputos Central, los resultados de los partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos ofrecidos se determinarán sobre la base de las reglas contenidas en estas normas.



Artículo 8

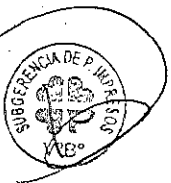
Jugadas Ganadoras - Pago de Premios

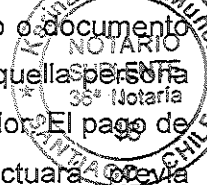


1. Las jugadas ingresadas en el Sistema Central de Cómputos serán ganadoras cuando el jugador haya acertado todos los pronósticos seleccionados por éste. En este caso se pagará un premio que equivaldrá al valor de la jugada o jugadas ganadoras multiplicado por todos los factores válidos para esos partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos incluidos en dichas jugadas en el momento de la validación de la apuesta, con un máximo de premio por cartilla definido por el Organizador, el cual se publicará en la cartilla y en el comprobante o recibo de la apuesta. En todo caso, los premios estarán afectos a una comisión del 2% a favor del agente vendedor, la que se deducirá del premio por el Organizador al momento de su pago.
2. El pago a los ganadores, en conformidad con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez que han terminado todos los partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos incluidos en la apuesta, y después que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputos. Sin perjuicio de lo anterior, tratándose de premios mayores a juicio del Organizador éste se reserva el plazo de 7 días para su pago. Asimismo y por igual plazo podrá suspender el pago de premios en todos aquellos casos que existan dudas sobre la validez de las apuestas. El monto de los premios por todos los partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos elegidos por el jugador se redondeará a decenas de pesos chilenos, de acuerdo a las reglas internacionales de aproximación.
3. El Organizador determinará el monto máximo de los premios que serán pagados a través de la red de ventas del Organizador, y la forma y horario en que se pagarán los premios que excedan dicho máximo el que se realizará en las oficinas de Polla Chilena de Beneficencia S. A. en Compañía 1085 piso 6 u en otro lugar que ésta determine. En el caso de apuestas efectuadas en Internet en el sitio www.polla.cl se abonará el premio a la cuenta virtual del jugador.
4. En el caso que se produzca un claro error en los factores de los eventos o en cualquier otro elemento significativo de la apuesta tal como, pero sin limitación a los handigol, o ventaja de goles límites inferiores-superiores, etc. en base a los cuales se calcula el monto de ganancias de una apuesta ganadora, el Organizador se reserva el derecho a reembolsar la apuesta (factores de 1,00) en los tipos de apuestas o selecciones específicas en las que se ha producido el error. Se consideran un error claro o evidente los factores que crean ganancias que son un 50% superiores a la media de dividendos ofrecida por tres empresas de apuestas internacionales para la misma apuesta o combinación de ellas o valor de handigol o ventaja de goles con un signo opuesto o cualquier otro elemento significativo de una apuesta que tenga una diferencia de al menos un 10% del precio equivalente que ofrecen al menos tres empresas de apuestas internacionales.

En algunos casos el Organizador se reserva el derecho a decidir calcular los factores en base a la media de dividendos ofrecida por al menos tres empresas de apuestas internacionales para la misma apuesta o combinación de apuestas.

5. Si, por cualquier motivo, las apuestas no se pueden reconocer automáticamente, el Organizador podrá aplicar procedimientos especiales, asumiendo que el Sistema Informático Central podrá reconocer estos premios de alguna manera.



- 
6. Los premios y devoluciones se pagarán al portador del correspondiente recibo o documento impreso que acredite la apuesta, y en el caso de las jugadas nominativas a aquella persona que se identifique como titular de la apuesta, a plena satisfacción del Organizador. El pago de los premios mayores que el Organizador defina como tales, se efectuará a través de la individualización del o los requirentes. En el caso de apuestas a través de Internet en el sitio www.polla.cl el Organizador podrá abonar los premios a la cuenta virtual del titular de la apuesta.
 7. Solo se pagarán aquellos documentos o recibos íntegros. No se pagarán aquellos que presenten adulteraciones, enmendaduras, reconstituciones, o que resulten ilegibles, imposibles de cotejar o correlacionar con los registros informáticos del Sistema Central de Cómputos, todo ello a juicio exclusivo del Organizador.
 8. Los premios deberán cobrarse dentro de 60 días a partir de la publicación oficial efectuada por el Organizador de los resultados de los partidos o carreras de autos u otros eventos deportivos olímpicos comprendidos en el programa respectivo, y transcurrido dicho plazo caducarán.
 9. En el caso en que el Organizador determine que existe alguna duda razonable de que el resultado de un partido o carrera de autos u otros eventos deportivos olímpicos han sido manipulados, pasando a llevar la reglas y regulaciones oficiales que rigen dicho evento, o en el caso en que exista evidencia cuestionando la credibilidad de un evento, el Organizador se reserva el derecho de suspender el pago de premios hasta que se resuelvan los reclamos interpuestos ante los organismos oficiales rectores del deporte respectivo. Transcurrido el plazo de 14 días sin que se hayan resueltos dichos reclamos, Polla podrá anular todas las apuestas que incluyan ese partido o carrera u evento deportivo olímpico.

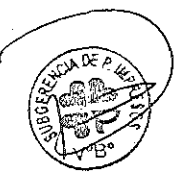



Artículo 9

Máximo de Premios

1. El Organizador determinará el máximo de premios por cartilla que se pagará, lo que se anunciará en la cartilla, en el Programa, y en el comprobante de la apuesta además de otros medios de difusión a criterio del Organizador. Si algún jugador o grupo de jugadores formulan sus apuestas con el propósito de evitar la aplicación del máximo de premio por cartilla previamente definido por el Organizador, éste quedará facultado para suspender el pago del premio a los portadores de las cartillas involucradas por un plazo máximo de 15 días, al cabo del cual tendrá el derecho de aplicar el máximo de premio al conjunto de las apuestas antes mencionadas.

Artículo 10

Conflictos

- 
- 
- 
- 
1. Un jugador que presente un boleto premiado validado reclamando que el Sistema Informático Central no lo reconoce como premiado o registra un premio inferior al que debiera ser, tendrá derecho a presentar una reclamación por escrito al Organizador en un plazo de 6 (seis) días desde el momento en que los resultados de todos los eventos hayan sido introducidos en el Sistema Informático Central.

Artículo 11
Fuerza Mayor — La responsabilidad del Organizador



1. En casos de fuerza mayor que hagan imposible realizar Los Juegos contemplados en el programa y pagar a los ganadores, el Organizador no tendrá ninguna responsabilidad hacia los jugadores, excepto en los casos en que es posible el reconocimiento automático de las jugadas para el reembolso del monto pagado por los jugadores. Fuerza mayor comprende todos aquellos eventos que escapen al control del Organizador y los cuales son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa por el Organizador no habrían podido evitar estos eventos. Fuerza mayor cubre también, sin limitación, eventos tales como desastres naturales, inundaciones, terremotos, incendios, guerra, huelgas, embargos, actos de terrorismo, y en general todo imprevisto imposible de resistir.
2. El Organizador no tendrá responsabilidad alguna por daños causados por cualquier pérdida o destrucción parcial o total del recibo de la jugada, una vez que se entregue al jugador, o por la no recuperación de los datos de la jugada, en caso de fuerza mayor.

Artículo 12
Seguridad de los Datos

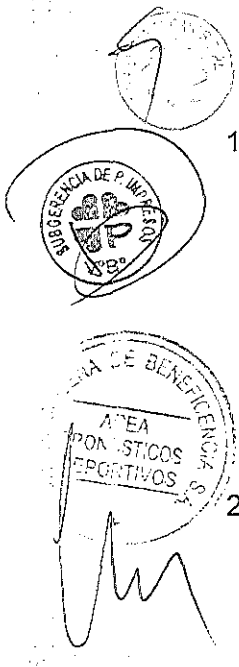
1. Los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputos quedarán disponibles mínimo durante 90 (noventa) días a contar del cierre del programa bajo la responsabilidad del Organizador.

Artículo 13
Anexos

1. Estas reglas, como también todos los términos y condiciones de la realización de Los Juegos y la más detallada descripción contenida en los anexos de las presentes reglas en relación a los juegos de pronósticos deportivos con premios predeterminados, se darán a conocer a los jugadores en todas las formas posibles (programas u otros medios electrónicos o impresos), y a partir del momento de su publicación en los locales que componen la red de ventas del Organizador serán considerados parte integrante de las reglas oficiales del juego y conocidas por los jugadores.

Artículo 14
Reglas Generales

1. Para los tipos de apuestas que implican tres elecciones (a modo indicativo pero no exhaustivo, "Resultado final de partido" en fútbol), se podría generar un tipo de apuesta de "Oportunidad doble" con la oferta de factores para cada combinación de 2 de las 3 eventualidades. Por ejemplo, si consideramos las tres eventualidades A, B y C, las Oportunidades dobles correspondientes son: A o B, A o C y B o C. En cualquier caso, se aplicarán también las respectivas disposiciones del tipo de apuesta correspondiente que implica a las tres elecciones para la Oportunidad doble.
2. Para las apuestas que implican la predicción de una posición final o un rango de posiciones (esto es, equipo o atleta, o un piloto que termine primero o dentro de un rango de 1-5 puestos en una carrera o competición), en el caso en el que uno o más equipos (atletas o pilotos)



ocupen la misma posición ganadora de una apuesta y las eventualidades que ganen sean más de las que se predijeron, los factores para la liquidación de la apuesta se calculan desde la fracción que se deriva de la división del número de puestos (elecciones ganadoras) que deben pagarse por el número de equipos (atletas o pilotos) que ocupan la misma posición. Una excepción a esta regla son los deportes o tipos de apuestas que tienen disposiciones diferentes como se menciona en su respectiva categoría en cuyo caso las disposiciones mencionadas en su respectiva categoría invalidarán a estas. En todos los casos, los factores mínimos que se aplican son iguales a 1,00.

3. El Organizador posee el derecho exclusivo en ciertos casos en los que puedan haber motivos especiales para reembolsar (factores del 1,00) por apuestas no ganadoras.
4. En determinados casos, en los que el Organizador considere que existen motivos especiales, determinadas apuestas ofrecidas recibirán factores de uno (1,00). Será un derecho exclusivo del Organizador.

SECCIÓN II: REGLAS ESPECÍFICAS DE APUESTAS DE FÚTBOL

A. Resultado final de un partido de fútbol.

Al jugador se le pide que haga un pronóstico sobre el resultado final de un partido de fútbol.

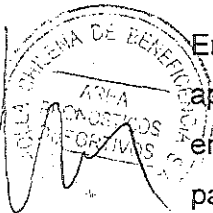
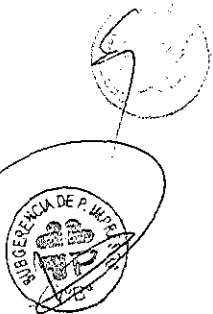
1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. El jugador deberá marcar sus predicciones usando «L», «E» o «V», donde «L» indica triunfo para el equipo local, la «E» indica un empate y la «V» indica triunfo para el equipo de visita. También se puede usar una "Opción doble" como otra forma de predecir el resultado de un mismo partido, usando «L o E», que indica triunfo para el equipo local o un empate, un «L ó V» que indica triunfo para el equipo local o triunfo para el equipo de visita, y una «E o V», que indica un empate o triunfo para el equipo de visita. El jugador deberá marcar en cada uno de estos casos de opción doble la letra "D" en el pronóstico correspondiente en la Cartilla.
3. El Organizador a través del programa puede publicar las ventajas en goles para uno de los dos equipos. En este caso, triunfo para un equipo será cuando el resultado del partido excede la ventaja de goles dadas al otro equipo inicialmente. Se considerará un empate cualquier victoria en la que la diferencia de goles anotados por un equipo, es igual a la ventaja otorgada al oponente.
4. El Organizador a través del programa puede publicar la ventaja de goles en un número decimal. En este caso no es posible tener un empate como resultado final. El Organizador se reserva el derecho de cambiar la ventaja de goles en cualquier momento.
5. Las ventajas iniciales se publicarán en el programa. Las ventajas que se considerarán para aceptar una jugada como ganadora serán las que son válidas en el momento de la validación de la jugada por parte del Sistema Central de Cómputos.
6. Por cada posible resultado ofrecido en el programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que

lo considere necesario.

7. Una jugada puede incluir desde 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, dependiendo de la decisión del Organizador sobre el número mínimo de partidos que un jugador puede escoger en una jugada, o todas las otras combinaciones de predicciones que pueden ser jugadas y/o son permitidas por el programa, lo que será publicado en el Programa.
8. El jugador puede elegir jugar a dos resultados para uno o más partidos. Elegir un segundo resultado implica aumentar el número de jugadas, ya que el segundo resultado significa que una nueva jugada se introduce.
9. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
10. No está permitido combinar pronósticos distintos para el mismo evento en una sola cartilla. Sólo se pueden combinar pronósticos que no sean referidos al mismo partido.
11. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que ha acertado en todas sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
12. Los resultados anunciados en forma oficial por el Organizador se considerarán los resultados finales. Estos se basarán en el resultado final producido al término de la duración regular del partido.
13. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
14. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
15. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

16. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro



del día siguiente, a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local) el resultado en el momento de la suspensión se considerará como el resultado final SUPLENTE



17. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

18. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

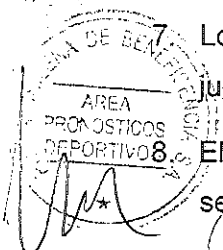
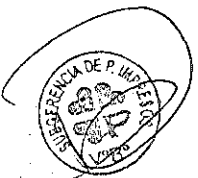
B. Minuto en el que se anota el primer gol de un partido de fútbol.

Al jugador se le pide Al jugador se le pide que pronostique el intervalo de tiempo en el cual el primer gol del partido será anotado por cualquiera de los equipos participantes.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al intervalo de tiempo donde creen que el primer gol del partido será anotado. Los intervalos de tiempo ofrecidos en este tipo de jugada serán informados por el Organizador.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta. Por tanto, todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos y sin importar de qué forma es marcado el gol, es decir, los autogoles también son válidos en este tipo de apuesta.

Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas. En caso de no convertirse ningún gol en el partido, la opción ganadora será "sin gol".

El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol



de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.



9. Cuando está en disputa en qué minuto se anotó un gol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la Asociación que realiza el partido.
10. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen predicciones para el minuto del primer gol y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

11. Si un partido se suspende antes de que se inicie el segundo tiempo y después de que se haya marcado el primer gol y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), entonces las jugadas que incluyan al minuto del primer gol serán consideradas válidas. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y no se ha producido ningún gol, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones para el primer anotador se les dará factor 1 (uno).

Si un partido se suspende después de comenzado el segundo tiempo la selección ganadora será la que corresponda al minuto de la suspensión. Si al momento de la suspensión el partido está 0-0 la opción ganadora será "Sin gol".

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

12. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del minuto del primer gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada, como individual, serán consideradas válidas.

13. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto



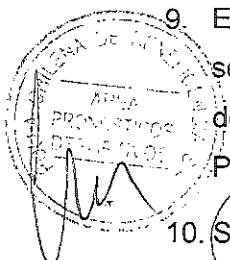
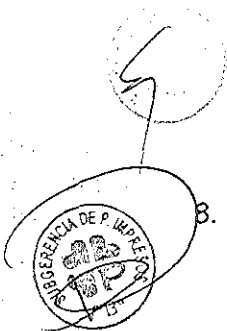
en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el dinero pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



C. Primer Tiempo / Resultado final de un partido de fútbol.

Al jugador se le pide predecir el resultado del primer tiempo de un partido de fútbol en combinación con el resultado final del mismo partido.

1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. Los pronósticos de los jugadores con respecto al resultado del primer tiempo y al resultado final de un partido se marcarán usando una combinación de «L», «E» o «V», en donde «L» indica triunfo para el equipo local, «E» un empate y «V» la victoria para el equipo visitante. Por ejemplo, si quiero apostar Local/Local (que el equipo local ganará el primer tiempo y además ganará el partido) debo seleccionar donde aparece 1°T / RF la opción LL; en cambio si quiero apostar que el primer tiempo terminará empatado pero que el resultado final ganará local, debo elegir la opción EL (Primer tiempo empate, resultado final Local)
3. Para cada posible resultado se ofrecen factores con los cuales el jugador puede calcular su premio. Los factores publicados en el Programa son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a modificarlos cuando estime necesario.
4. Una jugada podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el Programa el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
6. En el programa, se publicarán las posibilidades y formas de combinar la jugada con otro tipo de jugadas, siempre que estas jugadas no sean para el mismo evento deportivo.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida una comisión del 2% a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Los resultados para el primer tiempo y final del partido, serán los anunciados oficialmente por el Organizador. Estos estarán basados en el resultado del primer tiempo y resultado final, producidos durante la duración regular del partido.- Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
9. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales. Si este es el caso, se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
10. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el



programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se juega al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las jugadas de los jugadores respecto del resultado del primer tiempo y final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con estas exigencias, se considerarán nulas y el monto pagado por ellas, se devolverá a los jugadores después que todos los partidos, en los que el jugador esté participando hayan terminado.

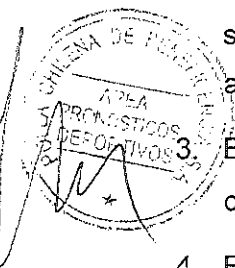
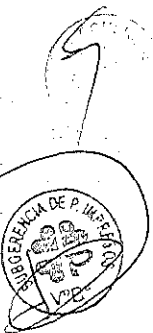
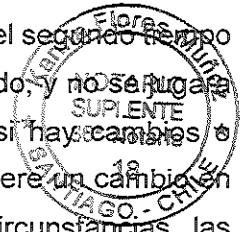
11. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), los resultados del primer tiempo y final del partido, en el momento de su suspensión, se considerará como el resultado final.
12. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido del primer tiempo y final, será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
13. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

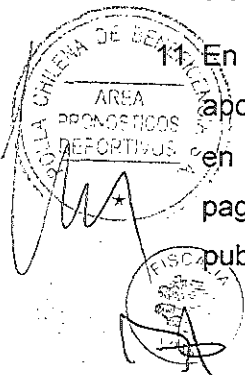
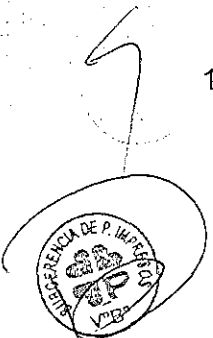
D. Resultado de un solo tiempo de un partido de futbol.

Al jugador se le pide que pronostique el resultado de la primera mitad del partido o de la segunda mitad del partido.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al equipo ganador del primer o segundo tiempo. En caso de considerar que el primer tiempo o segundo tiempo termina empatado, deben marcar la casilla "empate". Las 3 opciones ofrecidas en este tipo de apuesta se encuentran en un solo grupo. Para esto, además de indicar el resultado L, E o V deben indicar si corresponde al 1er o 2do dependiendo de lo que se quiera apostar.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas.



5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos de Polla Chilena que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios. El resultado que se considera como válido es aquel que se produce una vez concluido el primer o segundo tiempo del partido (dependiendo de lo que se apostó), esto es, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos. Los goles marcados por autogol son válidos en este tipo de apuesta. Cuando está en disputa cual es el marcador al término del partido, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido.
6. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen predicciones para el ganador del primer tiempo y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
7. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.
8. Si un partido se suspende una vez terminado el primer tiempo, entonces las jugadas que incluyan al ganador del primer tiempo serán consideradas válidas. Si un partido se suspende durante el primer tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones para el ganador del primer tiempo se les dará factor 1 (uno). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.
9. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), y no existe información oficial de la fecha de reanudación o queda fuera del programa vigente o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
11. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



E.- Tiempo con más goles en un partido de fútbol.

Al jugador se le pide que pronostique en qué tiempo del partido se anotarán más goles.



1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al tiempo en el que más goles serán anotados. En caso de considerar que en el primer tiempo se anotará la misma cantidad de goles que en el segundo tiempo, deben marcar la casilla "igual". Las 3 opciones ofrecidas en este tipo de apuesta se encuentran en un solo grupo.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. El resultado válido para este tipo de apuesta es aquel que se produce a los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas. En caso de no convertirse ningún gol en el partido, o que se convierta la misma cantidad de goles, la opción ganadora será "igual". Los goles marcados por autogol son válidos en este tipo de apuesta.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
9. Cuando está en disputa cual es el marcador al término del primer tiempo, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido.

10. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen predicciones para el tiempo con más goles y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

11. Si un partido se suspende durante el primer tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario



local), a las predicciones para el ganador del primer tiempo se les dará factor 1 (uno). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.



12. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

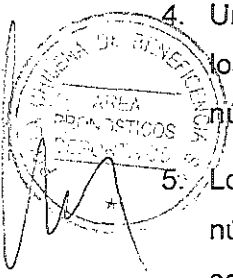
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

F. Marcador exacto de un partido de fútbol.

Al jugador se le pide que pronostique el marcador exacto de goles de un partido de fútbol.

Esta apuesta se puede ofrecer para una mitad específica (primera o segunda) o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará a estos periodos específicos.

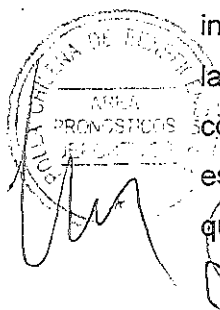
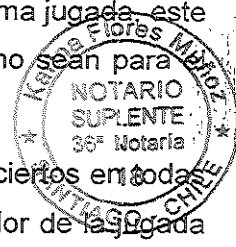
1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. La predicción del marcador exacto de un partido de fútbol se realiza combinando dos números: de un lado, un número predice la cantidad total de goles marcados por el equipo local y del otro lado, otro número predice la cantidad total de goles marcados por el equipo visitante. En la cartilla, el espacio que se debe llenar es aquel donde dice "resultado Exacto" en color morado. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además primer o segundo dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.



6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.



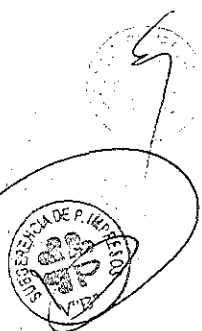
G. Futbolista que anota el primer gol de un partido de fútbol.

Se le pide al jugador que pronostique el jugador de fútbol que marcará el primer gol en un partido de fútbol.



1. Cada jugador de fútbol que aparece en el Programa tiene un código único de tres dígitos. Los jugadores deben escoger el código que corresponde al jugador de fútbol que creen que anotará el primer gol. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos. El Organizador decide y publica en el Programa las reglas concernientes a este tipo de apuestas.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
5. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
6. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
7. El primer gol anotado es el que se marca durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
8. Los tiempos suplementarios y el desempate mediante lanzamientos penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
9. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el futbolista que anota el primer gol pueda ser el anotado después de un tiempo suplementario, el que se marca un "gol de oro", todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
10. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido o entraron en reemplazo de otro jugador después que se anotó el primer gol, tendrán factor uno (1).
11. Si el primer gol es un "autogol", no se tomará en cuenta al decidir el primer tanto anotado, salvo los casos en que los factores se ofrecen para el primer gol que sea un "autogol". Cuando está en disputa quién anotó el primer gol y si este primer gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto



en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



13. Si un partido se suspende antes de que inicie el segundo tiempo y después de que se haya marcado el primer gol y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), entonces las jugadas que incluyan al primer anotador serán consideradas válidas. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y no se ha producido ningún gol, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones para el primer anotador se les dará factor 1 (uno). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

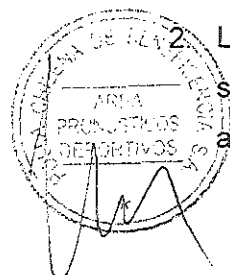
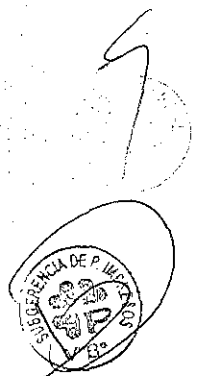
14. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente, en relación al día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), entonces la predicción del primer anotador se basará en el resultado al momento de la suspensión.
15. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del primer anotador se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
16. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

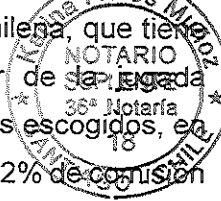
H. Ganador del Resto del partido.

Se le pide al jugador que pronostique el resultado del partido desde el momento en el que se coloca u ofrece la apuesta hasta el final del partido.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al equipo ganador del Resto del partido. En caso de considerar que el primer tiempo o segundo termina empatado, deben marcar la casilla "empate". Las 3 opciones ofrecidas en este tipo de apuesta se encuentran en un solo grupo.

Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.



- 
3. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos de Polla Chilena, que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Los goles marcados por autogol son válidos en este tipo de apuesta. Cuando está en disputa cual es el marcador al término del partido, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido.
 4. Si un partido se suspende una vez terminado el primer tiempo o antes de terminar el partido entonces las jugadas que incluyan al ganador del primer tiempo o antes de terminar el partido serán consideradas válidas. Si un partido se suspende y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones para el ganador del se les dará factor 1 (uno). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.
 5. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
 6. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el ganador del resto del partido pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..

I. Ganador del Resto de la primera mitad del partido.

Se le pide al jugador que pronostique el resultado de la primera mitad del partido desde el momento en el que se coloca u ofrece la apuesta hasta el final de la primera mitad.

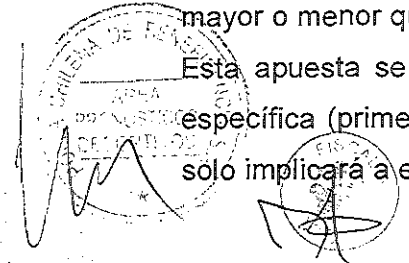
1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al equipo ganador del Resto de la primera mitad del partido. En caso de considerar que el primer tiempo termina empatado, deben marcar la casilla "empate". Las 3 opciones ofrecidas en este tipo de apuesta se encuentran en un solo grupo.
2. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos de Polla Chilena, que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. El resultado que se considera como válido es aquel que se produce una vez concluido el primer tiempo del partido, esto es, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos. Los goles marcados por autogol son válidos en este tipo de apuesta. Cuando está en disputa cual es el marcador al término del partido, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido.

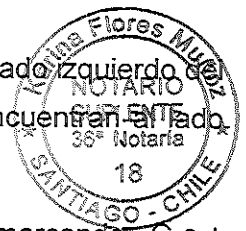


J. Resultado Final con Menos de / Más de XX Goles

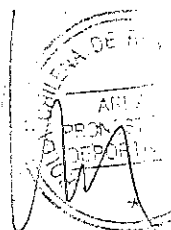
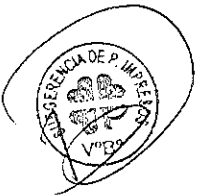
Al jugador se le pide que pronostique si el número total de goles marcados de un partido será mayor o menor que un límite de goles publicitado.

Esta apuesta se puede ofrecer para un equipo individual por separado o para una mitad específica (primera o segunda) o para un período específico del partido donde la predicción sólo implicará a estos periodos específicos.

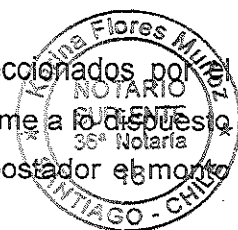




1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. La predicción de menos de / Más... Goles en un partido de fútbol se realiza marcando $-G$ o $+G$ dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además 1er o 2do dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final con menos o más goles pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.



En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



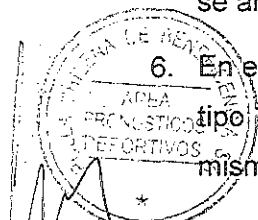
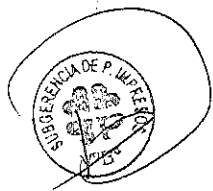
12. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.

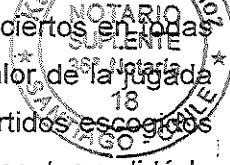
K. Combinación de partido a tiempo completo y menos de / Más de XX Goles.

Al jugador se le pide que pronostique primero la combinación del resultado Final y, además, predecir "Si hay Menos de / Más de" un límite específico de Goles, eligiendo L, E, V y "Menos de / Más de", respectivamente.

1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. La predicción de la combinación de partido completo y menos de / Más de...Goles de un partido de fútbol se realiza combinando dos selecciones: de un lado, el equipo que se quiere elegir (L, E o V) y del otro lado, otro número -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.

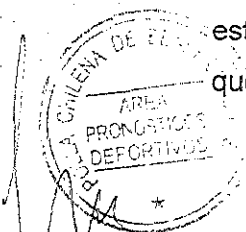
6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.



- 
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
 8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
 9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
 10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
 11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.



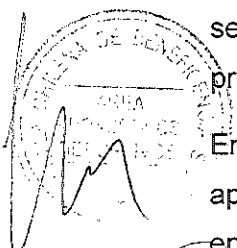
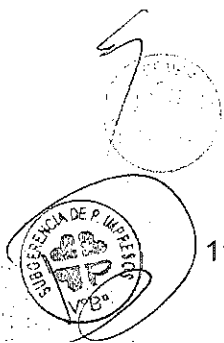
L. Futbolista que anota un gol en cualquier momento.

Al jugador se le pide que pronostique qué jugador de fútbol marcará al menos un gol durante un partido de fútbol.



1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al jugador de fútbol que creen que anotará al menos un gol durante el partido. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el jugador anote un gol después de un tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
9. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).
10. Si un gol es un "autogol", no se tomará en cuenta para efectos de esta modalidad de apuesta, salvo los casos en que se ofrezca la opción "autogol". Cuando está en disputa quién anotó un gol y si este gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido. Si en un partido todos los goles anotados fueron autogoles, la opción ganadora será "sin goles".
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto



pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



12. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las apuestas para quien anota un gol se les dará factor 1 (uno), salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión. En caso que el partido se suspenda durante el segundo tiempo, todas las apuestas serán consideradas válidas.

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del mercado quien anota un gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

14. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

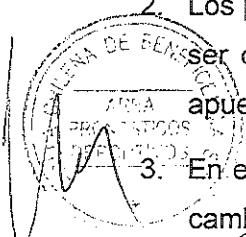
M. Futbolista que anota el último gol del partido.

Al jugador se le pide que pronostique qué jugador de fútbol marcará el último gol durante un partido de fútbol.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al jugador de fútbol que creen que anotará el último gol del partido. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.

2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.

3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.





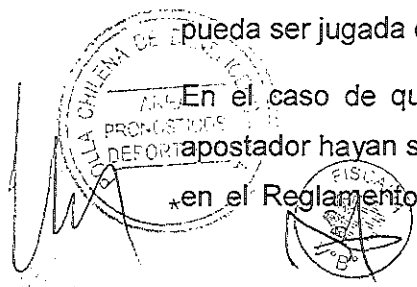
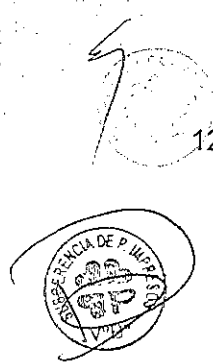
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el jugador que anota el último gol pueda ser después de un tiempo suplementario, o cuando se marca un "gol de oro" todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
9. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).
10. Si un gol es un "autogol", no se tomará en cuenta para efectos de esta modalidad de apuesta, salvo los casos en que se ofrezca la opción "autogol". Cuando está en disputa quién anotó un gol y si este gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido. Si en un partido todos los goles anotados fueron autogoles, la opción ganadora será "sin goles".
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

12. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las apuestas para quien anota un gol se les dará factor 1 (uno), salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión. En caso que el partido se suspenda durante el segundo tiempo, todas las apuestas serán consideradas válidas.

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto



pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del mercado quien anota un gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
14. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

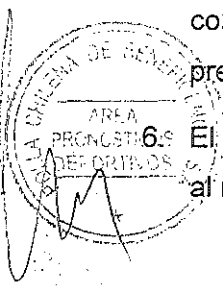
El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

N. Equipo que anota el primer / próximo / último gol en un partido de fútbol.

Al jugador se le pide que pronostique qué equipo anotará el primer gol, y cada subsiguiente o secuencia de goles o el último gol de un partido de fútbol.

1. Por cada posible resultado ofrecido en el programa, se ofrecerán factores con los que los apostadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
2. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de predicciones que debe incluir jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios correspondientes a dicha jugada equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presentan al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.

El equipo que marca el primer gol es el que el Organizador anuncia en forma oficial, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.



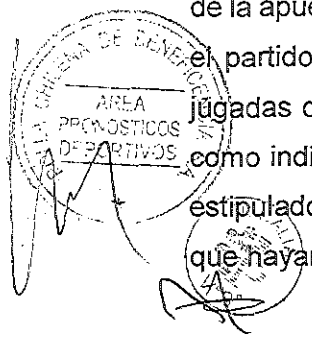
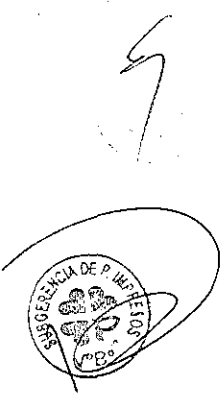
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el Equipo que anota el primer / próximo / último gol en un partido de fútbol resultado final pueda ser el anotado o marcado después de un tiempo suplementario, o cuando se marca un "gol de oro", todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
9. Si un partido se suspende antes de que inicie el segundo tiempo y después de que se haya marcado el primer gol y el resto del partido no se juega dentro de un día a partir del día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), se considerarán válidas las jugadas que incluyen al equipo que anote el primer gol. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y no se ha producido ningún gol, y el resto del partido no se juega dentro de un día a partir del día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones para el equipo que realice el primer gol se les proporcionará factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente, en relación al día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), la predicción del equipo que anote primero, o la secuencia de goles serán válidos y estará basada en el resultado al momento de la suspensión.
11. Si un partido se suspende y se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), las predicciones del equipo que anote el primer gol o la secuencia de goles o el último gol del partido se basarán en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

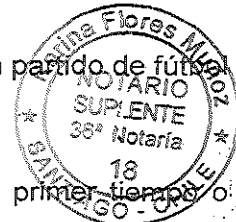
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

13. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.



Ñ. Total de goles marcados en un partido de fútbol.

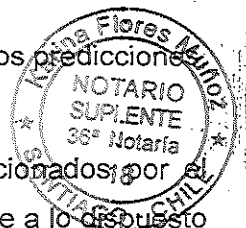
Se pide al jugador que pronostique el número de goles que se anotarán en un partido de fútbol donde la elección de goles estará dentro de un rango específico.



1. Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado, para el primer tiempo o segundo tiempo, o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido. Los jugadores tienen que seleccionar el número de goles que cree que se van a marcar en un partido de fútbol. Para lo anterior, se debe marcar la opción TG (total de Goles).
2. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
3. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
5. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
6. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
7. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
8. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
9. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que la cantidad de goles marcados durante un partido de fútbol considere además el tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o que considere un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
10. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero



el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.



En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

11. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
12. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
13. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

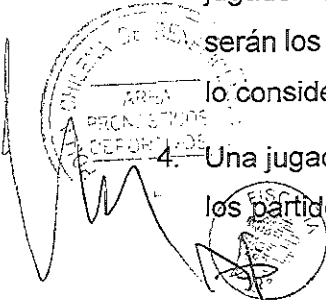
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

O. Gol / No gol en resultado final del partido.

Se pide al jugador que pronostique si ambos equipos anotarán al menos un gol durante un partido (Gol) o si uno de los dos equipos o ambos no anotaran durante un partido (No gol).

Esta apuesta se puede ofrecer para el primer o segundo tiempo o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. La predicción de Gol / No gol de un partido de fútbol se realiza seleccionando NG o G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo tiempo, se debe seleccionar, además Primer o Segundo tiempo según lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el

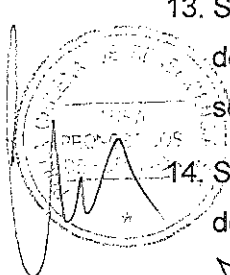
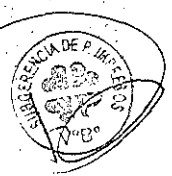


número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique si ambos equipos anotarán al menos un gol durante un partido (Gol) o si uno de los dos equipos o ambos no anotaran durante un partido (No gol) después de un tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de



iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.



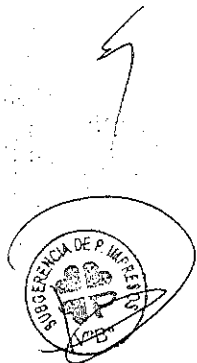
P. Total de goles Par / Impar.

Se pide al jugador que pronostique si el número total de goles marcados en un partido será un número par o impar.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado, para cada mitad de tiempo reglamentario o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

Para todos los efectos reglamentarios, cero (0) se considera un número par.

1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. La predicción de Par / Impar de un partido de fútbol se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo tiempo, se debe seleccionar, además Primer o Segundo según lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.





10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el total de goles ~~parté~~ impar pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..

11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende y se han efectuado apuestas para el primer tiempo o para un período específico antes de la suspensión serán válidas. Si el partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.

13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.

14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.

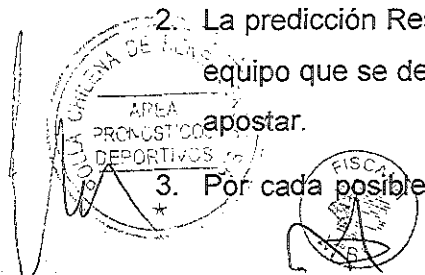
Q. Resultado final con Handigol o Ventaja de Goles (1:0 o 0:1).

Se pide al jugador que pronostique el resultado final de un partido de fútbol en particular teniendo en cuenta un handigol o ventaja de goles de 1 gol dado a uno de los dos equipos.

1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.

2. La predicción Resultado Final con Handigol de un partido de fútbol se realiza combinando al equipo que se desea apostar (L, E o V) y luego indicar HG dependiendo de lo que se quiera apostar.

3. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los



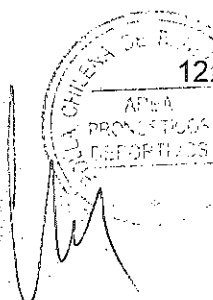
jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.



4. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
6. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
8. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
9. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
10. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" o después de un desempate a penales, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.



13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
14. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.



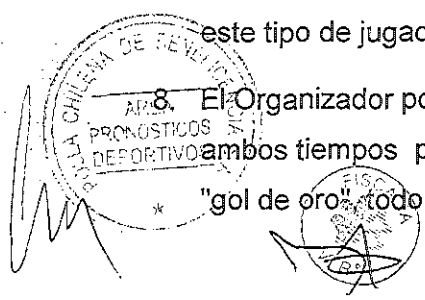
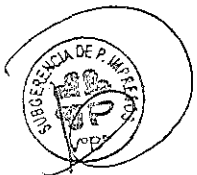
R. Anotación en ambos tiempos Local / Visita.

Se pide al jugador que pronostique si uno de los dos equipos anotará al menos un gol en ambos tiempos de un partido.

Los jugadores tienen que elegir un código único de tres dígitos que representa cada pronóstico de Anotación en ambos tiempos Local / Visita en un partido de fútbol.

1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
6. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.

8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que la anotación de goles en ambos tiempos pueda considerar el tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro" todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..



9. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
11. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

S. Ganador en ambos tiempos Local / Visita.

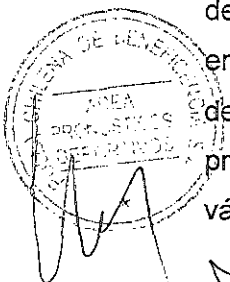
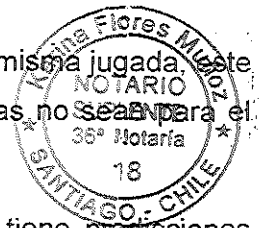
Se pide al jugador que pronostique si un equipo anotará más goles que su oponente en ambos tiempos por separado.

1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.

4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
6. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que un equipo anote más goles que su oponente en ambos tiempos, y considere además el tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
9. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
11. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.



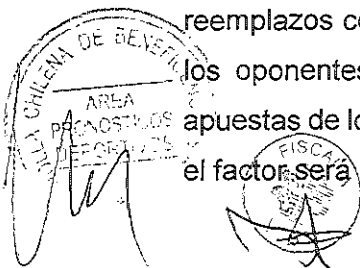
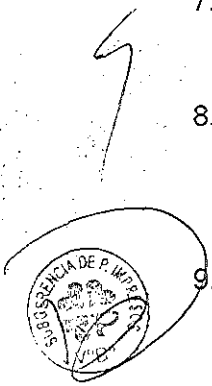
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



T. Local gana a cero, visita gana a cero.

Se pide al jugador que pronostique si un equipo ganará el partido sin que le anoten ningún gol en contra.

1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
6. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que el resultado final pueda ser el resultado después de un tiempo suplementario, el resultado cuando se marca un "gol de oro", todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
9. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto de número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones,



o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
11. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

U. Empate / Local / Visita sin apuesta.

Se pide al jugador que pronostique que habrá un resultado final en número de goles sin tener en cuenta que gane el equipo local. La apuesta "Empate sin apuesta" implica que el jugador predice que habrá un resultado final sin tener en cuenta un empate. La apuesta "visita sin apuesta" implica que el jugador predice que habrá un resultado final sin tener en cuenta que gane el equipo visita.

En los casos en los que el resultado final de un partido sea uno de los que no se hayan tenido en cuenta en la apuesta, todas las apuestas reciben factores de 1,00.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada mitad o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en



el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores anunciarán de cualquier manera posible.

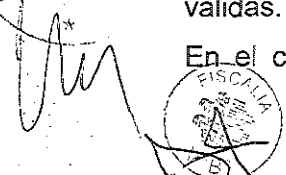
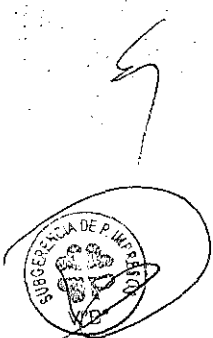


4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
6. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
8. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

9. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
10. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el



apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



V. Momento del primer / próximo / último gol.

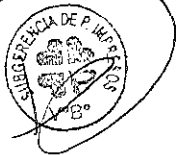
Se pide al jugador que pronostique el momento en minutos en el que se anotará el primer, cada secuencia de goles o el último gol. Puede ser un rango de minutos, por ejemplo, 1-10', 11-20', etc. o ser en forma de "antes o después" de un minuto específico, por ejemplo, 1-30', tras el minuto 31, etc.

1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.

El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.

6. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
7. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa en todas estas circunstancias, el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En todo caso las apuestas con predicciones del momento o minutos de que se anotarán los goles antes de la suspensión del partido por cualquier causa o motivo serán válidas.



9. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
11. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción sobre el momento o minutos sobre los goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

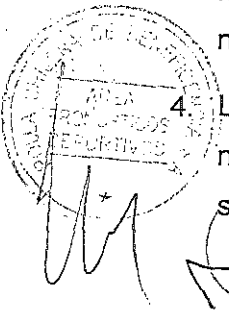
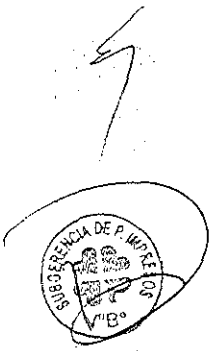
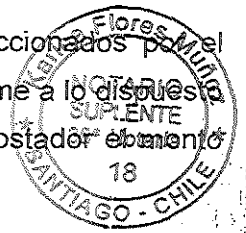
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

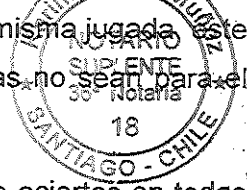
W. Menos de / Más de una determinada cantidad penales.

Al jugador se le pide que pronostique si la cantidad total de penales concedidos durante un partido es mayor o menor que un límite publicitado o pronosticar si habrá o se concederá un penal durante el partido.

Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo (primero o segundo) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica el número de penales concedidos para este periodo de tiempo especificado del partido.

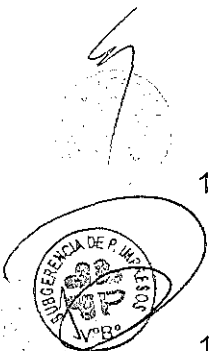
1. Los equipos determinados por el Organizador como Local se encuentran al lado izquierdo del Programa bajo la palabra Local, mientras que los equipos de Visita se encuentran al lado derecho del Programa bajo la palabra Visita.
2. Por cada posible resultado ofrecido en el Programa, se ofrecerán factores con los que los jugadores pueden calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
3. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decidirá y publicará en el programa, el número mínimo de partidos que el jugador puede escoger en una jugada.
4. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados en combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.



- 
5. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
 6. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos que tiene aciertos en todas sus predicciones, se pagará a los jugadores un premio que equivaldrá al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la apuesta, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no tendrán derecho a recibir premios.
 7. El marcador exacto es el anunciado en forma oficial por el Organizador, en base al resultado que se produzca al final del tiempo regular del partido.
 8. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
 9. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que la cantidad total de penales concedidos durante un partido es mayor o menor que un límite publicitado o pronosticar si habrá o se concederá un penal durante el partido considere el tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
 10. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, desde el día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto al marcador exacto serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

11. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el marcador exacto en el momento de la suspensión se considerará como el marcador exacto final.
12. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el marcador exacto válido será el marcador de la conclusión final del partido.
13. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de las apuestas, las jugadas que contienen este partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho partido será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después



que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador apostó.

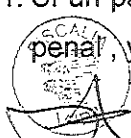
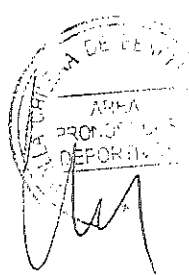


X. Primer / Próximo / último penal.

Se le pide al jugador que pronostique si y qué equipo anotará el primer penal, cada subsiguiente o secuencia o el último penal de un partido.

Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo (primero o segundo) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica solo el número de penales concedidos para este periodo de tiempo especificado del partido.

1. Una jugada podrá incluir desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos. El Organizador decide y publica en el Programa las reglas concernientes a este tipo de apuestas.
2. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios de los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los tiempos suplementarios y el desempate no se considerarán para este tipo de jugadas.
7. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que la cantidad total de penales concedidos durante un partido es mayor o menor que un límite publicitado o pronosticar si habrá o se concederá un penal durante el partido que considere el tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
8. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen predicciones para penales y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
9. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Las apuestas que predicen el primer penal o su secuencia hasta el momento en que se suspende el partido serán válidas.
11. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y no se ha producido ningún penal, y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado





en forma oficial en el Programa (en horario local), a las predicciones se les dará factor (uno). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción de los penales y secuencia se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido si la apuesta corresponde.

13. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

Y. Resultado Final de Ganador de tiempo extra.

Se pide al jugador que pronostique el resultado final del ganador de un partido que se defina en tiempo extra incluyendo la opción de empate entre los equipos.

1. En el caso que un partido se defina antes del tiempo reglamentario, y no tenga tiempo extra, el apostador pierde el monto apostado.

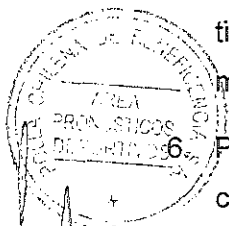
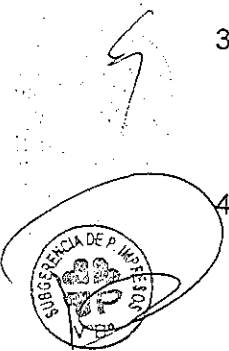
2. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.

3. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.

4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.

5. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.

6. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en



que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.



7. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final del tiempo extra del partido si se produce.
8. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo extra, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del total de goles anotados en tiempo extra serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
9. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), y no hay tiempo extra el factor de dicho evento será uno (1).
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.


Z. Como se anotará el primer gol.

Se pide al jugador que pronostique la modalidad o la manera por el cual se anotará el primer gol del partido, incluyendo las opciones de "disparo", "cabezazo", "tiro libre", "penal", "tiro de esquina", "gol propio o auto gol".


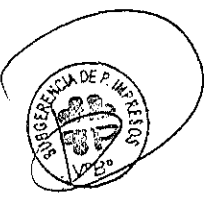
1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.

Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.



- 
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
 4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
 5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
 6. Si se efectúan apuestas que señalan la manera o modalidad que se convertirá el primer gol antes de la suspensión del partido estas serán válidas para todos los efectos reglamentarios.
 7. Los tiempos suplementarios y el desempate no se considerarán para este tipo de jugadas.
 8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique la modalidad o la manera por el cual se anotará el primer gol del partido, considerando el tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión..
 9. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

- 
- 
10. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), las apuestas sobre la manera en que se anotará el primer gol serán válidas.
 11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción sobre la manera en que se anotará el primer gol y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



AA. Gol por penal Sí / No.

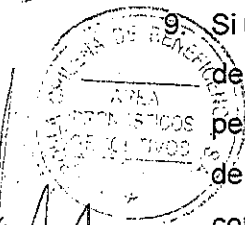
Se pide al jugador que pronostique si durante el lanzamiento de penales durante el tiempo reglamentario se marcará o no un gol.



1. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
2. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Los tiempos suplementarios y el desempate no se considerarán para este tipo de jugadas.
6. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique si durante el lanzamiento de penales durante el tiempo suplementario se marcará o no un gol todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
7. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
8. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera pero ya se anotó un penal que fue gol la apuesta es válida. Si el partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

9. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.



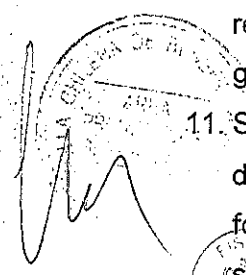
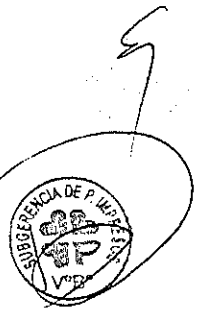
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



AB. Futbolista que anota 2 o más goles.

Al jugador se le pide que pronostique qué jugador de fútbol anotará dos o más goles durante un partido de fútbol.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al jugador de fútbol que creen que anotará 2 o más goles en un partido. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique que jugador de fútbol anotará dos o más goles durante un partido de fútbol, considerando el tiempo suplementario todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
9. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).
10. Si un gol es un "autogol", no se tomará en cuenta para efectos de esta modalidad de apuesta, salvo los casos en que se ofrezca la opción "autogol". Cuando está en disputa quién anotó un gol y si este gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido. Si en un partido todos los goles anotados fueron autogoles, la opción ganadora será "sin goles".
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una



predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



12. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las apuestas para quien anota un gol se les dará factor 1 (uno), salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión. En caso que el partido se suspenda durante el segundo tiempo, todas las apuestas serán consideradas válidas.

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del mercado quien anota un gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

14. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

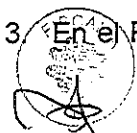
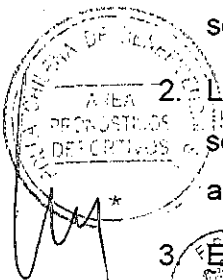
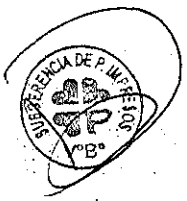
AC. Futbolista que anota tres o más goles.

Al jugador se le pide que pronostique qué jugador de fútbol anotará tres o más goles durante un partido de fútbol.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al jugador de fútbol que creen que anotará 3 o más goles en un partido. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.

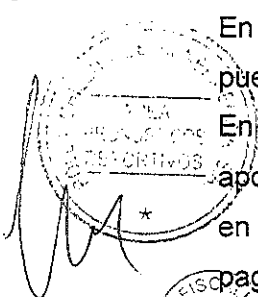
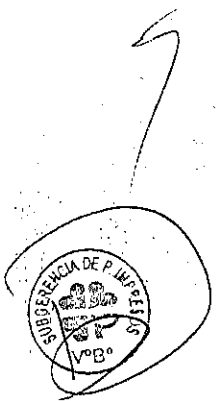
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.

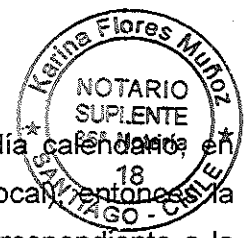
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de



cambiarlos cada vez que lo estime necesario.

4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos.
7. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
8. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique que jugador de fútbol anotará tres o más goles durante un partido de fútbol, considerando el tiempo suplementario, todo lo cual se establecerá en el Programa u otro medio de difusión.
9. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).
10. Si un gol es un "autogol", no se tomará en cuenta para efectos de esta modalidad de apuesta, salvo los casos en que se ofrezca la opción "autogol". Cuando está en disputa quién anotó un gol y si este gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido. Si en un partido todos los goles anotados fueron autogoles, la opción ganadora será "sin goles".
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.
12. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las apuestas para quien anota un gol se les dará factor 1 (uno), salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión. En caso que el partido se suspenda durante el segundo tiempo, todas las apuestas serán consideradas válidas.
En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la





publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

13. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del mercado quien anota un gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

14. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

AD. Scorecast.

La apuesta "Scorecast" implica que el jugador pronostica el marcador correcto de un partido en combinación con lo siguiente: qué jugador de fútbol anotará el primer gol o el último o cualquiera de ellos en un partido. Para una apuesta de "Scorecast", si la elección de un jugador de fútbol ha recibido factores de uno (1) la apuesta revierte a una predicción de "anotación correcta".

Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al Scorecast seleccionado. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.

1. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.

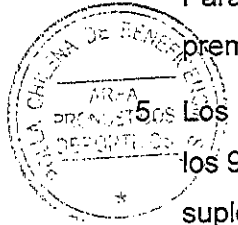
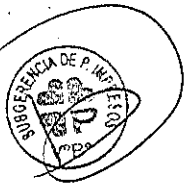
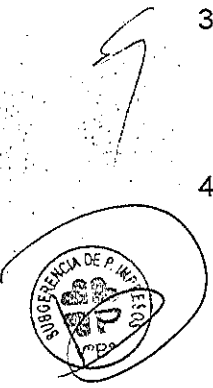
2. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.

3. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.

4. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.

5. Los goles que se consideran válidos para esta apuesta son aquellos que se marcan durante los 90 minutos de juego, incluido el tiempo añadido por el árbitro por descuentos. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.

6. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).



Handwritten signature.





7. Si un gol es un "autogol", no se tomará en cuenta para efectos de esta modalidad de apuesta salvo los casos en que se ofrezca la opción "autogol". Cuando está en disputa quien anotó un gol y si este gol es un autogol, se tomará en cuenta la decisión oficial de la asociación que realiza el partido. Si en un partido todos los goles anotados fueron autogoles, la opción ganadora será "sin goles".

8. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones para el primer anotador y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

9. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local), a las apuestas para quien anota un gol se les dará factor 1 (uno), salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión. En caso que el partido se suspenda durante el segundo tiempo, todas las apuestas serán consideradas válidas.

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

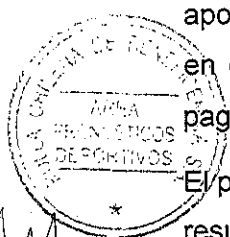
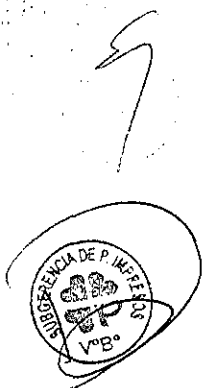
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

10. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del siguiente día calendario, en relación al día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), entonces la predicción del mercado quien anota un gol se basará en el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.





AE. Equipo de Fútbol y a que Jugador le pondrán la primera tarjeta roja o amarilla.

Al jugador se le pide que pronostique qué equipo será el primero, próximo o secuencia o último en que se le muestra una tarjeta roja o amarilla a alguno de sus jugadores en un partido.

Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo (primero o segundo) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica solo las tarjetas amarillas/rojas mostradas para este periodo de tiempo especificado del partido.

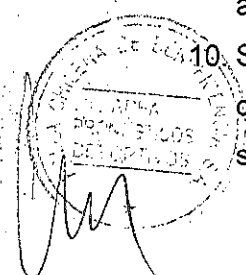
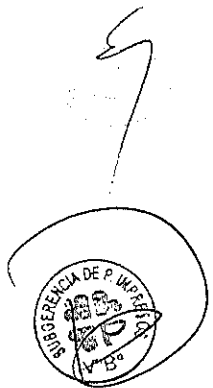
Para las apuestas de tipo "Tarjeta amarilla o roja" se aplica lo siguiente:

Las tarjetas que no se tienen en cuenta incluyen: tarjetas mostradas tras el final del partido o durante el intervalo entre el primer y segundo tiempo, o a miembros del equipo que no son jugadores, esto es, gestores, entrenadores, etc., o a jugadores que no tomaron parte en el partido o a aquellos que ya habían sido sustituidos cuando se les mostró la tarjeta.

En el caso que un jugador de fútbol tenga una segunda tarjeta amarilla en un partido y luego una roja, a efectos de apuestas se tienen en cuenta tanto la tarjeta roja como la amarilla.

En el caso que el árbitro muestre dos o más tarjetas rojas o amarillas durante el mismo incidente del partido, a efectos de apuestas se tiene en cuenta el orden con el cual el árbitro mostró las tarjetas a los jugadores.

1. Los jugadores deben marcar el cuadro que corresponde al jugador de fútbol que pronostiquen que se les mostrará tarjeta roja o amarilla. Los jugadores de fútbol ofrecidos en este tipo de jugada se encuentran en un solo grupo.
2. Los pronósticos efectuados por el apostador en el cupón "el partido de la semana" no pueden ser combinados con otros pronósticos para el mismo tipo de apuesta, por tanto todas las apuestas se consideran como únicas.
3. En el Programa se publican los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo estime necesario.
4. En el Programa o cartilla se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para jugadores de fútbol del mismo partido.
5. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tenga predicciones correctas, los premios equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los pronósticos escogidos, en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, menos el 2% de comisión a favor del agente vendedor. Para las jugadas que presenten al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Los tiempos suplementarios y el desempate a penales no se considerarán para este tipo de jugadas.
7. El Organizador podrá ofrecer en casos específicos la posibilidad que se pronostique qué equipo será el primero, próximo o secuencia o último en que se le muestra una tarjeta roja o amarilla o a alguno de sus jugadores en un partido.
8. Las apuestas para los jugadores de fútbol que no participaron en el partido, tendrán factor uno (1).
9. En todo caso las apuestas que acertaron al pronóstico de que jugador se le impuso una tarjeta amarilla o roja serán válidas aunque el partido se suspenda por cualquier razón o motivo.
10. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contengan predicciones sobre tarjetas rojas o amarillas y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicha predicción



será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.



11. Si un partido se suspende antes del inicio del segundo tiempo y el resto del partido no se juega dentro del siguiente día, en relación al día estipulado en forma oficial en el Programa (en horario local) las apuestas que se efectuaron para el tiempo complementario que falta para terminar el partido se le otorgará factor será uno (1) salvo aquellas apuestas que sean ganadoras al momento de la suspensión.

En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como una individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado. El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

12. Si un partido se cancela o pospone por más de un día en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; las apuestas de los jugadores serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

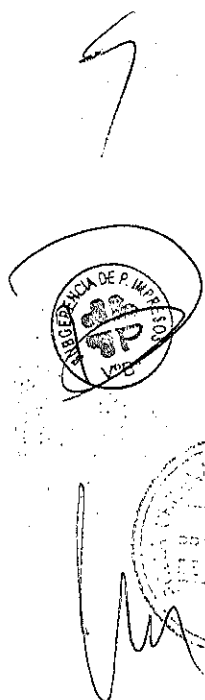
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Reglas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

El plazo para devolver el dinero vence dentro de 60 días contados desde la publicación de los resultados del respectivo programa por Polla.

AF. Suma de goles marcados en un partido de fútbol.

Se pide al jugador que pronostique la suma de goles marcados en un partido de fútbol.

1. Los jugadores tienen que elegir un código único de tres dígitos que representa cada evento disponible. En este caso, la predicción implica solo la suma de goles que se anotaron en un partido. Para lo anterior, además de seleccionar el evento, se debe llenar en la cartilla solo los recuadros de la opción "Goles Locales" de color morado para indicar la suma de goles que habrá. En caso que se desee apostar para un equipo en particular, se debe especificar.
2. Para cada posible resultado establecido en el Programa se ofrecen los factores con los que los jugadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el Programa o en las tablas son los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cuando estime que es necesario.
3. Una jugada podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones de resultados para los partidos ofrecidos en el programa. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de partidos que un jugador puede elegir en una jugada.



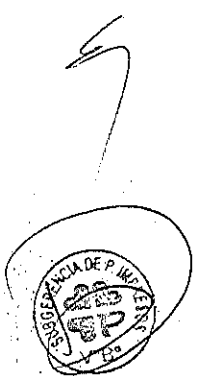


4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
5. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
6. Para cada jugada, validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios pagados a los jugadores equivalen al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. Las jugadas que presenten a lo menos una predicción incorrecta no tendrán derecho a premio alguno.
7. El número total de goles marcados en un partido de fútbol es la suma de goles convertidos por ambos equipos, según lo anunciado oficialmente por el Organizador y se basa en el resultado producido al final de tiempo regular del partido.
8. Los tiempos suplementarios y el desempate a lanzamientos penales no se consideraran para este tipo de jugadas.
9. Si un partido se cancela o pospone por más de un día, en relación al día establecido en el programa (en horario local), o si un partido se suspendiera antes del inicio del segundo tiempo y el tiempo restante, desde la suspensión hasta el término regular del partido, y no se jugara al día siguiente del día estipulado en el programa (en horario local), o si hay cambios o reemplazos con respecto a cuál es el equipo local y cuál el visitante, o hubiere un cambio en los oponentes después que se publique el programa; en todas estas circunstancias, las apuestas de los jugadores respecto del número total de goles anotados serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una, que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si un partido se suspende durante el segundo tiempo, y el resto del partido no se juega dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados al momento de la suspensión se considerará como el número total de goles final.
11. Si un partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el Programa (en horario local), el número total de goles anotados se basará en el resultado registrado en la conclusión final del partido.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de la apuesta, las jugadas que contienen una predicción del número total de goles anotados en ese partido y que se formularon después de iniciado el partido, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones, o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto



pagado.



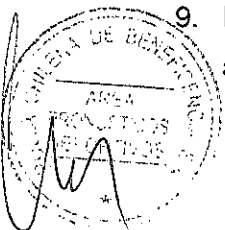
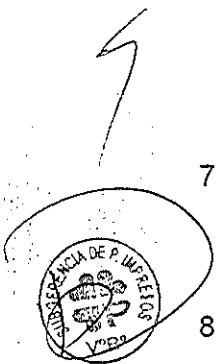
AG. Ganador de una competencia de Fútbol - Ganador de una semifinal de una competencia de fútbol - Ganadores de fases de grupos de diferentes competencias de Fútbol.

Se le pide al jugador que haga el pronóstico sobre cuál equipo ganará una cierta competencia de fútbol o quién ganará en las semifinales de una competencia de fútbol o el ganador de grupo de las fases clasificatorias de una competencia de fútbol.

1. Los jugadores tienen que elegir un número único de tres dígitos que representa el código de cada equipo para hacer un pronóstico. Los equipos sobre los que se pueda hacer jugadas quedan divididos en grupos.
2. El jugador marca los códigos de los equipos en los que quiere apostar. Es posible hacer combinaciones de pronósticos de diferentes grupos, de acuerdo con las normas establecidas en el Programa y las conexiones entre los grupos y las opciones de apuestas disponibles.
3. Una jugada puede tener de una (1) a diez (10) predicciones. El jugador no puede incluir en una jugada más de un equipo del mismo grupo.
4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible. Las jugadas que contienen predicciones para equipos, que se formularon después de iniciado el evento, se aceptarán, pero los factores para dichas predicciones serán uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.

En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

5. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos los otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
6. El ganador de la competencia o el ganador de la Semi-Final o el ganador de una cierta ronda de la competencia se determinará de acuerdo con las normas de la competencia, tal como fuera organizada, independientemente de la forma en que sea resuelta, ya sea por puntos, final (incluyendo tiempo extra o definición a penales), clasificación en playoffs o sorteo.
7. Las apuestas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo, fue descalificado o abandonó la competencia, no se considerará ganadora, excepto cuando el programa indique lo contrario.
8. Las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por alguna razón no participó en la competencia, se asignará factor uno (1).
9. En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, se asignará, a todas las apuestas, factor uno (1).



AH. Participantes en la final de una competencia de fútbol.

Se pide al jugador que haga el pronóstico de cual par de equipos llegará a la final de una competencia de fútbol.

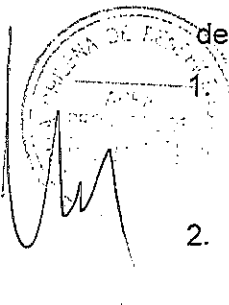
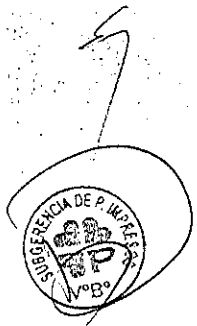


1. Cada par de equipos, según lo establecido en el Programa, tiene un código único de tres dígitos que puede marcar el jugador como su pronóstico de cuál par de equipos participará en la final. Los pares de equipos están divididos en grupos.
2. El jugador marca los códigos de los equipos a favor de los que quiere hacer sus apuestas. Es posible combinar los pronósticos de diferentes grupos, de acuerdo con las normas estipuladas en el Programa y las conexiones entre los grupos y las opciones de jugadas disponibles.
3. Cada jugada puede tener de una (1) a diez (10) predicciones. El jugador no puede incluir en una jugada más de un equipo del mismo grupo.
4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las jugadas que contienen predicciones para equipos, que se formularon después de iniciado el evento, se aceptarán, pero el factor de dicho evento será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas.
En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
6. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos los otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
7. Para determinar cuál par de equipos llegan a la final, se aplicarán las normas definidas para esa competencia. Esto, independientemente de cómo estos equipos llegaron a la final, lo que puede incluir definición a penales.
8. Las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo fue descalificado o abandonó la competencia, no se considerará ganadora, excepto cuando en el programa se indique lo contrario.
9. Las apuestas recibidas a favor de un equipo que por alguna razón no participó en la competencia, tendrá factor uno (1).
10. En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, todos los factores serán uno (1).

AI. Máximos goleadores de una competencia de fútbol.

Se pide al jugador que haga el pronóstico de cual jugador de fútbol anotará la mayor cantidad de goles en una cierta competencia de fútbol o de un equipo en particular que sea participante de una competencia definida.

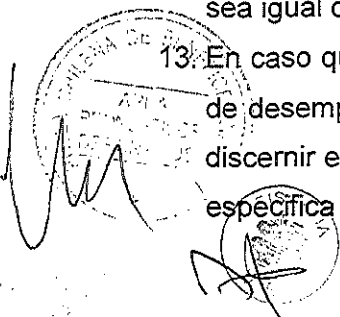
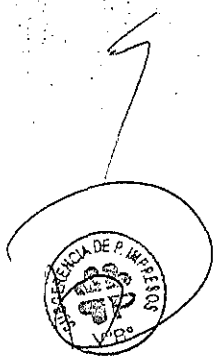
1. Cada jugador de fútbol tal como está establecido en el Programa tendrá un código único de tres dígitos que los jugadores marcarán como un pronóstico. Los jugadores de fútbol en favor de quienes se pueden hacer jugadas se dividen en grupos.
2. El jugador marcará el código del número que indicará su pronóstico. Es posible combinar los





pronósticos de diferentes grupos, de acuerdo con las normas estipuladas en el Programa y su correlación con los distintos grupos.

3. Una jugada puede tener de una (1) a diez (10) predicciones. El jugador no puede incluir en una jugada más de un pronóstico del mismo grupo.
4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
Las jugadas que contienen pronósticos de goleadores y que se formularon después de iniciado el evento, se aceptarán, pero los factores de dichas predicciones serán uno (1).
En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador jugó.
5. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos los otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
6. Para determinar quién es el máximo goleador de una cierta competencia se aplicarán las normas establecidas por la entidad directiva organizadora de la competencia. A menos que en el Programa se indique otra cosa. Aquellas normas establecidas por la entidad directiva organizadora de la competencia, también serán aplicadas para determinar el máximo goleador de un equipo participante en particular.
7. Asimismo para este tipo de apuestas se considerarán los goles anotados durante el posible tiempo suplementario, pero no los goles marcados durante la definición a penales.
8. Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol que no participó en la competencia, no serán consideradas como ganadoras.
9. Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol cuyo equipo fue descalificado de la competencia, tendrá factor uno (1)
10. Si la competencia es cancelada, todos los pronósticos para el máximo goleador tendrá factor uno (1).
11. Para definir los máximos goleadores en competencia, se tomarán en cuenta los goles marcados en un partido que es suspendido, siempre y cuando se concluya el partido en el mismo día o cualquier otro día, desde el día en que estaba estipulado, y hasta el fin de la competencia; y el tiempo restante jugado, es el tiempo que quedaba desde el momento en que se suspendió. Los goles marcados durante ese tiempo restante serán considerados en la competencia del máximo goleador.
12. Si hubiere dos o más jugadores que hayan anotado la misma cantidad de goles y que sean considerados como máximos goleadores del campeonato, entonces los factores de cada uno de ellos se dividirá por la cantidad total de máximos anotadores. En caso que el factor a pagar sea igual o inferior a uno (1) se aplicará factor uno, coma diez (1,10).
13. En caso que la entidad directiva organizadora de la competencia defina criterios específicos de desempate en las normas y regulaciones de la competencia, estos serán utilizados para discernir en caso de empate entre más de un jugador. En caso contrario, se define según se especifica en el artículo anterior.

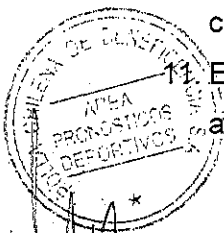
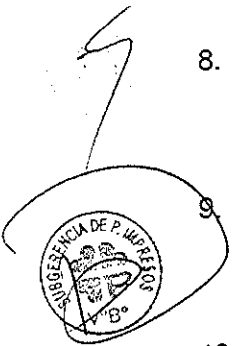




AK. Ronda de eliminación de un equipo.

Al jugador se le pide que pronostique en qué ronda quedará eliminado un equipo de una competencia en particular.

1. Por cada posible resultado ofrecido en el programa, se ofrecerán factores con los que los apostadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
2. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de predicciones que debe incluir una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el equipo, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios correspondientes a dicha jugada equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presentan al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Para cada equipo se ofrecerán múltiples alternativas según sea la estructura de la competencia en la que participa. Además de ofrecer todas las rondas posibles en las que un equipo puede ser eliminado, también se puede seleccionar la opción "Campeón", esto es, que el equipo en cuestión finalmente no es eliminado en ninguna etapa de la competencia.
7. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos los otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
8. La ronda de la eliminación se determinará de acuerdo con las normas de la competencia, tal como fuera organizada, independientemente de la forma en que sea resuelta, ya sea por puntos, final (incluyendo tiempo extra o definición a penales), clasificación en playoffs o sorteo.
9. Las apuestas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo, fue descalificado o abandonó la competencia, no se considerará ganadora, excepto cuando el programa indique lo contrario.
10. Las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por alguna razón no participó en la competencia, se asignará factor uno (1).
11. En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, se asignará, a todas las apuestas, factor uno (1).

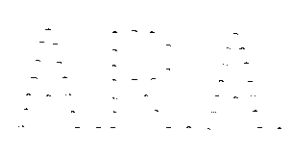
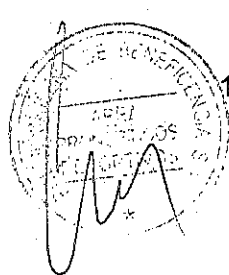


AL. Cantidad de puntos obtenidos en una competición o fase.

Al jugador se le pide que pronostique cuántos puntos obtendrá un equipo en una competición en particular o en su defecto, en alguna de las fases establecidas de aquella competición.



1. Por cada posible resultado ofrecido en el programa, se ofrecerán factores con los que los apostadores pueden calcular sus premios. Los factores publicados en el programa serán los factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho de cambiarlos cada vez que lo considere necesario.
2. Una jugada básica podrá incluir desde 1 (una) hasta 10 (diez) predicciones. El Organizador decide y publica en el programa el número mínimo de predicciones que debe incluir una jugada.
3. Los pronósticos efectuados por el equipo, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
4. En el Programa se publican las posibilidades y formas de combinar en la misma jugada, este tipo de apuesta con otros tipos de apuestas, siempre que estas apuestas no sean para el mismo partido.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Central de Cómputos, que tiene predicciones correctas, los premios correspondientes a dicha jugada equivaldrán al valor de la jugada multiplicado por el producto de los factores correspondientes a los eventos escogidos en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducido el 2% de comisión a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presentan al menos una predicción incorrecta, no habrá derecho a premios.
6. Para cada equipo se ofrecerán múltiples alternativas según sea la estructura de la competencia en la que participa.
7. Las selecciones disponibles para apostar se pueden presentar en números cerrados o en rangos de puntos.
8. En el programa se publicará si la cantidad de puntos se refiere a una competición en su totalidad o a una fase en particular de alguna competición.
9. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos [os otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
10. La cantidad de puntos obtenida por cada equipo se determinará de acuerdo con las normas de la competencia, tal como fuera organizada, independientemente de la forma en que sea resuelta, incluyendo tiempo extra o definición a penales, clasificación en playoffs o sorteo.
11. Las apuestas recibidas a favor de un equipo que, por cualquier motivo, fue descalificado o abandonó la competencia, no se considerará ganadora, excepto cuando el programa indique lo contrario.
12. Las jugadas recibidas a favor de un equipo que, por alguna razón no participó en la competencia, se asignará factor uno (1).
13. En caso de que la competencia sea cancelada por cualquier razón, se asignará, a todas las apuestas, factor uno (1).

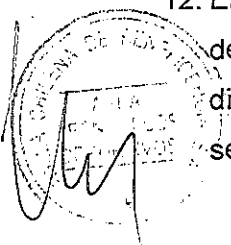


AM. Mejor jugador de una competencia o partido de fútbol.

Se pide al jugador que haga el pronóstico de cual jugador de fútbol será escogido como mejor jugador de una competencia o partido según la entidad organizadora de la competencia o partido.



1. Cada jugador de fútbol tal como está establecido en el Programa tendrá un código único de tres dígitos que los jugadores marcarán como un pronóstico. Los jugadores de fútbol en favor de quienes se pueden hacer jugadas se dividen en grupos.
2. El jugador marcará el código del número que indicará su pronóstico. Es posible combinar los pronósticos de diferentes grupos, de acuerdo con las normas estipuladas en el Programa y su correlación con los distintos grupos.
3. Una jugada puede tener de una (1) a diez (10) predicciones. El jugador no puede incluir en una jugada más de un pronóstico del mismo grupo.
4. Los pronósticos efectuados por el jugador, pueden ser jugadas en combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinadas ofrecidas a los jugadores se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las jugadas que contienen pronósticos de goleadores y que se formularon después de iniciado el evento, se aceptarán, pero los factores de dichas predicciones serán uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción que pueda ser jugada como individual, serán consideradas válidas. Las jugadas que no cumplen con los requisitos estipulados, se considerarán nulas y el monto pagado se devolverá a los jugadores, después que hayan terminado todos los partidos en los que el jugador participó.
6. Las jugadas que contienen pronósticos donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. Para todos los otros casos, la jugada no será aceptada como apuesta y el monto será reembolsado al jugador una vez que todos los otros pronósticos sean verificados. Si una jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos recibirán factor uno (1) y el valor será reembolsado a los jugadores.
7. Para determinar quién es el mejor jugador de una cierta competencia o partido se utilizará la selección realizada por la entidad directiva organizadora de la competencia a menos que en el Programa se indique otra cosa. Aquellas normas establecidas por la entidad directiva organizadora de la competencia, también serán aplicadas para determinar al mejor jugador de una competencia o evento.
8. Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol que no participó en la competencia, no serán consideradas como ganadoras.
9. Las apuestas recibidas a favor de un jugador de fútbol cuyo equipo fue descalificado de la competencia, tendrá factor uno (1).
10. Si la competencia es cancelada, todos los pronósticos, para el mejor jugador tendrán factor uno (1).
11. Si hubiere dos o más jugadores que sean considerados como mejores jugadores del campeonato, entonces los factores de cada uno de ellos se dividirá por la cantidad total de mejores jugadores escogidos por la organización. En caso que el factor a pagar sea igual o inferior a 1,00, se aplicará factor 1,10.
12. En caso que la entidad directiva organizadora de la competencia defina criterios específicos de desempate en las normas y regulaciones de la competencia, estos serán utilizados para discernir en caso de empate entre más de un jugador. En caso contrario, se define según se especifica en el artículo anterior.



SECCION III: REGLAS ESPECÍFICAS APLICABLES A OTROS DEPORTES
DISTINTOS DE FÚTBOL.



TENIS.

En el caso que se cancele, posponga o suspenda un partido de tenis y no se complete en el marco de tiempo de la competición programado, todas las apuestas que implican a este partido son factores otorgados de uno (1). Una excepción son las apuestas cuyos resultados ya se han decidido y no se pueden cambiar incluso si se jugó el partido.

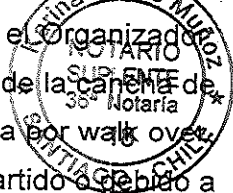
En el caso en que se jueguen menos sets de los originalmente programados, todas las apuestas que incluyan este partido recibirán factores de uno (1).

A. Resultado final de un partido de Tenis.

La apuesta "Resultado Final" implica que el jugador predice el resultado final de un partido de tenis utilizando "L" para una victoria del jugador de tenis indicado como Local y "V" para el jugador mencionado como visita.

1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al jugador o equipo de tenis o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo o jugador local y "V" indica triunfo para el equipo o jugador visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla o a través de internet en el sitio de apuestas polla.cl, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.


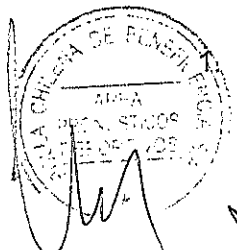


- 
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
 9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante, antes del inicio del partido, o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
 10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
 11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
 12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado



B. Resultado final de un determinado Set.

La apuesta "Resultado Final de un determinado set" implica que el jugador predice quién ganará un determinado Set del Partido (1°, 2°, 3°, etc).

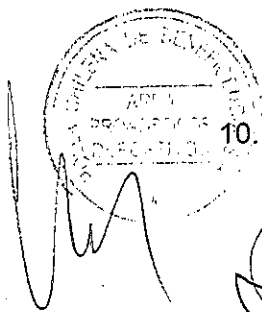
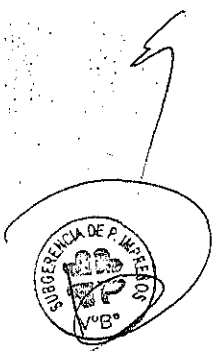


Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo,



bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.

2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al jugador o equipo de tenis o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo o jugador local y "V" indica triunfo para el equipo o jugador visitante y debe indicar, además, el Set al que le está apostando.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.





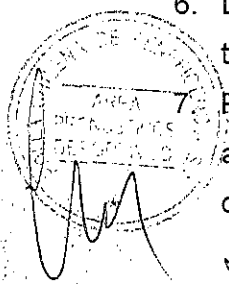
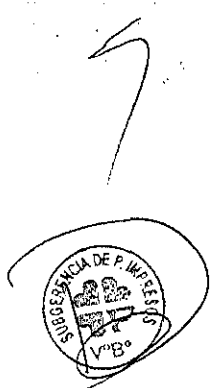
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
13. Los pronósticos efectuados por el apostador para un determinado set fueren acertados, la apuesta se entenderá válida, aún cuando el partido no se reiniciare por cualquier causa o motivo.

C. Resultado Exacto de un set.

La apuesta "Resultado Exacto de un set" implica que el jugador predice el resultado final de un set específico de un partido de tenis (1º, 2º, 3º, etc.)

1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador deberá marcar el resultado exacto de un determinado Set en el que se quiera apostar. Por ejemplo, una apuesta podría ser Local gana 6-4 al visitante en el 1º Set.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los



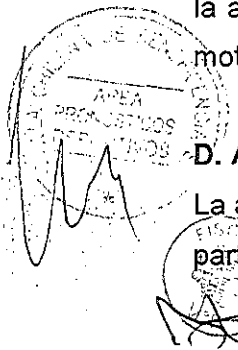
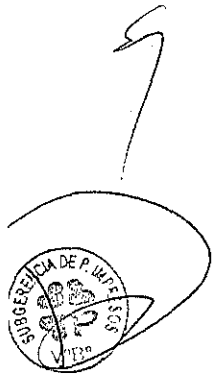
partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
- 13.- Los pronósticos efectuados por el apostador para un determinado set fueren acertados, la apuesta se entenderá válida, aún cuando el partido no se reiniciare por cualquier causa o motivo.

D. Apuesta de Set.

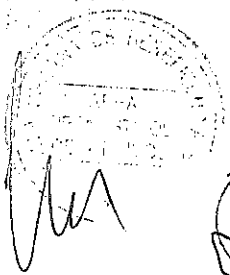
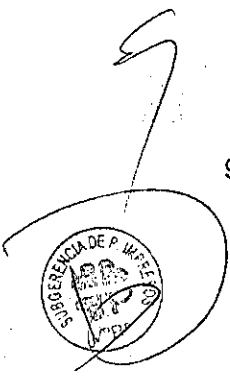
La apuesta "Apuesta de set" implica que el jugador predice el marcador correcto en sets de un partido de tenis.





1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador deberá marcar el marcador correcto de set, indicando cuantos Set ganará cada jugador.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día



establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.



11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

E. Sets Totales.

La apuesta "Sets totales" implica que el jugador predice el número exacto de sets que se jugarán en un partido. Ejemplo si el partido es al mejor de dos o al mejor de tres.

1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador deberá marcar el número exactos de Sets que se jugarán en un partido. Por ejemplo, si el partido finaliza 2-1, el N° de set totales jugados son 3; a su vez si el partido finaliza 3-2, el N° de set totales jugados son 5.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central



de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



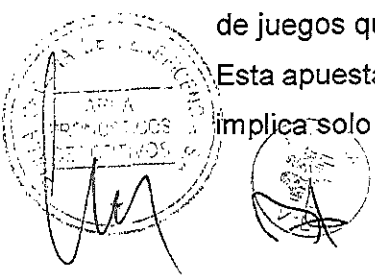
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

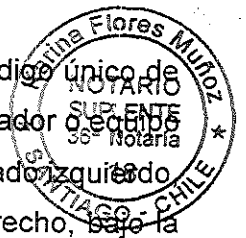


F. Resultado Final con Menos de / Más de XX Games (puntos) en un partido de Tenis.

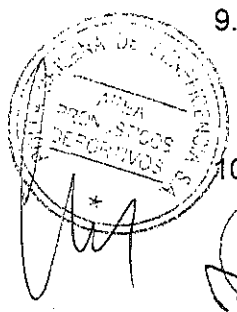
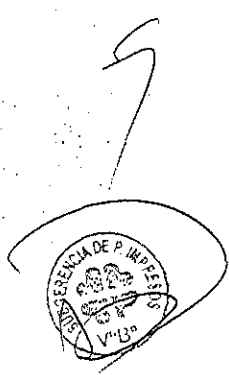
La apuesta "Menos de / Más de XX Games" implica que el jugador predice si el número total de juegos que se jugarán en un partido será mayor o menor que un rango específico.

Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1º, 2º, 3º, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo las jugadas que se jugarán en ese segmento del partido.





1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. La predicción de menos de / Más... Games en un partido de Tenis se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado Set, se debe especificar.
3. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
4. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
6. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
7. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
8. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
9. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
10. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de





jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

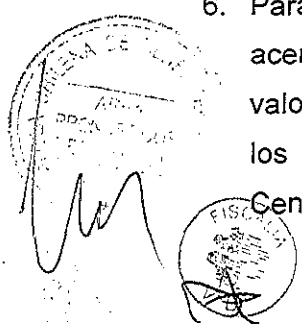
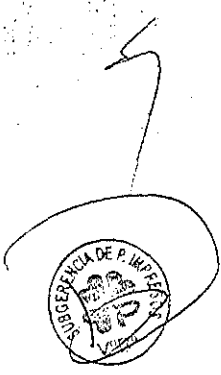
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
12. - Los pronósticos efectuados por el apostador para un juego de determinado set, si fueren acertados, la apuesta se entenderá como válida, aún cuando el partido no se reiniciare por cualquier causa o motivo.

G. Resultado Final con Menos de / Más de XX games (puntos) para un determinado Jugador.

La apuesta "Menos de / Más de XX por jugador" implica que el jugador predice si el número total de juegos que un jugador ganará en un partido de tenis será mayor o menor que un rango específico.

Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1º, 2º, 3º, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo las jugadas que el jugador de tenis gana en ese segmento del partido.

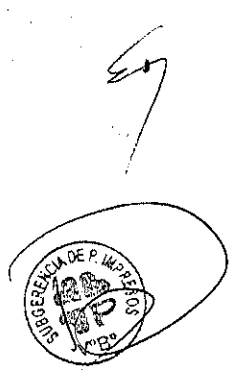
1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. La predicción de menos de / más de XX games en un partido de Tenis se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. Se debe especificar al jugador al cual se le está haciendo la apuesta.
3. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
4. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
6. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente





vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

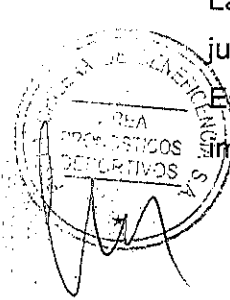
7. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
8. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
9. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
10. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado



H. Cantidad total de juegos o games en un Partido de Tenis.

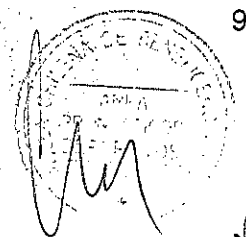
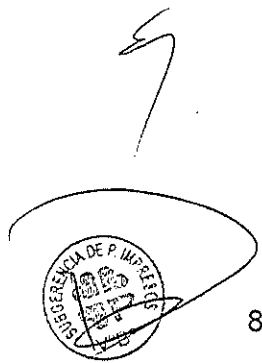
La apuesta "Total de juegos" implica que el jugador predice el número total de juegos que se jugarán donde la elección dada estará entre un rango específico de juegos.

Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1º, 2º, 3º, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo los juegos o games que se jugarán en ese segmento del partido.





1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. En este caso, la predicción implica solo el número de jugadas que se anotaron durante el periodo especificado del partido. Los jugadores tienen que seleccionar el número de jugadas que cree que se van a marcar en un partido de Tenis. Para lo anterior, se debe marcar la opción seleccionando un rango específico.
3. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
4. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
6. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
7. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
8. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
9. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán



aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.



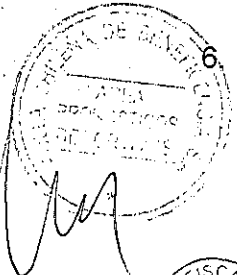
10. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

I. Total de puntos Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de juegos o games que se jugarán será un número par o impar.

Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1º, 2º, 3º, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo las jugadas que se jugarán en ese segmento del partido.

1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. La predicción de Par / Impar de un partido de Tenis se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo Set, se debe especificar. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
3. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
4. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
6. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o



externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.



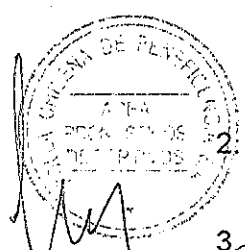
7. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
8. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
9. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

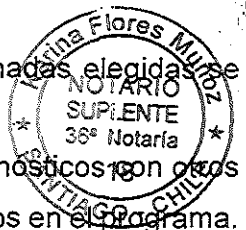
Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

J. Ganador de la mayoría de los partidos con handigol (ventaja en Games).

La apuesta "Ganador de la mayoría de los partidos con handigol (ventaja en Games)" implica que el jugador predice qué jugador de tenis ganará con la mayoría de sets en un partido teniendo en cuenta un handigol en juegos para uno de los dos jugadores. Si el handigol no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

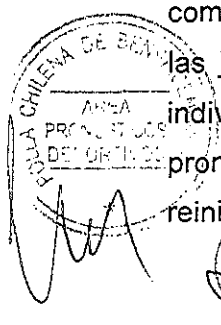
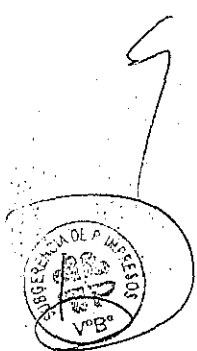
1. Cada jugador o equipo de tenis establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el jugador o equipo de tenis estará escrito junto al código que identifica al partido de tenis, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al jugador combinándolo con HG dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas





- en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
4. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el Programa.
 5. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
 6. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
 7. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
 8. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
 9. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se



devolverá al apostador el monto pagado



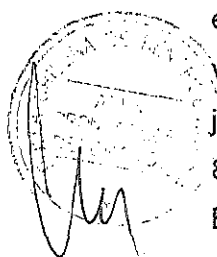
BASQUETBOL (O BALONCESTO).

La prórroga se tiene en cuenta para todas las apuestas de baloncesto excepto para los tipos de apuesta: Resultado final en forma de L-E-V; Mitad/final de partido incluido empate como Opción de resultado final (9 selecciones); y aquellas apuestas que tienen que ver con el segundo tiempo o 4º cuarto en el que se tiene en cuenta el marcador de la sección del partido. En el caso que se suspenda un partido antes de finalizar el tiempo regular pero con cinco (5,00) o menos minutos restantes en el reloj (en base a las reglas individuales para la competición) y el juego no se continúe al día siguiente, todas las apuestas tienen en cuenta el resultado en el momento de la suspensión.

A. Resultado final de un partido de Basquetbol L-V (LOCAL VISITA).

La apuesta "Resultado Local Visita" implica que el jugador predice el ganador del juego utilizando "L" para el equipo local y "V" si gana el equipo visita. La opción de empate no está disponible para apostar en esta modalidad.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y "V" indica triunfo para el equipo visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos; escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de



básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

B. Resultado final de un partido de Basquetbol L-E-V (LOCAL/EMPATE/ VISITA).

La apuesta "Resultado final L-E-V" implica que el jugador predice el ganador del juego utilizando "L" si gana el equipo local, "V" si gana el visita y "E" para un empate (sin tener en cuenta cualquier prórroga jugada).

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

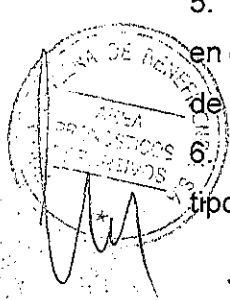
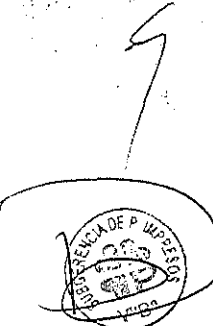
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.





7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

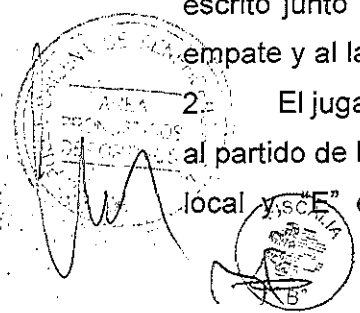
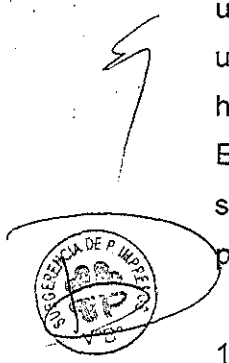
C. Resultado final con handigol (o ventaja en puntos).

La apuesta "Resultado final con Handigol" implica que el jugador predice el resultado final de un juego teniendo en cuenta el handigol ofrecido a uno de los dos equipos, que puede ser o no un número entero. Este handigol se tiene en cuenta al determinar la predicción ganadora. Si el handigol no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo (primero o segundo), para un Cuarto (primero, segundo, tercero o cuarto) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica los puntos anotados para este periodo de tiempo especificado del partido.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante, combinándolo con HG





dependiendo de lo que se quiera apostar

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

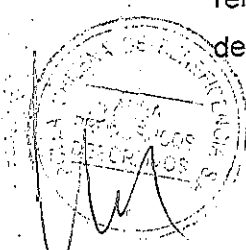
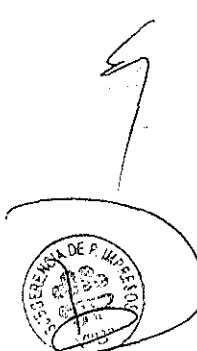
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

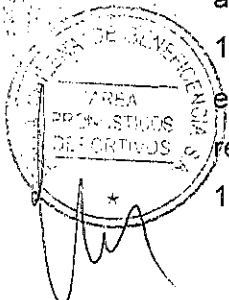
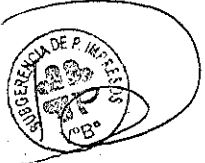


D. Resultado de un solo tiempo de un partido de Basquetbol.

Al jugador se le pide que pronostique el resultado del primer tiempo del partido o del segundo tiempo del partido.



1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador debe combinar su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante y luego seleccionar el tiempo (1er o 2do Tiempo) dependiendo de lo que desee apostar.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la



aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un solo tiempo, la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier razón.

E. Resultado de un solo cuarto de un partido de Basquetbol.

La apuesta "Resultado de cuarto" implica que un jugador predice el resultado de un cuarto específico (1º, 2º, 3º o 4º) teniendo en cuenta solo los puntos anotados en esos cuartos.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe combinar su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante y luego seleccionar el cuarto (1º, 2º, 3º o 4º) dependiendo de lo que desee apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

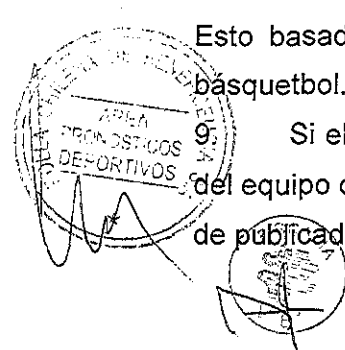
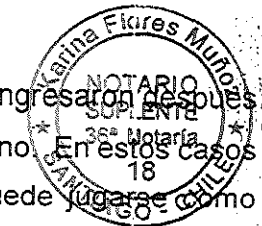
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador



para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un solo cuarto de tiempo, la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

F. Primer Tiempo / Resultado final de un partido de Basquetbol.

La apuesta "primer tiempo / resultado final " implica que el jugador predice el resultado del primer tiempo en combinación con el resultado final sin tener en cuenta la prórroga. "L" significa que gana el equipo local, "V" gana el visita y "E" es un empate, 9 elecciones en total. Un tiempo considera dos cuartos terminados.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe combinar su pronóstico prediciendo tanto el resultado del Primer (1°) tiempo como además el resultado Final. Para lo anterior deberá utilizar las opciones de 1°/RF. Por ejemplo, si apuesta que el primer tiempo lo gana el Local y también gana el partido completo, debe indicar LL (local /Local)

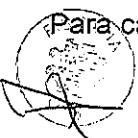
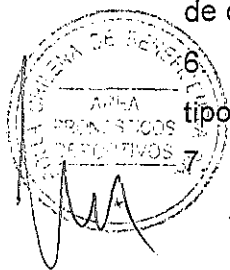
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha





acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Computos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

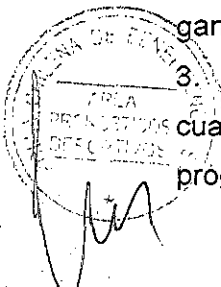
G. Primer tiempo / Resultado final + Tiempo extra.

La apuesta " primer tiempo / resultado final + tiempo extra " implica que el jugador predice el resultado del primer tiempo en combinación con el resultado final teniendo en cuenta el tiempo extra jugado. "L" significa que gana el equipo local, "V" gana el visita y "E" es un empate solo para esa mitad, 6 elecciones en total.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe combinar su pronóstico prediciendo tanto el resultado del Primer (1º) tiempo como además el resultado Final +Tiempo Extra. Para lo anterior deberá utilizar las opciones de 1º/RF. Por ejemplo, si apuesta que el primer tiempo lo gana el Local y también gana el partido completo, debe indicar LL (local /Local)

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre



que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.



5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

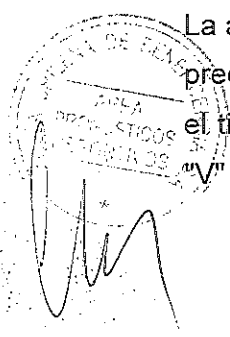
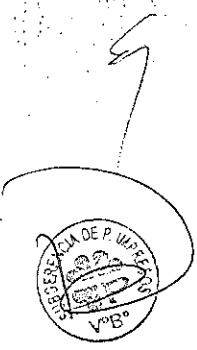
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

H. Primer tiempo / Resultado final + Tiempo extra con Handigol (o ventaja en puntos).

La apuesta "primer tiempo / resultado final + tiempo extra con handigol" implica que el jugador predice el resultado del primer tiempo en combinación con el resultado final teniendo en cuenta el tiempo extra y los handigoles decimales ofrecidos. "L" significa que gana el equipo local y "V" que gana el visita, 4 lecciones en total.

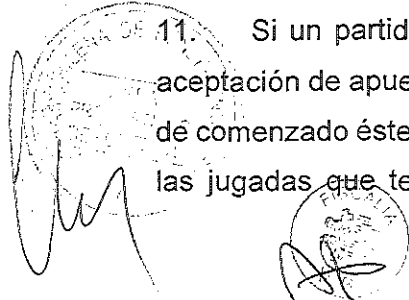




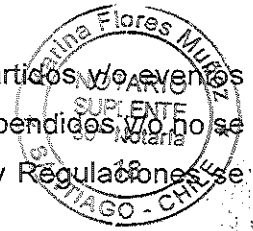
1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador debe combinar su pronóstico prediciendo tanto el resultado del Primer (1°) tiempo como además el resultado Final +Tiempo Extra. Para lo anterior deberá utilizar las opciones de 1°/RF y además seleccionar HG dependiendo de lo que quiera apostar. Por ejemplo, si apuesta que el primer tiempo lo gana el Local y también gana el partido completo, debe indicar LL (local /Local)
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.



11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como



individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos, o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Reguleaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



1. Resultado Final con Menos de / Más de XX puntos.

La apuesta "Menos de / Más de" implica que el jugador predice si el número total de puntos anotados en un partido será mayor o menor que el rango publicitado.

Esta apuesta se puede ofrecer para un equipo por separado o solo para una mitad (primera o segunda) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica los puntos anotados para este periodo de tiempo especificado del partido.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. La predicción de menos de / Más...Puntos en un partido de Basquetbol se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además Primer (1er) o Segundo (2do) dependiendo de lo que se quiera apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

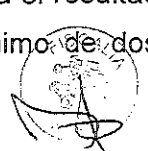
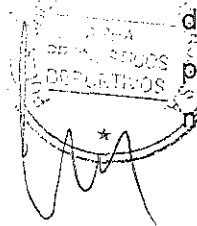
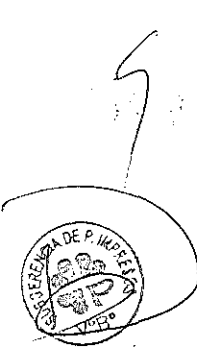
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán



jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un tiempo Primero o Segundo, la apuestas será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier razón.

J. Total de puntos Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de puntos marcados en un partido de baloncesto será un número par o impar.

Esta apuesta se puede ofrecer por periodo o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica los puntos anotados para este periodo o periodo de tiempo especificado del partido.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado. En cualquier caso, cero (0) se considera un número par.

1. Cada partido de básquetbol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

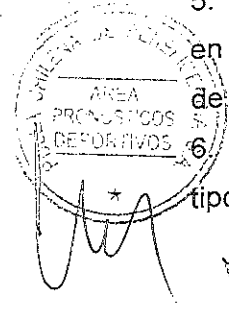
2. La predicción de Par / Impar de un partido de Basquetbol se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo tiempo, se debe seleccionar, además Primer o Segundo según lo que se quiera apostar.

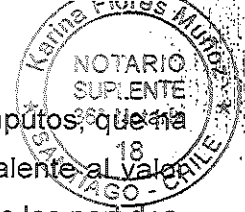
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma canchita, este tipo de pronósticos con otros tipos siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.



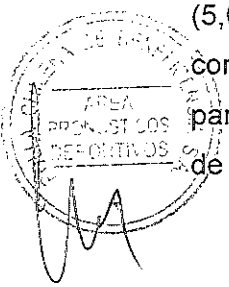
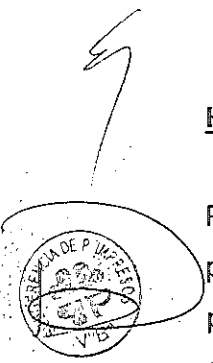


7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
- 12.- Si un jugador acertó a un resultado del total de tiempos para un período determinado, la apuestas será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

HOCKEY SOBRE HIELO.

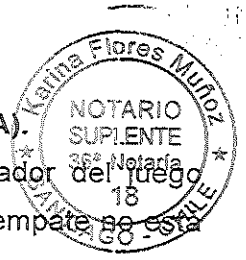
Para todos los partidos de hockey sobre hielo se tiene en cuenta solo el tiempo regular (3 periodos) y no cualquier posible periodo de prórroga jugado o cualquier otro método utilizado para determinar el ganador del partido. La única excepción es la apuesta Money Line o apuestas que se refieren específicamente a prórrogas.

En el caso que se suspenda un partido antes de finalizar el tiempo regular pero con cinco (5,00) o menos minutos restantes en el reloj (en base a las reglas especificadas para la competición) y el juego no se continúe al día siguiente, todas las apuestas que incluyan este partido de hockey sobre hielo tienen en cuenta como resultado final el marcador en el momento de la suspensión.



A. Resultado final de un partido de Hockey sobre Hielo L-V (LOCAL VISITA).

La apuesta "Resultado Local Visita" implica que el jugador predice el ganador del juego utilizando "L" para el equipo local y "V" si gana el equipo visita. La opción de empate no está disponible para apostar en esta modalidad.



1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de Hockey sobre hielo o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y "V" indica triunfo para el equipo visitante.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

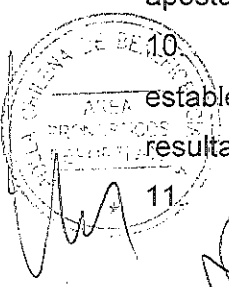
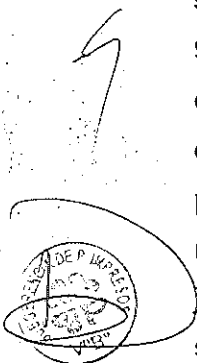
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de hockey sobre hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la



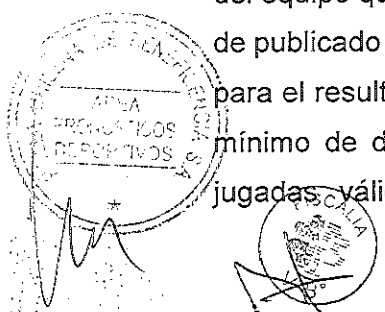
aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



B. Resultado final de un partido de Hockey sobre Hielo L-E-V (LOCAL / EMPATE/ VISITA).

La apuesta "Resultado final L-E-V" implica que el jugador predice el ganador del juego utilizando "L" si gana el equipo local, "V" si gana el visita y "E" para un empate.

1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de Hockey sobre hielo o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local, "E", empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de hockey sobre hielo.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o



seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado



10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

C. Resultado final con handigol (o ventaja en puntos).

La apuesta "Resultado final con handigol" implica que el jugador predice el resultado final de un partido teniendo en cuenta el handigol ofrecido a uno de los dos equipos, sea o no un número entero. Este handigol se tiene en cuenta al determinar la predicción ganadora. Si el handigol no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

Esta apuesta se puede ofrecer para un periodo (1º, 2º o 3º) o para cualquier momento especificado del partido en cuyo caso la predicción implica los goles anotados para este periodo de tiempo especificado del partido.

1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Hockey sobre hielo estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante, combinándolo con HG dependiendo de lo que se quiera apostar

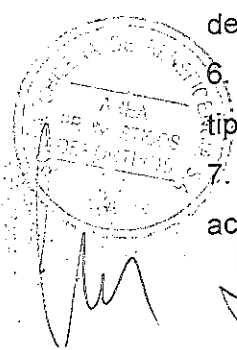
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

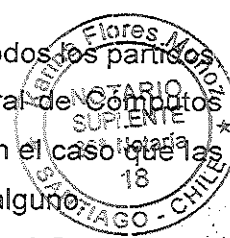
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor



de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Computos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de uno o dos períodos de tiempos, la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

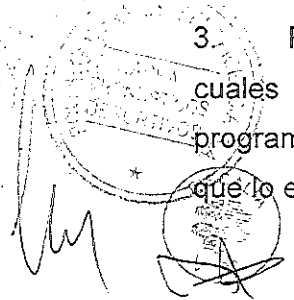
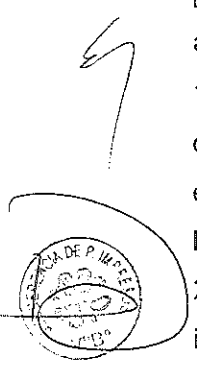
D. Resultado de un solo periodo de un partido de Hockey sobre Hielo.

La apuesta "Resultado final del periodo" implica que el jugador predice el resultado de un periodo (1º, 2º o 3º) de un partido de hockey sobre hielo teniendo en cuenta solo los goles anotados en ese periodo.

1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de básquetbol estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe combinar su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de Hockey sobre hielo o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante y luego seleccionar el periodo (1º, 2º o 3º) dependiendo de lo que desee apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.



4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

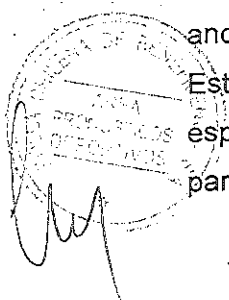
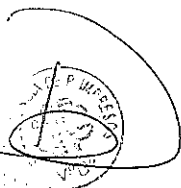
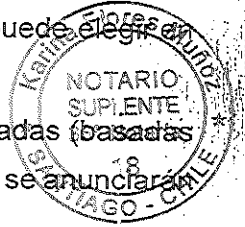
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un período determinado, la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

E. Resultado Final con Menos de / Más de XX Goles.

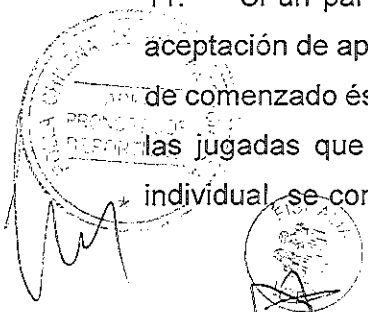
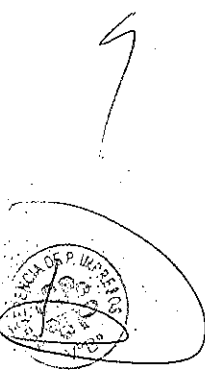
La apuesta "Menos de / Más de" implica que el jugador predice si el número total de goles anotados en un partido será mayor o menor que un límite de goles publicitado.

Esta apuesta se puede ofrecer para un equipo individual por separado o para un periodo específico (1º, 2º o 3º) de un partido de hockey sobre hielo o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará los goles anotados en estos periodos específicos.

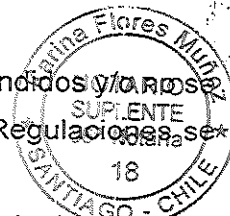




1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código numérico de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Hockey sobre hielo estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. La predicción de menos de / Más...Goles en un partido de Hockey sobre Hielo se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además el periodo (1º, 2º o 3º) dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre hielo.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos



pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



12.- Si un jugador acertó a un resultado de un número de goles para un período determinado (1º, 2º o 3º), la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

F. Total de puntos Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de goles marcados en un partido será un número par o impar.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado, para cada período o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado o el equipo del juego de hockey sobre hielo.

En cualquier caso, cero (0) se considera un número par.

1. Cada partido de Hockey sobre Hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Hockey sobre hielo estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. La predicción de Par / Impar de un partido de Hockey sobre hielo se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo periodo, se debe seleccionar (1º, 2º o 3º) dependiendo de lo que se quiera apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

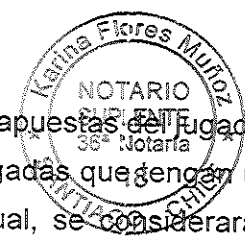
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre Hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después





de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que generen un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un número de goles par o impar para un período determinado (1°, 2° o 3°), la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

G. Período con la mayoría de los goles.

La apuesta "Período con la mayoría de goles" implica que el jugador predice el periodo en el cual se anotarán la mayoría de goles en el partido de hockey. Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado.

1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Hockey sobre hielo estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe pronosticar en qué periodo se harán la mayor cantidad de Goles, si en el 1°, 2° o 3° periodo. Si se desea hacer para un equipo en específico se debe indicar.

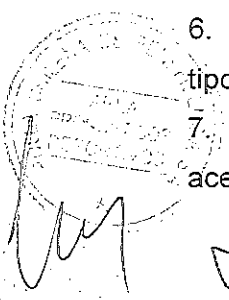
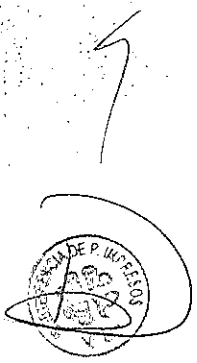
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

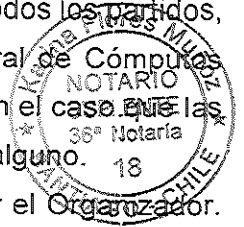
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor



de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre Hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

H. Equipo que anotará el primer /próximo / último gol.

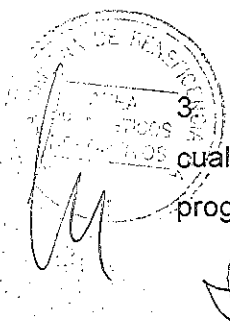
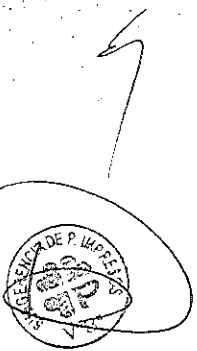
La apuesta "Equipo que anotará el primer/próximo/último gol" implica que el jugador predice qué equipo anotará el primer, cada subsiguiente o secuencia o el último gol de un partido de hockey sobre hielo.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada período o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

1. Cada partido de Hockey sobre hielo establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Hockey sobre hielo estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe pronosticar qué equipo anotará el primer, próximo o último Gol. En caso de que lo desee para un periodo específico, se debe seleccionar el que el apostador estime conveniente.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre





que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Hockey sobre Hielo.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

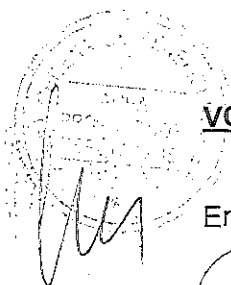
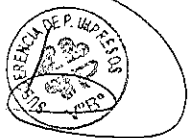
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acertó a un resultado de un número de goles para un período determinado (1º, 2º o 3º), la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

VOLEIBOL.

En el caso en que se jueguen menos sets de los originalmente programados, todas las



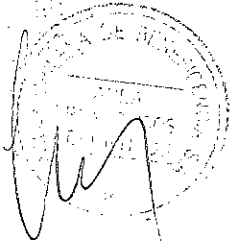
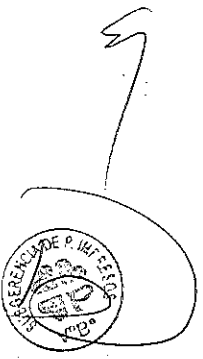
apuestas que incluyan este partido recibirán factores de 1,00.



A. Resultado final de un partido de Voleibol.

La apuesta "Ganador de partido" implica que el jugador predice el resultado final de un partido de voleibol utilizando "L" para una victoria del equipo de voleibol indicado como Local y "V" para el equipo mencionado como visita.

1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al equipo de Voleibol o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo o jugador local y "V" indica triunfo para el equipo o jugador visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos



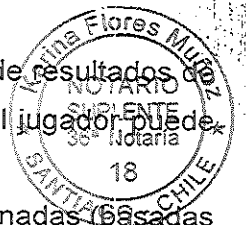
respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

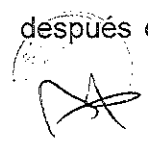
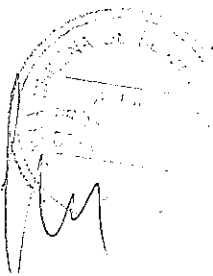
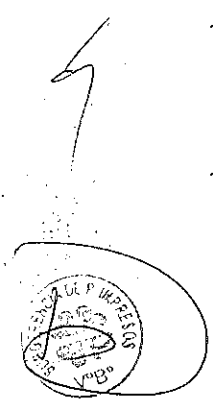
B. Resultado final de un determinado Set.

La apuesta "Ganador de set" implica que el jugador predice el resultado final de un set específico de un partido de voleibol (1º, 2º, 3º, etc.)

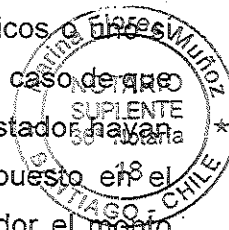
1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al equipo de Voleibol o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo o jugador local y "V" indica triunfo para el equipo o jugador visitante y debe indicar, además, el Set al que le está apostando.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.



4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Tenis se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1)



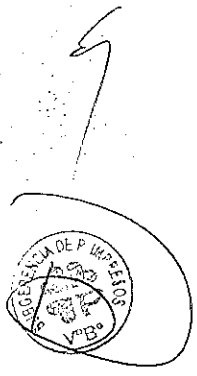
uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o bien éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado



C. Resultado Exacto de un set.

La apuesta "Resultado Exacto de un set" implica que el jugador predice el resultado final de un set específico de un partido de Voleibol (1º, 2º, 3º, etc.)

1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador deberá marcar el resultado exacto de un determinado Set en el que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Voleibol se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.



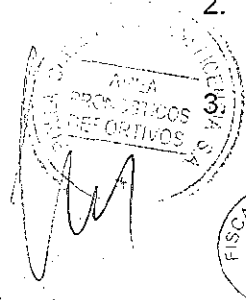
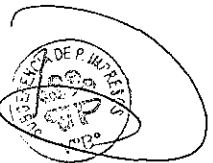
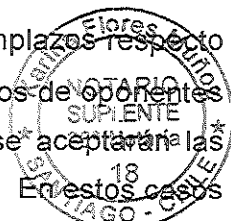
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respectos del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
- 13.- Si un jugador acertó a un resultado final de un set específico de un partido para un período determinado (1º o 2º) la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

D. Apuesta de Set.

La apuesta "Apuesta de set" implica que el jugador predice el marcador correcto en sets de un partido de Voleibol. Ejemplo 2 – 0; 2- 1; dependiendo de la cantidad de Set totales del partido.

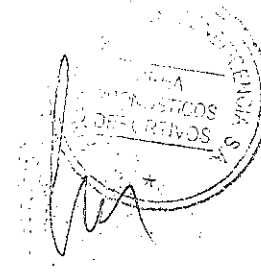
1. Cada jugador o equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador deberá marcar el marcador correcto de set, indicando cuantos Set ganará cada equipo.

Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos

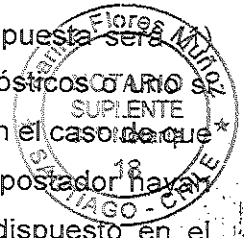


siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Voleibol se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
10. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
12. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron



después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos en éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

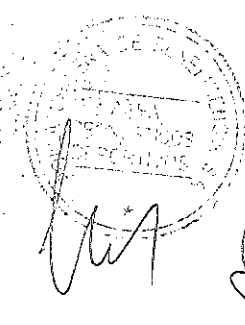
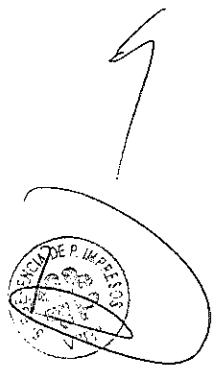



E. Resultado Final con Menos de / Más de XX Puntos en un partido de Voleibol.

La apuesta "Menos de / Más de XX Puntos" implica que el jugador predice si el número total de juegos que se jugarán en un partido será mayor o menor que un rango específico.

Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1º, 2º, 3º, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo las jugadas que se jugarán en ese segmento del partido.

1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. La predicción de menos de / Más... puntos en un partido de Voleibol se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado Set, se debe especificar
3. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
4. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
6. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
7. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Voleibol se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.



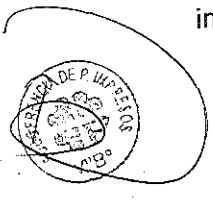
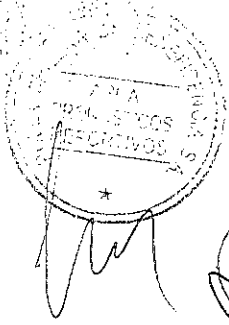

- 
8. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
 9. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
 10. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
 11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
 12. - Si un jugador acertó a un resultado final de un set específico de un partido para un período determinado (1° o 2°) la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.



F. Total de puntos Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de jugadas que se jugarán será un número par o impar.

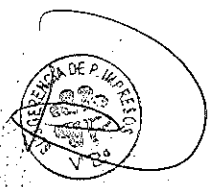
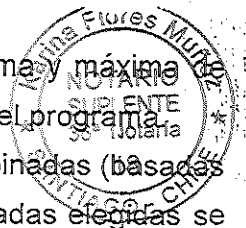
Esta apuesta se puede ofrecer para un set específico (1°, 2°, 3°, etc.) en cuyo caso la predicción implica solo las jugadas que se jugarán en ese segmento del partido.

- 
- 
- 
1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
 2. La predicción de Par / Impar de un partido de voleibol se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo Set, se debe especificar. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez)

pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

3. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
4. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
6. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Voleibol se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
7. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado
8. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
9. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como



individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Reglamentaciones se devolverá al apostador el monto pagado-

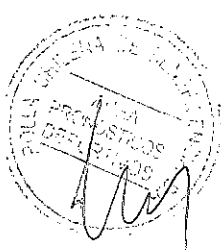
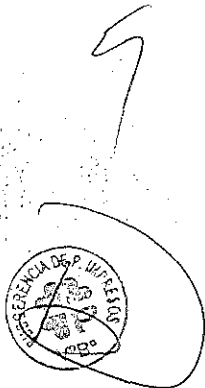


10.- Si un jugador acierta si el número total de juegos que se jugarán en un partido será par o impar o para sets específicos, la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

G. Ganador de la mayoría de los partidos con handigol (ventaja en puntos).

La apuesta "Ganador de la mayoría de los partidos con handigol (ventaja en puntos)" implica que el jugador predice qué equipo de Voleibol ganará con la mayoría de sets en un partido teniendo en cuenta un handigol en jugadas para uno de los dos equipos. Si el handigol no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

1. Cada equipo de Voleibol establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el equipo de Voleibol estará escrito junto al código que identifica al partido de Voleibol, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el jugador o equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el jugador o equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al jugador combinándolo con HG dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
4. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
5. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
6. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de tenis. Si un partido de Voleibol se suspende debido a que un jugador gana por walk over, esto es, porque su oponente por cualquier circunstancia no asistió al partido o debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, y por ende el partido no fue jugado, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.
7. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del jugador que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos



las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

8. Si el partido se suspende, se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
9. Si un partido comenzara, y luego, durante el partido, este terminara antes de jugarse todos los sets correspondientes definidos por el organizador, debido a suspensiones de jugadores de cualquier índole, retiro por lesión o cualquier acontecimiento interno o externo al partido, las jugadas de los jugadores respecto del resultado final serán aceptadas, pero el factor será uno (1). En estos casos, las jugadas que tienen un mínimo de dos predicciones o una predicción si está puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas.

Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado

BALONMANO.

Para todas las apuestas de balonmano, el tiempo regular de juego se tiene en cuenta y no las posibles prórrogas.

A. Resultado final de un partido de Balonmano L-E-V (LOCAL / EMPATE/ VISITA).

La apuesta "Resultado final L-E-V" implica la predicción del jugador del resultado final de un partido de balonmano en particular utilizando "L" si gana un equipo local, "V" si gana un equipo visita y "E" para un empate.

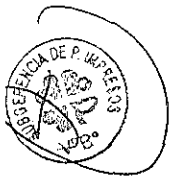
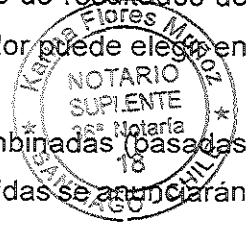
1. Cada partido de Balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de Balonmano o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y "V" indica triunfo para el equipo visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de balonmano.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

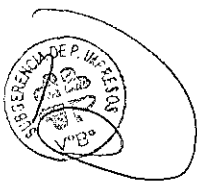
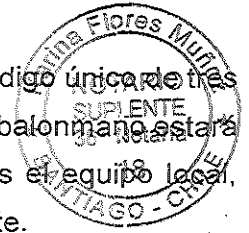
B. Resultado final con handigol (o ventaja en puntos).

La apuesta "Resultado final con handigol" implica que el jugador predice el resultado final de un partido de balonmano teniendo en cuenta un handigol dado a uno de los dos equipos. El handigol puede ser un número entero o no. Si no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

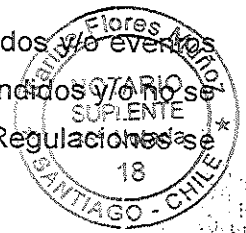
Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo de un partido de balonmano (1º o 2º) o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará a estos periodos especificados del partido.



1. Cada partido de Balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de balonmano o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante, combinándolo con HG dependiendo de lo que se quiera apostar
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de balonmano.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como



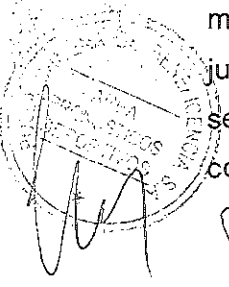
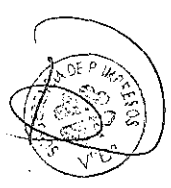
individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



C. Resultado de un solo tiempo de un partido de Balonmano.

Al jugador se le pide que pronostique el resultado de la primera mitad del partido o de la segunda mitad del partido.

1. Cada partido de balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador debe combinar su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante y luego seleccionar el tiempo (1er o 2do Tiempo) dependiendo de lo que desee apostar.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de balonmano.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al



apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12.- Si un jugador acierta el resultado final de la primera mitad del partido la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

D. Resultado Final con Menos de / Más de XX Goles.

La apuesta "Menos de / Más de" implica que el jugador predice si el número total de goles anotados en un partido será mayor o menor que un límite de goles publicitado.

Esta apuesta se puede ofrecer para un equipo individual por separado o para un tiempo o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará los goles anotados en estos periodos específicos

1. Cada partido de Balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. La predicción de menos de / Más... Goles en un partido de Balonmano se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además el periodo (1º o 2º tiempo) dependiendo de lo que se quiera apostar.

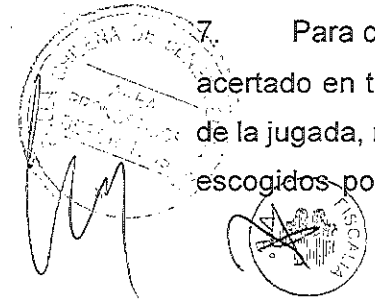
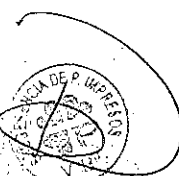
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos.



validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de balonmano.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un jugador acierta el resultado en goles para un tiempo o un período específico la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

E. Total de Goles Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de goles marcados en un partido será un número par o impar.

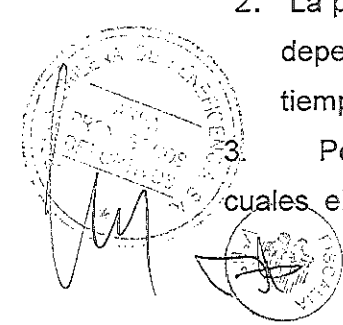
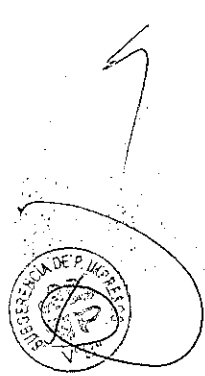
Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado, para cada mitad o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de goles que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

En cualquier caso, cero (0) se considera un número par.

1. Cada partido de Balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. La predicción de Par / Impar de un partido de Balonmano se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo tiempo, se debe seleccionar (1º, o 2º tiempo) dependiendo de lo que se quiera apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los



programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

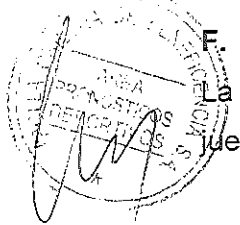
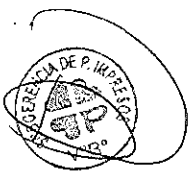
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un jugador acierta el total de goles para una mitad del partido o de un período específico, la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

F. Mitad de tiempo con la mayoría de los goles.

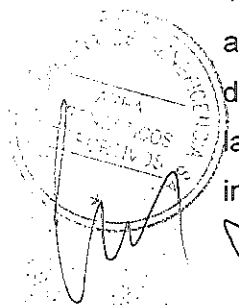
La apuesta "Mitad de tiempo con más goles" implica que un jugador predice la mitad de un juego de balonmano en la que se anotará la mayoría de los goles.



Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado.



1. Cada partido de balonmano establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de balonmano estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador debe pronosticar en qué tiempo se harán la mayor cantidad de Goles, si es el 1° o 2° tiempo.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de balonmano.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos



pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



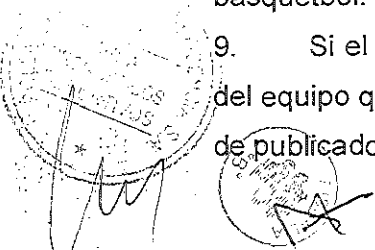
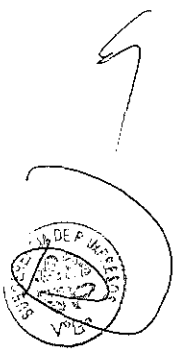
RUGBY.

Para todas las apuestas de rugby, el tiempo regular de juego se tiene en cuenta y no las posibles prórrogas.

A. Resultado final de un partido de Rugby L-E-V (LOCAL / EMPATE/ VISITA).

La apuesta "Resultado final L-E-V" implica la predicción del jugador del resultado final de un partido de rugby en particular utilizando "L" si gana un equipo local, "V" si gana un equipo visita y "E" para un empate.

1. Cada partido de Rugby establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Rugby estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de Rugby o bien, utilizando "L" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y "V" indica triunfo para el equipo visitante.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador



para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

B. Resultado final con handigol (o ventaja en puntos).

La apuesta "Resultado final con handigol" o ventaja de goles implica que el jugador predice el resultado final de un partido de rugby teniendo en cuenta un handigol dado a uno de los dos equipos. El handigol puede ser un número entero o no. Si no es un número entero, no hay resultado para la apuesta.

Esta apuesta se puede ofrecer para un tiempo de un partido de rugby (1º o 2º) o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará a estos periodos especificados del partido.

1. Cada partido de Rugby establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Rugby estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

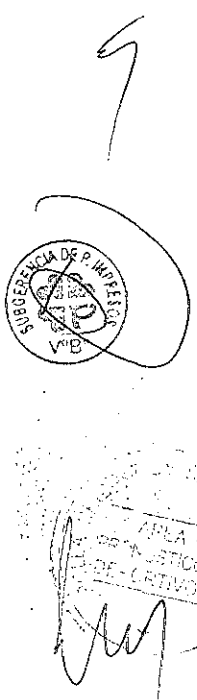
2. El jugador marcará su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de balonmano o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante, combinándolo con HG dependiendo de lo que se quiera apostar

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.



7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Computos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Computos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Rugby.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

12. Si un jugador acierta el resultado final de la primera mitad del partido o para un período específico la apuesta será ganadora, aun cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

C. Resultado de un solo tiempo de un partido de Rugby.

Al jugador se le pide que pronostique el resultado del primer tiempo del partido o del segundo tiempo del partido.

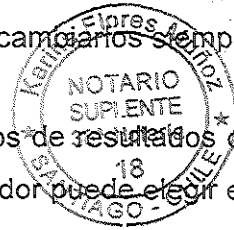
1. Cada partido de Rugby establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Rugby estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. El jugador debe combinar su pronóstico utilizando el código único de tres dígitos que identifica al partido de básquetbol o bien, utilizando "L", "E" o "V", donde "L" indica triunfo para el equipo local y, "E" empate y "V" indica triunfo para el equipo visitante y luego seleccionar el tiempo (1er o 2do Tiempo) dependiendo de lo que desee apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los



programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambios siempre que lo estime necesario.



4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Rugby.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

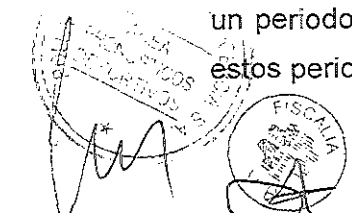
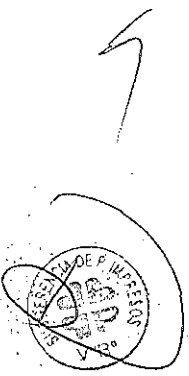
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

D. Resultado Final con Menos de / Más de XX Puntos.

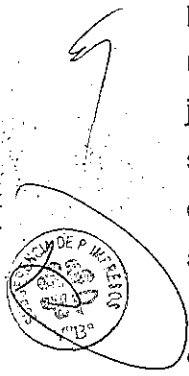
La apuesta "Menos de / Más de XX" implica que el jugador predice si el número total de puntos anotados en un partido será mayor o menor que un límite de goles publicitado.

Esta apuesta se puede ofrecer para un equipo individual por separado o para un tiempo o para un periodo específico del partido donde la predicción solo implicará los puntos anotados en estos periodos específicos.





1. Cada partido de Rugby establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Rugby estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.
2. La predicción de menos de / Más...Puntos en un partido de Rugby se realiza marcando -G o + G dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera hacer solo para un determinado tiempo, se debe seleccionar además el periodo (1º o 2º tiempo) dependiendo de lo que se quiera apostar.
3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.
4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.
7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.
8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de básquetbol.
9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como



individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



12. Si un jugador acierta el número de goles de la primera mitad del partido o para un período específico la apuesta será ganadora, aún cuando el partido se suspenda o cancele por cualquier causa o motivo.

E. Total de Puntos Par o Impar.

La apuesta "Par/Impar" implica que el jugador predice si el número total de Puntos marcados en un partido será un número par o impar.

Esta apuesta se puede ofrecer para cada equipo por separado, para cada mitad o para cualquier periodo de tiempo especificado del partido. En este caso, la predicción implica solo el número de puntos que se anotaron durante el periodo especificado del partido.

En cualquier caso, cero (0) se considera un número par.

1. Cada partido de Rugby establecido en el programa, tendrá un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como su pronóstico o bien, el partido de Rugby estará escrito junto al código, al lado izquierdo, bajo la palabra "Local" cuando es el equipo local, empate y al lado derecho, bajo la palabra Visita, cuando es el equipo visitante.

2. La predicción de Par / Impar de un partido de Rugby se realiza seleccionando P o I dependiendo de lo que se quiera apostar. En caso de que se quiera realizar para un solo tiempo, se debe seleccionar (1º, o 2º tiempo) dependiendo de lo que se quiera apostar.

3. Por cada posible resultado indicado en el Programa, se ofrecerán factores con los cuales el jugador puede calcular sus eventuales premios. Los factores publicados en los programas son factores iniciales y el Organizador se reserva el derecho a cambiarlos siempre que lo estime necesario.

4. Una jugada puede incluir entre 1 (uno) y hasta 10 (diez) pronósticos de resultados de partidos, sin embargo la cantidad mínima y máxima de partidos que el jugador puede elegir en una jugada será publicada en el programa.

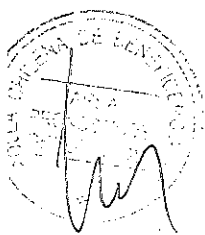
5. Los partidos elegidos por el jugador, pueden ser jugados usando combinadas (basadas en el número de resultados de partidos en una jugada). Las combinadas elegidas se anunciarán de cualquier manera posible.

6. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, siempre que no sean referidos al mismo partido, serán publicados en el programa.

7. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

8. Se considerará como resultado final aquel anunciado oficialmente por el Organizador. Esto basado en el resultado final luego de terminado un partido dentro de la cancha de Rugby.

9. Si el partido se cancela o pospone o si se registraran cambios o reemplazos respecto del equipo que jugará como local o como visitante o si hubiera cambios de oponentes después de publicado el Programa, en todas estas circunstancias se aceptarán las apuestas del jugador para el resultado final, pero el factor será uno (1). En estos casos las jugadas que tengan un



mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.



10. Si el partido se suspende se reinicia y concluye dentro del día siguiente a partir del día establecido en forma oficial en el programa (en horario local), el resultado válido será el resultado correspondiente a la conclusión final del partido.

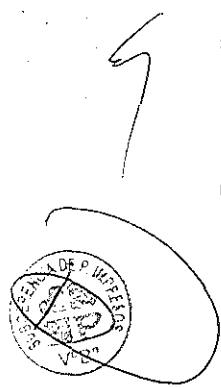
11. Si un partido empieza más temprano, es decir, antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contengan dicho partido y que se ingresaron después de comenzado éste, se aceptarán, pero el factor de dicha apuesta será (1) uno. En estos casos las jugadas que tengan un mínimo de dos pronósticos o uno si éste puede jugarse como individual, se considerarán jugadas válidas. En el caso de que todos los partidos y/o eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en estas Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.

COMPETENCIAS AUTOMOVILISTICAS.

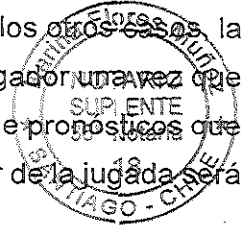
A. Piloto Ganador en una carrera de automovilismo.

Se pide al jugador que pronostique cuál piloto obtendrá el primer lugar en una carrera de automovilismo.

1. Cada piloto indicado en el Programa tiene un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como pronóstico. Los corredores a quienes se apuesta están todos en un grupo.
2. El jugador marcará el código que representa su pronóstico. Es posible hacer combinaciones de diferentes grupos, de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con los diferentes grupos.
3. Cada jugada puede tener desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos.
4. El jugador no puede incluir en jugada más de un piloto del mismo grupo. Es posible combinar pronósticos de grupos diferentes de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con diversos grupos.
5. Los pilotos elegidos por el jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de resultados de los pilotos en una jugada). Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera haya comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si este puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas. En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este documento de Normas y Regulaciones se devolverá al apostador el monto pagado.
7. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos



más, o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador, una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.

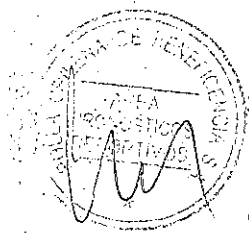
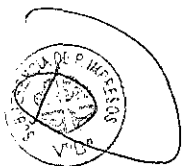


8. La posición en que llegan los corredores serán las posiciones válidas durante la ceremonia de premiación y si por cualquier motivo, dicha ceremonia no se celebrara, la posición oficial será determinada en base al informe anunciado por el organizador. En caso que se registrara más de un ganador que comparta el primer lugar (como ganadores), entonces los factores para ellos serán divididos por la cantidad de corredores ganadores, y se pagará como mínimo factor 1,10. No se considerará cualquier cambio que se registre después de realizada la ceremonia o anuncio de las posiciones ganadoras oficiales. Un ejemplo, pero que no se limita sólo a esta situación, es la decisión para descalificar a determinado corredor lo que pudiera alterar las posiciones ganadoras.
9. Se dará factor uno (1) a las apuestas que se reciban por un corredor que por cualquier motivo no participó en la competencia por la *pole position*.
10. Las apuestas que se reciban por corredores que hayan participado en la competencia por la *pole position*, pero que por cualquier razón no participara en la carrera, serán consideradas como no ganadoras.
11. En caso que se cancelara una carrera, se pospusiera o suspendiera y no sea realizada dentro de 36 horas siguientes, todos los pronósticos de jugadores respecto a ésta, recibirán factor uno (1), a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.
12. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, serán publicados en el programa.
13. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

B. Piloto que obtenga el primer lugar en la Pole Position para una carrera de automovilismo.

Se pide al jugador que pronostique cual corredor obtendrá el primer lugar en una carrera de *pole position* de una carrera de automovilismo.

1. Cada piloto indicado en el Programa tiene un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como pronóstico. Los corredores a quienes se apuesta están todos en un grupo.
2. El jugador marcará el número del código que representa su pronóstico. Es posible hacer combinaciones de diferentes grupos, de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con la variedad de grupos.
3. Cada jugada puede tener desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos. El jugador no puede incluir en una jugada más de un piloto del mismo grupo. Los pilotos elegidos por el



jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de resultados de los pilotos en una jugada). Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera en las publicaciones del programa.

4. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera haya comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si éste puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas.

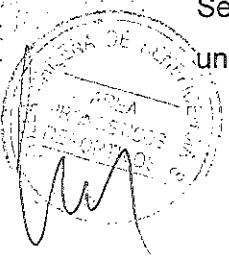
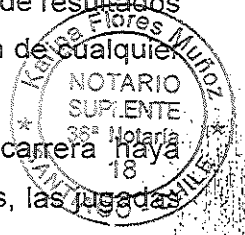
En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este Documento de Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

5. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.
6. Las posiciones finales de los pilotos válidas para el juego se determinan de acuerdo a los resultados oficiales anunciados por el organizador. En caso que se registrara más de un ganador que comparta el primer lugar en la *Pole Position*, los factores para éstos serán divididos por la cantidad de pilotos que compartan el primer lugar, y se pagará como factor mínimo 1,10. No se considerará cualquier cambio que se registre después de realizada la ceremonia o anuncio de las posiciones ganadoras oficiales. Un ejemplo, pero que no se limita sólo a esta situación, es la decisión para descalificar a determinado piloto lo que pudiera alterar las posiciones finales.
7. Se dará factor uno (1) a las apuestas que se reciban por un piloto que por cualquier motivo no participó en la competencia por la *Pole Position*.
8. En caso que se cancelara una carrera, se pospusiera o suspendiera y no sea realizada dentro de 36 horas siguientes, todos los pronósticos de jugadores respecto a ésta, recibirán factor uno (1), a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.
9. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, serán publicados en el programa.
10. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

C. Primer y Segundo lugar en una carrera de automovilismo.

Se le pide al jugador que pronostique qué corredores obtendrán el primer y segundo lugar en una carrera de automovilismo.

1. Cada par de corredores indicado en el Programa tiene un código único de tres dígitos



que el jugador marca como su pronóstico. Los pares de corredores a quienes se apuesta están todos en un grupo.

2. El jugador marcará el código que indica su pronóstico. Se pueden combinar pronósticos de diferentes grupos de acuerdo a las reglas establecidas en el programa y a su correlación con los diversos grupos.
3. Una jugada puede contener entre 1 (uno) y 10 (diez) pronósticos. La cantidad máxima de pronósticos se publicará en el programa.
4. No se puede incluir más de un pronóstico del mismo grupo en cada jugada. Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier en las publicaciones del programa.
5. Los pronósticos elegidos por el jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera había comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si este puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas.

En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este Documento de Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

7. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.
8. Las posiciones a considerar serán aquellas válidas durante la ceremonia de premiación y si por cualquier motivo, dicha ceremonia no se celebrara, las posiciones oficiales serán determinadas en bases al informe anunciado por el organizador. En caso que se registrara más de un ganador que comparta el mismo lugar, resultando en más de un par de primeros y segundos corredores, los factores para la pareja serán divididos por la cantidad total de parejas. No se considerará cualquier cambio que se registre después de realizada la ceremonia o anuncio de las posiciones ganadoras oficiales. Un ejemplo, pero que no se limita sólo a esta situación, es la decisión para descalificar a determinado corredor lo que pudiera alterar las posiciones de llegada.
9. Las apuestas que se reciban por corredores que por cualquier motivo no hayan participado en la competencia por la *pole position*, recibirán factor uno (1).
10. Las apuestas que se reciban por corredores que hayan participado en la competencia por la *pole position*, pero que por cualquier razón no participara en la carrera, no serán consideradas como ganadoras.
11. En caso que se cancelara una carrera, se pospusiera o suspendiera y no sea realizada dentro de 36 horas siguientes, todos los pronósticos de jugadores respecto a esta carrera recibirán factor uno (1), a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.

12. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha



acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



D. Los corredores ganadores del Campeonato del Mundo de automovilismo.

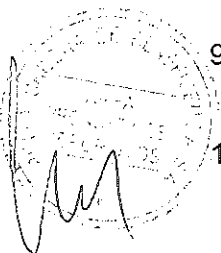
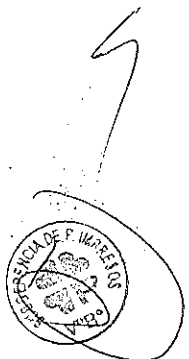
El equipo ganador del Campeonato del Mundo de automovilismo.

Se pide al jugador que pronostique qué corredor o equipo ocupará el primer lugar en el Campeonato Mundial de automovilismo.

1. Cada corredor o equipo indicado en el Programa, tiene un código único de tres dígitos que el jugador puede macar según sus pronósticos. Los corredores a quienes se apuesta están todos dispuestos en grupos.
2. El jugador marcará el código que representa su pronóstico. Es posible hacer combinaciones de diferentes grupos, de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con los diferentes grupos.
3. Una jugada puede contener entre 1 (uno) y 10 (diez) pronósticos. No se puede incluir más de un pronóstico del mismo grupo en cada jugada
4. Los pronósticos elegidos por el jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada) Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera había comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si éste puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas.

En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este Documento de Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

6. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.
7. Los corredores o equipos ganadores son los oficialmente anunciados por el organizador, independientemente de cómo se hayan determinado las posiciones.
8. Las apuestas recibidas por corredores o equipos que por cualquier razón fueran descalificados o se hayan retirado de la competencia, no serán consideradas como apuestas ganadoras, a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.
9. Se dará factor uno (1) a las apuestas que se reciban por un corredor o equipo que por cualquier motivo no participó en el campeonato.
10. Si el campeonato se cancelara todas las apuestas tendrán factor uno (1).



11. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

E. Cantidad de triunfos por corredor o equipo en el Campeonato Mundial de automovilismo.

Se le pide al jugador que pronostique la cantidad de triunfos que tendrá un corredor o equipo durante el Campeonato Mundial de automovilismo.

1. Cada número de triunfos para un corredor o equipo indicado en el Programa, tiene un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar según sus pronósticos. Los corredores o equipos a quienes se apuesta están todos dispuestos en grupos.
2. El jugador marcará el código que representa su pronóstico. Es posible hacer combinaciones de diferentes grupos, de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con los diferentes grupos.
3. Una jugada puede contener entre 1 (uno) y 10 (diez) pronósticos. No se puede incluir más de un pronóstico del mismo grupo en cada jugada.
4. Los pronósticos elegidos por el jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de pronósticos en una jugada). Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
5. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera había comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si este puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas.

En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este Documento de Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.

6. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.
7. La cantidad de triunfos por corredor o equipo está determinada por las posiciones de finalización siempre que estas posiciones sean válidas durante la ceremonia de premiación. Si por cualquier motivo, dicha ceremonia no se celebrara, la posición oficial será determinada en base al informe anunciado por el organizador. No se considerará cualquier cambio que se registre después de realizada la ceremonia o anuncio de las posiciones ganadoras oficiales.
8. Las apuestas recibidas por corredores o equipos que fueran descalificados por cualquier

motivo o se retiraron de la competencia, no serán consideradas como apuestas ganadoras, a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.

9. Se dará factor uno (1) a las apuestas que se reciban por un corredor que por cualquier motivo no participe en la competencia.
10. Si el campeonato se cancelara todas las apuestas tendrán factor uno (1).
11. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.



F. Primer conductor en retirarse.

La apuesta "Primer conductor en retirarse" implica que el jugador predice qué piloto se retirará primero de una carrera.

Se considera que dos pilotos se han retirado simultáneamente de una carrera cuando ambos han completado el mismo número de vueltas en una carrera. Esto es independiente de la distancia que ambos hayan recorrido, el momento en que se hayan retirado y/o la posición que cada uno ocupaba en el momento de la retirada.

1. Cada piloto indicado en el Programa tiene un código único de tres dígitos que el jugador puede marcar como pronóstico. Los corredores a quienes se apuesta están todos en un grupo.
2. El jugador marcará el código que representa su pronóstico. Es posible hacer combinaciones de diferentes grupos, de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con los diferentes grupos.
3. Cada jugada puede tener desde 1 (uno) hasta 10 (diez) pronósticos.
4. El jugador no puede incluir en jugada más de un piloto del mismo grupo. Es posible combinar pronósticos de grupos diferentes de acuerdo con las reglas que están indicadas en el Programa y su correlación con diversos grupos.
5. Los pilotos elegidos por el jugador pueden ser jugados utilizando combinadas (basadas en el número de resultados de los pilotos en una jugada). Las combinaciones ofrecidas se anunciarán de cualquier manera posible.
6. Las jugadas que contengan apuestas realizadas después de que la carrera haya comenzado serán aceptadas, pero pagarán factor uno (1). En estos casos, las jugadas que tengan al menos dos pronósticos, o uno si este puede ser jugado como apuesta única, permanecerán válidas. En el caso de que todos los eventos pronosticados o seleccionados por el apostador hayan sido cancelados, suspendidos y/o no se reiniciaren en los plazos estipulados conforme a lo dispuesto en el Reglamento y en este documento de Normas y Regulaciones, se devolverá al apostador el monto pagado.
7. Las jugadas que contengan pronósticos en donde no es posible verificar el resultado, serán consideradas válidas si es que en esa jugada hay un mínimo de dos pronósticos más, o un pronóstico que pueda ser jugado como individual. En todos los otros casos, la jugada no podrá ser aceptada y el monto apostado será devuelto al jugador una vez que todos los otros pronósticos hayan sido verificados. Si la jugada contiene pronósticos que



no pueden ser verificados, todos ellos recibirán factor uno (1) y el valor de la jugada será reembolsado al jugador.

8. La posición en que llegan los corredores serán las posiciones válidas durante la ceremonia de premiación y si por cualquier motivo, dicha ceremonia no se celebrara, la posición oficial será determinada en base al informe anunciado por el organizador. En caso que se registrara más de un ganador que comparta el primer lugar (como ganadores), entonces los factores para ellos serán divididos por la cantidad de corredores ganadores, y se pagará como mínimo factor 1,10. No se considerará cualquier cambio que se registre después de realizada la ceremonia o anuncio de las posiciones ganadoras oficiales. Un ejemplo, pero que no se limita sólo a esta situación, es la decisión para descalificar a determinado corredor lo que pudiera alterar las posiciones ganadoras.
9. Se dará factor uno (1) a las apuestas que se reciban por un corredor que por cualquier motivo no participó en la competencia por la *pole position*.
10. Las apuestas que se reciban por corredores que hayan participado en la competencia por la *pole position*, pero que por cualquier razón no participara en la carrera, serán consideradas como no ganadoras.
11. En caso que se cancelara una carrera, se pospusiera o suspendiera y no sea realizada dentro de 36 horas siguientes, todos los pronósticos de jugadores respecto a ésta, recibirán factor uno (1), a menos que de otro modo estuviera indicado en el Programa.
12. Las posibilidades de combinar en una misma cartilla, este tipo de pronósticos con otros tipos, serán publicados en el programa.
13. Para cada jugada validada por el Sistema Computacional Central de Cómputos, que ha acertado en todos sus pronósticos, se pagará a los jugadores un premio equivalente al valor de la jugada, multiplicado por el producto de los factores correspondientes a todos los partidos, escogidos por el jugador, vigentes en el momento en que el Sistema Central de Cómputos validó la jugada, deducida la comisión del 2% a favor del agente vendedor. En el caso que las jugadas presenten al menos una predicción incorrecta, no se pagará premio alguno.

BOXEO.

A efectos de apuestas se considera que un combate de boxeo comienza cuando suena la campana para el principio del primer round. Los recuentos de las tarjetas de anotaciones de los jueces se tienen en cuenta para la determinación del resultado. Cualquier cambio siguiente realizado por los órganos reguladores no se tiene en cuenta para la determinación del resultado. Si un combate de boxeo no tiene lugar por cualquier motivo en la fecha original y no se celebra en 72 horas tras la fecha de inicio original, todas las apuestas quedarán invalidadas y serán reembolsadas a los apostadores.

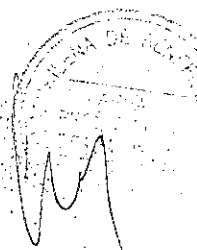
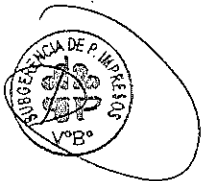
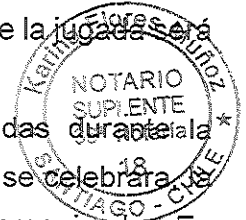
Apuestas de tipo boxeo como lucha libre.

1. Ganador

El jugador predice qué luchador se considera ganador del combate de lucha.

2. Método de resultado

Se pide al jugador que prediga el método por el cual se decidirá el resultado de un combate de



boxeo. Los posibles resultados para este tipo de apuestas pueden ser, pero sin limitaciones, Eliminado (KO), Eliminación técnica (TKO), decisión del árbitro, etc.

3. Ronda de apuestas

Se pide al jugador que prediga el round o el rango de rounds en los cuales el boxeador seleccionado ganará el combate. La determinación del round en el cual el boxeador seleccionado ganará el combate se hace de acuerdo con las reglas establecidas por la institución organizadora de la competición y los resultados según los determinen en el marco del combate, en los medios oficiales del organizador.

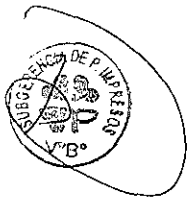
La campana señalará el final de un round y si suena de nuevo señalará el inicio del siguiente. En el caso en que por cualquier motivo se conceda una decisión de puntos antes de completar el número total de rounds, las apuestas se examinarán en el round en el cual se detuvo el combate. Las apuestas colocadas en la predicción "a ganar en puntos" se considerarán ganadoras si se completa el número total de rounds.

En el caso en que por cualquier motivo se decida que el combate está completo en un número total de rounds distinto del ofrecido inicialmente, todas las apuestas recibidas para este tipo de apuesta tendrán factores de uno (1).

Si un boxeador se retira durante el periodo entre rounds, el combate se considerará finalizado en el round anterior.

El presente Texto contiene la versión refundida de las Reglas y Normas de los Juegos Pronósticos Deportivos con Premios Predeterminados, Juego Xperto, de 29 de julio de 2004. Este texto entrará en vigencia a contar del 20 de enero de 2017 y se encuentra publicado en el sitio www.xperto.cl y a disposición del público en las oficinas de Polla Chilena de Beneficencia S.A. ubicadas en Compañía 1085 Piso 8°, Comuna de Santiago.

Santiago de Chile, a 20 de enero de 2017.



CERTIFICO: QUE ESTE DOCUMENTO
DE 134 HOJAS SE PROTOCOLIZA BAJO
EL REPERTORIO N° 2059 DE FECHA
23-01-2017 Y AGREGO AL FINAL DE
MIS REGISTROS DEL MISMO MES CON EL
N° 1172



CONFORME CON SU ORIGINAL
ESTA COPIA

SANTIAGO 23 ENE 2017

