

REGLAMENTO GENERAL

Prólogo

Antes de realizar una apuesta, es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar el REGLAMENTO KIROLJOKOA, así como las condiciones específicas de cada deporte o evento concreto que forman parte de ella.

KIROLJOKOA® es una marca registrada de Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas S.A.

Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas S.A. es una empresa autorizada por el Gobierno Vasco para la explotación de apuestas reguladas según el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi, aprobado por el Decreto 95/2005 de 19 de Abril. En adelante Tele Apostuak.

Las apuestas organizadas mediante el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" están reguladas por el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Euskadi vigente.

Tele Apostuak se reserva el derecho de modificar o ampliar este Reglamento KIROLJOKOA sin previo aviso, siendo de aplicación el nuevo Reglamento desde el momento en que lo publique. El Reglamento KIROLJOKOA estará expuesto en las Casas de Apuestas, Txokos y máquinas auxiliares de apuestas de Kiroljokoa y en la página web ***www.kiroljokoa.com***.

Las reclamaciones y demás comunicaciones se dirigirán a Tele Apostuak Promotora de Juegos y Apuestas S.A., Polígono Industrial Azitain nº 3-K, 2º, 20.600 Eibar, donde radica su domicilio social.

Capítulo 1: INTRODUCCIÓN

Este reglamento tiene por objeto establecer las condiciones generales por las que se rigen las apuestas formalizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA". La formalización de apuestas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" no supone, en ningún caso, que se concierte contrato alguno entre Tele Apostuak y los usuarios apostantes, quedando limitada la actividad de éstos a:

- La formalización de apuestas y propuestas de apuesta.
- Al cobro de las apuestas ganadoras.
- Al cobro de la devolución de apuestas y propuestas de apuesta anuladas.

Capítulo 2: GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apuesta: Aquella actividad de juego en la que se arriesga una cantidad de dinero a favor de un pronóstico sobre los resultados de un evento.

Evento: Acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

Evento Suspendido: Evento que una vez iniciado ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden tener resultados válidos.

Evento Anulado: Evento cuyos resultados no se tienen en cuenta. Con relación a las apuestas no se tiene en cuenta ninguno de los resultados de los eventos anulados.

Evento Aplazado: Aquel evento que no se inicia en el momento programado para ello.

Plazo de Finalización: Período de tiempo que el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" establece, para decidir sobre la validez de los resultados de los eventos que no se celebren de acuerdo a su programación previamente publicada.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

Cierre de un evento: Se produce cuando han sido introducidos los resultados válidos del evento en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

Organismos Competentes de los eventos: Son los organismos que deciden sobre los resultados de los eventos. De mayor a menor rango, se consideran organismos competentes de los eventos: Organismos oficiales (federaciones), Jueces o árbitros del evento y Entidades organizadoras.

Modalidad de apuesta: Opciones de apuesta ofertadas por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" sobre unos determinados resultados de eventos que se especifican en la propia Modalidad de apuesta.

Pronóstico: Predicción que realizan los apostantes sobre los resultados de eventos al formalizar sus apuestas y propuestas de apuesta. El acierto o no de los pronósticos de una apuesta determina el resultado de la misma.

Apuesta de CONTRAPARTIDA: Aquella en la que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por el coeficiente de apuesta o momio fijado previamente por el sistema.

Apuesta MUTUA: Aquella en la que a la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios (Fondo Inicial) sobre unos eventos determinados, se le detrae una comisión por Tele Apostuak y la parte restante (Fondo Repartible) se distribuye entre quienes acierten los resultados a que se refiere la apuesta.

Apuesta CRUZADA: Aquella en la que Tele Apostuak actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, detrayendo el corretaje previamente acordado y autorizado por la Dirección de Juego y Espectáculos del Gobierno Vasco (DJE).

Apuesta Simple: Es aquella en la que se apuesta por un único resultado de un único evento

Apuesta Múltiple: Es aquella en que se apuesta simultáneamente por dos o más resultados de uno o más eventos.

Propuesta de apuesta: Son pronósticos que efectúan los usuarios sobre eventos pendientes de celebración, para que, previa autorización por Tele Apostuak, puedan ser aceptadas por otros usuarios apostantes en dicho sistema. Las propuestas de apuesta son solamente aplicables a las *Apuestas Cruzadas*.

Capítulo 3: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS

La formalización de una apuesta en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" es el trámite necesario para que dicha apuesta se considere realizada y aceptada por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA". Tele Apostuak se compromete a abonar los premios de todas las apuestas ganadoras que se formalicen en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", en las condiciones que se estipulan en sus Reglamentos.

Para que una apuesta pueda considerarse formalizada en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" deben ejecutarse como mínimo las siguientes fases del proceso:

- El usuario apostante debe efectuar uno o varios pronósticos sobre los resultados de un evento propuesto por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".
- El usuario apostante debe abonar el importe que desea arriesgar en la apuesta.
- El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" debe validar las dos operaciones precedentes.
- El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" debe emitir el resguardo donde se reconoce la validación efectuada.

La apuesta se entenderá como no formalizada cuando, por cualquier causa, no se pueda completar alguna de las fases mencionadas.

El usuario apostante deberá comprobar antes de formalizar la apuesta que los datos y los pronósticos introducidos son de su conformidad, siendo el único responsable de los datos y los pronósticos que introduce en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" al formalizar sus apuestas.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

El abono del importe que el usuario quiere apostar se puede realizar en efectivo o con la tarjeta Kiroljokoa. El usuario puede consultar en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" el importe a abonar antes de formalizar las apuestas. En todo caso, Tele Apostuak se reserva el derecho a no formalizar determinadas apuestas y a limitar la suma de dinero a apostar, sin que medie justificación alguna.

El usuario apostante deberá comprobar que el resguardo se ha impreso correctamente.

El usuario apostante no podrá anular o modificar una apuesta si ésta ya ha sido validada por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", por lo que Tele Apostuak sólo admitirá las reclamaciones de los usuarios cuando se presenten en las 12 horas siguientes a la formalización de la apuesta y sean motivadas por fallos de los equipos que han formalizado la apuesta.

El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" no admitirá apuestas una vez iniciados los eventos, salvo que estén autorizadas por el propio "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" como **Apuestas en Directo**, por lo que todas aquellas Apuestas que pudieran haberse formalizado sobre eventos ya iniciados para los que no se han autorizado expresamente las **Apuestas en Directo**, se considerarán nulas.

Con la formalización de una apuesta de cualquier tipo, tanto si es cruzada, mutua o de contrapartida, el usuario apostante en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" reconoce y admite:

- Que conoce el funcionamiento del sistema.
- Que acepta los datos y la información que contiene el resguardo de la apuesta que el propio sistema de apuestas le ha emitido.
- Que conoce y acepta los Reglamentos de apuestas de KIROLJOKOA.
- Que no tiene conocimiento del resultado del evento deportivo sobre el que apuesta.
- Que su apuesta queda sometida a las condiciones establecidas en los Reglamentos de apuestas de KIROLJOKOA.

Capítulo 4: RESGUARDOS DE APUESTA

El resguardo de la apuesta emitido por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" es el documento que acredita la formalización de la misma, siendo dicho resguardo la única prueba de la apuesta formalizada y el único documento válido para solicitar, en su caso, el pago de las apuestas ganadoras y la devolución de apuestas anuladas. Será responsabilidad del usuario apostante la guarda y custodia del resguardo de las apuestas formalizadas para evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo.

El resguardo de una apuesta formalizada en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" deberá contener como mínimo la siguiente información:

- Nombre y número de la empresa explotadora Tele Apostuak.
- Identificación de la máquina auxiliar o TPV donde se ha formalizado la apuesta.
- El evento o eventos sobre los que se apuesta.
- Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta.
- Cantidad apostada.
- Momio o coeficiente de la apuesta (Cuota), en su caso.

Capítulo 5: VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS

El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" establece como ***Plazo de Finalización*** de un evento, un período de **treinta (30) días** para las Apuestas de Contrapartida y las Apuestas Cruzadas y de **cuatro (4) días** para las Apuestas Mutuas, a contar desde las 24 horas del día programado para que se inicie el evento.

Eventos no iniciados:

Si un evento no se inicia en el ***Plazo de Finalización***, el evento se considera anulado por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

Cuando un evento es anulado por los organismos competentes antes de su inicio, el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" lo considerará anulado en ese instante.

Los resultados que pudieran asignar los organismos competentes a los eventos no iniciados, no se tendrán en cuenta y serán considerados **no válidos** por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

Eventos iniciados:

Se considerará como **resultado válido** de los eventos completados hasta su finalización programada y no anulados por los organismos competentes, el asignado por los propios organismos competentes en el evento. El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" tomará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes.

Si un evento iniciado es **anulado** por un organismo competente, el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" considerará **no válidos**, a efectos de las apuestas, los resultados que se hubieran producido en el evento y los resultados que los propios organismos competentes del evento pudieran haber asignado al mismo.

Si un evento iniciado se **suspende** antes de su finalización programada, el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" considerará **válidos, exclusivamente**, los resultados siguientes:

- Los resultados del evento de aquellas modalidades de apuesta que estén finalizadas en el momento de la suspensión o que finalicen en el **Plazo de Finalización** del evento establecido por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".
- Los resultados del evento de aquellas modalidades de apuesta que el organismo competente dé por finalizados en el **Plazo de Finalización**. Se exceptúan de esta regla aquellas modalidades de apuesta que quedan anuladas porque el evento no se disputa en toda su extensión (Resultado exacto, Diferencia...).
- Los resultados de eventos relacionados con **apuestas mutuas**, cuando, en el **Plazo de Finalización** estipulado para las apuestas mutuas, se ha celebrado, al menos, la cantidad que se especifica en los párrafos siguientes, para cada tipo de evento.

1) Eventos cuya extensión programada se mide en tiempo, nº de vueltas, distancia o semejante:

Los resultados se considerarán válidos si se ha celebrado la mitad (50%) de las unidades programadas del evento

Ejemplos de tiempo: Fútbol, Baloncesto, Balonmano, Rugby...

Ejemplos de nº de vueltas: Automovilismo en pista, Motociclismo en pista...

Ejemplos de distancia: Ciclismo, Rallys...

2) Eventos de Tenis:

Los resultados se considerarán válidos si se celebra 1 set completo, en eventos de tenis programados a 3 sets, y si se celebran 2 sets completos en eventos de tenis programados a 5 sets.

3) Eventos de Pelota vasca:

Si el resultado del evento de pelota vasca refleja que alguno de los participantes ha logrado el 75% de los tantos programados para el evento.

La modificación o anulación del resultado ya validado de un evento no afectará a la validez de dicho resultado a efectos del derecho al cobro de las apuestas ganadoras y de la devolución de las apuestas anuladas.

En los eventos no deportivos o en los deportivos de carácter no oficial, Tele Apostuak fijará con antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido.

Las fechas y horarios de comienzo e información sobre el resultado en directo de los eventos recogidas en el resguardo de apuesta, así como en los programas o cualquier otro soporte informativo, son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

Capítulo 6: ANULACIÓN DE APUESTAS

Anulación de apuestas

Tele Apostuak procederá a la anulación de apuestas formalizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" en los casos siguientes:

- Cuando por fallos del "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" se han formalizado apuestas erróneas.
- Cuando alguno de los eventos incluidos en la apuesta no se ha celebrado ni se va a celebrar.
- Cuando alguno de los eventos incluidos en la apuesta fuera aplazado por un tiempo superior al Plazo de Finalización establecido. El "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" establece como **Plazo de Finalización** de un evento, un período de **treinta (30) días** para las Apuestas de Contrapartida y las Apuestas Cruzadas y de **cuatro (4) días** para las Apuestas Mutuas, a contar desde las 24 horas del día programado para que se inicie el evento
- Cuando alguno de los eventos incluidos en la apuesta fuera anulado por causas no imputables a la empresa explotadora.

Tele Apostuak se reserva el derecho de anular las apuestas en los siguientes casos:

- Cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación a un intento de defraudar a la Compañía.
- Cuando un evento sufre alteraciones que por su importancia considera que influyen en los resultados del mismo y desvirtúan las apuestas que pudieran haberse formalizado antes de dichas alteraciones.

Anulación de pronósticos

Como criterio general, prevalecen las reglas de de anulación de apuestas sobre la reglas de las anulación de pronósticos.

Tele Apostuak procederá a la anulación de un pronóstico en los siguientes casos:

- Cuando la modalidad de apuesta a la que se refiere el pronóstico es anulada según el Reglamento específico de "MODALIDADES POR DEPORTES KIROLJOKOA"
- Cuando el pronóstico es anulado según el Reglamento específico de "MODALIDADES POR DEPORTES KIROLJOKOA"
- Cuando se haya realizado sobre resultados no válidos.
- Cuando no tuvieran posibilidad de ser acertantes en el momento que se formalizó la apuesta.
- Cuando se haya realizado una vez iniciados los eventos sobre modalidades de apuesta que que no están catalogadas como Apuestas en Directo.

Las apuestas simples formalizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" que incluyen pronósticos anulados, serán anuladas.

Las apuestas múltiples formalizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" que incluyen pronósticos anulados, se considerarán formalizadas exclusivamente con los pronósticos no anulados.

Capítulo 7: APUESTAS GANADORAS

Tele Apostuak considera apuestas ganadoras aquellas que, habiéndose formalizado correctamente en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", contengan pronósticos que coinciden con los resultados validados de los eventos relacionados en las mismas.

El premio de una apuesta ganadora será el que corresponde a los pronósticos acertados en la misma, según los criterios previamente establecidos por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" para esa modalidad de apuesta.

En aquellos eventos en los que está previsto un único resultado ganador para una determinada modalidad de apuesta y que sea imposible concretar un solo resultado ganador de la misma, se podrá determinar más de un resultado acertante, decisión que conllevará ajustes para la adjudicación de los premios. Estos ajustes se realizarán de acuerdo a los siguientes criterios establecidos para cada tipo de apuesta:

- ***Apuestas de Contrapartida:*** El premio que corresponderá a las apuestas ganadoras de contrapartida será el premio resultante de dividir el premio entre el número de resultados ganadores que se hayan producido en el evento.
- ***Apuestas Mutuas:*** Todas las apuestas mutuas cuyos pronósticos coincidan con los resultados ganadores serán apuestas ganadoras.
- ***Apuestas Cruzadas:*** Si los pronósticos de las dos partes que han cruzado la apuesta coinciden con los resultados ganadores, la apuesta quedará anulada para ambas partes.

Capítulo 8: COBRO DE APUESTAS GANADORAS

Las apuestas ganadoras formalizadas por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" tendrán derecho al cobro del importe del premio que le corresponda. El derecho al cobro de una apuesta ganadora lo proporciona la posesión del resguardo de apuesta no invalidado de una apuesta ganadora.

Tele Apostuak dispondrá el cobro de las apuestas ganadoras, una vez introducidos los resultados válidos de los eventos en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" (cierre del evento).

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

El cobro de las apuestas ganadoras se efectúa tras la verificación del resguardo de la apuesta ganadora en las Casas de Apuestas, Txokos o Máquinas Auxiliares de Apuestas de KIROLJOKOA.

- **Cobro en máquinas auxiliares:** Las máquinas auxiliares de KIROLJOKOA verifican los resguardos de apuestas ganadoras pero no están autorizadas al pago del importe de las mismas. El usuario puede cancelar el importe del resguardo de la apuesta ganadora mediante la concesión de Créditos en la propia máquina para la formalización de nuevas apuestas o por ingreso del importe en el saldo de una tarjeta KIROLJOKOA del usuario o por la emisión de un Pagaré KIROLJOKOA o por el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario a través de la máquina auxiliar.
- **Cobro en Casas de Apuestas y Txokos:** El usuario podrá verificar los resguardos de apuestas ganadoras en las Casas de Apuestas y Txokos de KIROLJOKOA, donde el pago de las mismas podrá efectuarse en efectivo. También podrá cancelar el importe de la apuesta ganadora mediante la concesión de Créditos en la propia máquina para la formalización de nuevas apuestas, o por el ingreso de dicho importe en el saldo de una tarjeta KIROLJOKOA del usuario o la emisión de un Pagaré KIROLJOKOA o el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario.

Una vez cobradas las apuestas ganadoras, los resguardos que las contienen quedan totalmente invalidados.

El cobro de apuestas ganadoras con resguardos copiados o duplicados se entenderá por parte de Tele Apostuak como cobro autorizado por el propietario del documento original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que Tele Apostuak inicie los procedimientos que considere oportunos.

Si por error en la verificación de un resguardo por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", Tele Apostuak abonase importes que no se corresponden con el premio a percibir por dicho resguardo, es responsabilidad del usuario notificar a Tele Apostuak el error y devolver a la misma los importes que excedan del premio que realmente le corresponda o reclamar los importes que falten para completarlo.

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

El usuario de apuestas ganadoras de cuantía igual o inferior a 300 euros podrá exigir su pago en metálico en las Casas de Apuestas de KIROLJOKOA.

Tele Apostuak se reserva el derecho de exigir la identificación a las personas que presenten al cobro resguardos de apuestas ganadoras de importe superior a 300 euros.

El derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

Capítulo 9: DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS

Las apuestas formalizadas por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" y que posteriormente resulten anuladas tendrán derecho a la devolución o a la disposición del importe íntegro de la apuesta. Este derecho lo proporciona la posesión del resguardo no invalidado de la apuesta anulada.

Tele Apostuak dispondrá la devolución del importe de las apuestas anuladas en un plazo no superior a 24 horas desde el momento en que el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" publique la anulación de la apuesta.

El usuario podrá disponer del importe de las apuestas anuladas mediante la concesión de Créditos para la formalización de nuevas apuestas o podrá solicitar la devolución del mismo en las Casas de Apuestas, los Txokos y las Máquinas Auxiliares de Apuestas de la misma forma y en las mismas condiciones que se han descrito para el cobro de los premios de las apuestas ganadoras.

Capítulo 10: PAGARÉS KIROLJOKOA Y TICKETS DE PAGO

Los Pagarés KIROLJOKOA y Tickets de Pago son documentos emitidos por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" para el pago de los premios correspondientes a las apuestas ganadoras o para la devolución de apuestas y propuestas anuladas. La posesión de un Pagaré KIROLJOKOA o

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

Ticket de Pago no invalidado acredita el derecho al cobro de la cantidad por la que se ha extendido el pagaré.

Los pagarés se pueden hacer efectivos en las Casas de Apuestas, en los Txokos de KIROLJOKOA, o en una entidad bancaria, tras lo cual quedarán totalmente invalidados.

Los Tickets de Pago pueden hacerse efectivos en las Casas de Apuestas, en los Txokos de KIROLJOKOA o pueden utilizarse para obtener Créditos en las máquinas auxiliares de apuestas para la formalización de nuevas apuestas, tras lo cual quedan totalmente invalidados.

Será responsabilidad del usuario poseedor de un Pagaré KIROLJOKOA o de un Ticket de Pago, la guarda y custodia del mismo, a fin de evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo. El cobro mediante copias o duplicados de un Pagaré KIROLJOKOA o de un Ticket de Pago se entenderá por parte de Tele Apostuak como cobro autorizado por el poseedor del Pagaré KIROLJOKOA o Ticket de Pago original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que Tele Apostuak inicie las pesquisas que considere oportunas.

Capítulo 11: TARJETA KIROLJOKOA

Las Tarjetas KIROLJOKOA son de uso exclusivo para cancelar las apuestas ganadoras, apuestas anuladas y propuestas de apuestas cruzadas anuladas, y para abonar el importe de apuestas y de propuestas de apuestas cruzadas formalizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

El importe máximo que se puede acumular en una Tarjeta KIROLJOKOA es de 1.000 euros.

El propietario de una tarjeta KIROLJOKOA podrá disponer, en cualquier momento, del saldo positivo existente en su tarjeta en las Casas de Apuestas de KIROLJOKOA o mediante la emisión de un Pagaré KIROLJOKOA en cualquiera de las Máquinas Auxiliares de apuestas de KIROLJOKOA.

Las Tarjetas KIROLJOKOA pueden ser anónimas o asociarse a un nº de DNI o nº de pasaporte para la verificación de la propiedad de la tarjeta, y pueden ser protegidas con una contraseña de

REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación: 22/06/2011

seguridad (PIN). Es responsabilidad del cliente, asegurarse de guardar de manera confidencial la contraseña de su Tarjeta KIROLJOKOA.

Las Tarjetas KIROLJOKOA anónimas pueden tener una contraseña de seguridad: PIN o contraseña de seguridad de primer nivel. En caso de tenerlo, el PIN es necesario para efectuar las operaciones rutinarias con la tarjeta.

Tele Apostuak considerará como legítimo propietario de una tarjeta anónima KIROLJOKOA y de su saldo a aquel usuario que esté en posesión de la misma y conozca la contraseña de seguridad que la misma pudiera tener, entendiéndose como válidas las transacciones con ellas realizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

Las Tarjetas KIROLJOKOA asociadas a un nº de DNI o un nº de pasaporte pueden llevar también una contraseña de seguridad: PIN o contraseña de seguridad de primer nivel. Además, estas Tarjetas KIROLJOKOA nominales pueden estar asociadas a un nº de cuenta bancaria para facilitar las órdenes de transferencia a dicha cuenta.

Tele Apostuak considerará como legítimo propietario de una Tarjeta KIROLJOKOA asociada a un nº de DNI o un nº de pasaporte y de su saldo al titular de dichos documentos, entendiéndose como válidas las transacciones realizadas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" mediante el uso del PIN.

En caso de pérdida, robo o hurto de una Tarjeta KIROLJOKOA, Tele Apostuak se compromete a anular dicha tarjeta desde el momento de la denuncia por parte del propietario de la misma, pero no se responsabiliza de las operaciones que se hayan podido realizar con la misma hasta ese momento. Tele Apostuak pondrá a disposición de sus legítimos propietarios los saldos que tuvieran las tarjetas en el momento de la denuncia.

En caso de introducir una contraseña (PIN) errónea en 3 ocasiones consecutivas, Tele Apostuak bloqueará la tarjeta. Sólo podrán ser desbloqueadas las Tarjetas KIROLJOKOA asociadas a un nº de DNI o un nº de pasaporte en las casas de apuestas KIROLJOKOA con la presentación del DNI o pasaporte por el titular del mismo.

Las tarjetas KIROLJOKOA que permanezcan inactivas por un período superior a 12 meses se considerarán extraviadas, por lo que Tele Apostuak procederá a su anulación y, en consecuencia, el usuario titular de la misma perderá su saldo, que quedará a disposición de Tele Apostuak.

Capítulo 12: PROHIBICIONES

Tele Apostuak prohíbe expresamente la realización de apuestas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" a:

- Los menores de edad.
- Los incapacitados legalmente, así como los que perturben el orden, la tranquilidad y el desarrollo del juego.
- Los titulares, accionistas, representantes del capital y partícipes de las sociedades explotadoras de la apuesta, así como el personal, directivos y empleados de dichas empresas, sus cónyuges, ascendientes y descendientes en primer grado.
- Los jueces de actividades deportivas, de competición o de otra naturaleza que ejerzan sus funciones en la actividad objeto de apuesta, las personas que resuelven recursos contra las decisiones de aquellos, así como los miembros de la Comisión de Apuestas regulada en el presente Reglamento.
- Los funcionarios que tengan por objeto el control e inspección de apuestas.

Tele Apostuak prohíbe expresamente la entrada a las casas de apuestas de KIROLJOKOA a:

- Los menores de edad.
- Las personas que presenten síntomas de embriaguez o de estar bajo los efectos de sustancias estupefacientes.
- Las personas que perturben el orden y la tranquilidad de la casa de apuestas.