

## Índice

### 1. REGLAMENTO GENERAL

Prólogo .....	4
Capítulo 1.1 : Introducción .....	5
Capítulo 1.2 : Glosario de Términos .....	5
Capítulo 1.3 : Formalización de Apuestas.....	7
Capítulo 1.4 : Resguardos de Apuesta .....	9
Capítulo 1.5 : Validez de los resultados de los Eventos .....	9
Capítulo 1.6 : Anulación de las apuestas.....	11
Capítulo 1.7 : Apuestas Ganadoras .....	12
Capítulo 1.8 : Cobro de apuestas Ganadoras .....	13
Capítulo 1.9 : Devolución de apuestas Anuladas.....	15
Capítulo 1.10 : Pagarés y Tickets de Pago.....	15
Capítulo 1.11 : Tarjeta de Cobro-Pago.....	16
Capítulo 1.12 : Prohibiciones.....	18

### 2. REGLAMENTO APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Capítulo 2.1 : Tipos de Apuestas de Contrapartida .....	19
Capítulo 2.2 : Formalización de apuestas de Contrapartida.....	20
Capítulo 2.3 : Límites para las apuestas de Contrapartida.....	20

### 3. REGLAMENTO APUESTAS MUTUAS

Capítulo 3.1 : Categorías de premios de las apuestas Mutuas.....	21
Capítulo 3.2 : Tipos de apuestas Mutuas.....	22
Capítulo 3.3 : Modalidades de apuestas Mutuas .....	23
Capítulo 3.4 : Formalización de apuestas Mutuas.....	23
Capítulo 3.5 : Límites para las apuestas Mutuas.....	24

## ANEXO 1: Modalidades de apuestas mutuas

## ANEXO 2: Modalidades de apuestas por Deporte

Introducción.....	32
Modalidades de apuestas Genéricas.....	32
Fútbol / Fútbol Sala.....	35
Baloncesto.....	39
Balonmano.....	42
Rugby.....	44
Tenis.....	46
Motor.....	48
Ciclismo.....	50
Pelota.....	51
Remo.....	53
Herri Kirolak.....	54
Boxeo.....	55
Hockey.....	56
Waterpolo.....	57
Voleibol.....	58
Tenis Mesa.....	59
Carreras de Galgos.....	60
Toros.....	62
Beisbol.....	64
Golf.....	64
Fútbol Americano.....	64
Surf.....	64
Atletismo.....	64
Otros.....	64
Sorteos-Loterías.....	65

## 1. 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 1.1: 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 1.2: 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 04/01/2012

**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 1.3: 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.

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

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

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 1.4: 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 1.5: 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:

Si el resultado del evento de pelota 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 1.6: 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:

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- 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 1.7: 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 1.8: 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 04/01/2012

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.

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.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

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 1.9: 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 1.10: 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 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 1.11: 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 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.

## **REGLAMENTO KIROLJOKOA**

Fecha Publicación 04/01/2012

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 1.12: 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.

## **2. REGLAMENTO DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA DE KIROLJOKOA**

Apuestas de CONTRAPARTIDA son aquellas en las 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 la cuota o coeficiente fijado previamente por el propio sistema.

### **Capítulo 2.1: TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

En función del momento en que se formalizan las apuestas de contrapartida pueden ser apuestas "**previas**" al inicio del evento o apuestas "**en directo**" una vez iniciado el evento.

En función del número de pronósticos seleccionados la apuesta contrapartida podrá ser:

- **Apuesta contrapartida simple:** La apuesta incluye un único pronóstico
- **Apuesta contrapartida múltiple:** La apuesta incluye dos o más pronósticos sobre uno o varios eventos. Estas a su vez pueden ser:
  - **Apuesta acumulada:** Apuesta múltiple a dos o más pronósticos en la que es necesario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Ej. DOBLE, TRIPLE, CUADRUPLE, etc. son apuestas acumuladas a DOS, TRES, CUATRO, etc. pronósticos diferentes y así hasta acumular el nº de pronósticos que el usuario desee.

El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes o momios de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.

## **Capítulo 2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

La formalización de apuestas de contrapartida en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" se efectúa mediante la selección del evento sobre el que se quiere apostar y la aceptación de la cuota que propone el sistema. Se introduce el importe a apostar y, tras su validación, el sistema emite el resguardo de la apuesta.

Los coeficientes de apuesta, o momios, pueden ser modificados por Tele Apostuak a su criterio, pero una vez formalizada una apuesta por un usuario no podrá modificarse la cuota para dicha apuesta.

La formalización de las apuestas de contrapartida podrá realizarse antes del inicio del evento o durante la celebración del mismo (*Apuestas en Directo*).

## **Capítulo 2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

La cantidad máxima por cada apuesta unitaria de contrapartida no podrá ser superior a 100 euros ni inferior a 1 euro.

## **3. REGLAMENTO DE APUESTAS MUTUAS DE KIROLJOKOA**

Apuesta MUTUA es 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 las apuestas ganadoras de las diferentes categorías de premios

### **Capítulo 3.1: CATEGORÍAS DE PREMIOS DE LAS APUESTAS MUTUAS**

Cuando una modalidad de Apuesta Mutua se publica con una única categoría de premios, las apuestas ganadoras del premio son las que tienen mayor número de pronósticos acertantes y todo el fondo repartible se distribuye entre ellas.

Cuando una modalidad de Apuesta Mutua se publica con más de una categoría de premios, las categorías de los premios de las Apuestas Mutuas se organizan de mayor a menor de la siguiente forma: Premios de 1ª categoría, Premios de 2ª categoría, Premios de 3ª categoría, y así sucesivamente, siendo los Premios de 1ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta; Premios de 2ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta menos uno; Premios de 3ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta menos dos, y así sucesivamente.

El Fondo Repartible se distribuye entre las diferentes categorías de premios, de acuerdo a las características de cada modalidad de Apuesta Mutua, como fondo destinado al premio de dichas categorías. El premio para cada una de las Apuestas Mutuas ganadora de una determinada categoría se obtiene de dividir el fondo destinado a la misma entre el número de apuestas ganadoras de esa categoría.

El importe de los premios para cada apuesta ganadora de una categoría inferior nunca puede ser mayor que el importe de los premios de una categoría superior. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada una de las apuestas ganadoras del Premio de una categoría fuese menor a las de la siguiente categoría inferior, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían y repartirían a partes iguales entre las apuestas ganadoras de ambas categorías. Si, a pesar de esta adición, los premios de las apuestas ganadoras de las dos categorías resultaran de menor cuantía que el del siguiente de inferior categoría, los fondos destinados a premios de las tres categorías se sumarían y repartirían a partes iguales entre las apuestas ganadoras de las tres categorías, y así sucesivamente.

## **Capítulo 3.2: TIPOS DE APUESTAS MUTUAS**

Las Apuestas Mutuas pueden ser de dos tipos:

- Apuestas Mutuas NORMALES: Son aquellas en las que todo el Fondo Repartible se distribuye entre las apuestas ganadoras del propio concurso. Es decir, que si en un concurso no hay apuestas ganadoras del premio de una determinada categoría, el fondo repartible destinado a ese premio incrementará el fondo repartible para el premio de la categoría inmediatamente inferior, que se distribuirá entre las apuestas ganadoras del premio de esta categoría.
- Apuestas Mutuas ESPECIALES: Son aquellas en las que los premios de una determinada categoría del concurso no se distribuyen en el propio concurso, en el caso de que no haya apuestas ganadoras de esa categoría. El importe del fondo repartible no distribuido en el concurso será utilizado para incrementar el importe del fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría de otros concursos de la misma modalidad de Apuesta Mutua.

Las Apuestas Mutuas Especiales con Fondo Garantizado, son aquellas en que Tele Apostuak garantiza que el fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría alcanzará un importe mínimo, denominado Fondo Garantizado, de forma que si el fondo proveniente de importes apostados destinado al Premio de 1ª categoría, no alcanza el importe mínimo garantizado, Tele Apostuak se obliga a disponer de la cantidad necesaria para completar dicho importe, hasta la suma garantizada.

## **Capítulo 3. 3: MODALIDAD DE APUESTA MUTUA DEL SISTEMA KIROLJOKOA**

Cada modalidad de apuesta mutua del "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" se identifica con una denominación comercial de la apuesta. Las características de cada modalidad de apuesta son:

- El tipo de Apuesta Mutua a que corresponde.
- Descripción de la apuesta mutua.
- Comisión para el cálculo del Fondo Repartible.
- Las categorías de premio que se aprueban y los pronósticos acertados que deben contener las apuestas para tener derecho a premio en cada categoría.
- Los porcentajes del Fondo Repartible que se destinan como fondo a cada categoría de premio.
- El Fondo Garantizado, en su caso.
- Importe unitario por apuesta.

Las modalidades de apuestas mutuas ofertadas por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" se describen en el ***Anexo: Modalidades de apuestas mutuas Kiroljokoa.***

## **Capítulo 3.4: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS MUTUAS**

La formalización de Apuestas Mutuas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" se efectúa mediante la selección de los pronósticos de cada evento que forma parte de la modalidad de Apuesta Mutua sobre la que se quiere apostar. Se abona el importe de la apuesta y, tras su validación, el sistema emite el resguardo de la apuesta.

Tele Apostuak se reserva el derecho de modificar las características de las modalidades existentes y de ofrecer nuevas modalidades de apuestas mutuas sin más trámite que la publicación de las características propias de dichas modalidades de apuestas mutuas en el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA".

## **Capítulo 3.5: LÍMITES PARA LAS APUESTAS MUTUAS**

La cantidad máxima por cada apuesta mutua unitaria no podrá ser superior a 100 euros ni inferior a 1 euro.

No se distribuirán premios inferiores a 1 € ni las fracciones correspondientes a los céntimos de los premios superiores a 1 €. El importe del Fondo Repartible no distribuido por estos motivos será utilizado para incrementar el importe del fondo destinado al Premio de 1ª categoría de otros concursos de la misma modalidad de Apuesta Mutua.

La formalización y validación de las apuestas mutuas concluirá antes del inicio del primero de los eventos incluidos en el concurso.

## **ANEXO 1: Modalidades de apuestas mutuas Kiroljokoa**

### *MODALIDAD: 1X2 JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre la modalidad 1X2 de los partidos de fútbol propuestos, en el que no se incluyen las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 10 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

### *MODALIDAD: GOL x 3*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

### *MODALIDAD: GOL x 4*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: GOL x 5*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 5 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: EURO 1X2 JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre la modalidad 1X2 de los partidos de fútbol propuestos, en el que no se incluyen las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 8 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: 1-2 JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre cuáles serán los vencedores de los partidos de baloncesto propuestos, en los que el pronóstico "1" se considera como equipo Local y el pronóstico "2" el equipo que juega como Visitante.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 8 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2€

## *MODALIDAD: SASKI JOKOA (hasta el 22/01/2009 denominada BASKET JOKOA)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) en los partidos de baloncesto propuestos.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: KONTXA 2 x 2*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 2 primeras posiciones de las dos tandas propuestas.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2€.

## *MODALIDAD: KONTXA 6*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 6 primeras posiciones en la regata propuesta.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 6 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: KONTXA JOKOA (Clasificatoria)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Normal.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar las siete traineras que se clasificarán para el evento "Bandera de la Concha".
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,75.
- Categorías de premios aprobados:
  - Única categoría: Apuestas con mayor número de pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Única categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: KONTXA JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Normal.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las seis primeras posiciones del evento "Bandera de la Concha".
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,75.
- Categorías de premios aprobados:

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- Única categoría: Apuestas con mayor número de pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Única categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: BOGA-BOGA JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las cuatro primeras posiciones de las dos regatas propuestas".
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 8 pronósticos acertados.
  - Premio de 2ª categoría: 7 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 65% del Fondo Repartible.
  - Premio de 2ª categoría: 35% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: KONTXA JOKOA Doble Gemela*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Normal.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar la trainera que se clasificará en primera posición y la que se clasificará en segunda posición en cada tanda del evento.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,75.
- Categorías de premios aprobados:
  - Única categoría: Apuestas con mayor número de pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Única categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Importe unitario por apuesta: 2€.

## *MODALIDAD: ETAPA JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, los seis ciclistas mejor clasificados en el evento, teniendo en cuenta solo los ciclistas propuestos por Kiroljokoa: Ej. 1º clasificado, será el ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, 2º clasificado, será el siguiente ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, etc.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 6 pronósticos acertados.
  - Premio de 2ª categoría: 5 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 65% del Fondo Repartible.
  - Premio de 2ª categoría: 35% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: RUGBY JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) en los partidos de rugby propuestos.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: BASKONIA JOKOA*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre las modalidades Diferencia Puntos (a favor), Máximo Anotador, Máximo Reboteador y Más Valorado, del partido del Baskonia propuesto.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€

## *MODALIDAD: F1 x 3*

*Hasta el 11/05/2009 F1 x 3 (previo pole)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las tres primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: F1 x 3 (Post Pole)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticaren orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las tres primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 3 €

## *MODALIDAD: F1 x 4*

*Hasta el 11/05/2009 F1 x 4 (previo pole)*

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1 €

## *MODALIDAD: F1 x 4 (Post pole)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: PODIUM x 3*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, los tres ciclistas mejor clasificados en el evento, teniendo en cuenta sólo los ciclistas propuestas por Kiroljokoa. Ej. 1º clasificado, será el ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, 2º clasificado, será el siguiente ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, etc.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 3 €

## *MODALIDAD: MOTO GP x 4 Hasta el 11/05/2009 MOTO GP x 4 (previo pole)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del Gran Premio de Moto GP.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: MOTO GP x 4 (Post Pole)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del Gran Premio de Moto GP.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 3 €

## *MODALIDAD: ETAPA x 4 (en orden)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, los cuatro ciclistas mejor clasificados en el evento, teniendo en cuenta sólo los ciclistas propuestos por Kiroljokoa. Ej. 1º clasificado, será el ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, 2º clasificado, será el siguiente ciclista mejor clasificado de los ciclistas propuestos, etc.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: ETAPA x 4 (sin orden)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar qué cuatro ciclistas serán los mejores clasificados en el evento, sin necesidad de pronosticar el orden de clasificación, teniendo en cuenta sólo los ciclistas propuestos por Kiroljokoa.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

## *MODALIDAD: BOGA-BOGA 2 x 2*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 2 primeras posiciones de las dos regatas propuestas.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.

# REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2€.

## *MODALIDAD: BOGA-BOGA 3 x 3*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 3 primeras posiciones de las dos regatas propuestas.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 6 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: BOGA-BOGA 4*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 4 primeras posiciones en la regata propuesta.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 2€.

## *MODALIDAD: BOGA-BOGA 6*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar, en orden de clasificación, las traineras que se clasificaran en las 6 primeras posiciones en la regata propuesta.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 6 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## *MODALIDAD: KONTXA x 7 (CLASIF)*

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial.
- Pronosticar las siete traineras que se clasificarán para el evento "Bandera de la Concha".
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
  - Premio de 1ª categoría: 7 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
  - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el Sistema de Apuestas de Kiroljokoa.
- Importe unitario por apuesta: 1€.

## **ANEXO 2: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES**

### **OBJETO**

El Objeto de este ANEXO es describir las reglas específicas que aplica el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA" a las modalidades de apuesta que se publican en el mismo.

### **INTRODUCCIÓN**

Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas.

Si una opción de apuesta es descalificada o por cualquier motivo no termina el evento será considerada perdedora por el "SISTEMA DE APUESTAS KIROLJOKOA", salvo que los jueces del evento adopten otra decisión.

En las modalidades de apuesta 1X2 al equipo que juegue como local se le adjudicará el número 1 y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará el número 2. Si el equipo número 1 consigue la victoria, el resultado del evento será 1, si el evento acaba en empate, el resultado será X, y si vence el equipo número 2, el resultado será 2.

### **MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS**

#### Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor en el evento o de la parte o periodo del evento al que hace referencia la descripción de la modalidad. Ej. Ganador, Ganador 1ª Parte, Ganador Q1, Ganador a 11 tantos...

#### Campeón

Es el Ganador de un evento del tipo torneo o campeonato

## Ganador (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el mejor clasificado entre las opciones de apuesta ofertadas.

*Clasificación, Entre 2 Primeros, Entre 3 Primeros, Entre 4, 5, 6... Primeros, 1º y 2º (en orden), 1º y 2º (sin orden), etc.*

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción u opciones de apuesta que van a finalizar en una determinada posición en el evento. Si la opción u opciones de apuesta no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar en una posición diferente dependiendo del momento de la retirada o no, en función de las reglas de la competición.

Ej. En GP Monaco (Fórmula 1) la organización asigna una posición diferente a los participantes retirados en función del orden de abandono.

Ej. En Tour de Francia (Ciclismo) la organización asigna una misma posición a los participantes retirados independientemente del orden de abandono

## Clasificación (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción de apuesta que va a finalizar en una determinada posición en el evento, entre las opciones de apuesta ofertadas.

## Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, la modalidad de apuesta será anulada. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición. En caso de empate, la modalidad de apuesta será anulada.

## Diferencia

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la diferencia que existirá entre dos opciones de apuesta a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad o si al menos una de las opciones de apuestas incluidas no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo.

## Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del evento según se especifica en cada deporte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

## ¿Habrá prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar una o más prórrogas añadidas a la finalización inicialmente programada del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento deja de disputarse en su totalidad antes del inicio de la prórroga.

## Nº Total (Nº Goles / Tarjetas / Saques de Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras / Vueltas...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y durante el periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el periodo.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja al equipo de participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado final, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento.

Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento o el periodo al que hace referencia la modalidad no se ha disputado en su totalidad.

## **FUTBOL / FUTBOL SALA**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de fútbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo los tiempos de descuento, las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles, saques de esquina, nº tarjetas amarillas, tarjeta roja directa... se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles, saques de esquina, nº tarjetas amarillas, tarjeta roja directa al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 (ventaja Local 3:0, 2:0; 1:0), 1X2 (ventaja Visitante 0:1, 0:2, 0:3)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera, sumando el número de goles especificado en la descripción de la modalidad a dicho resultado.

#### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### 1X2 1ª parte/ Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte y el resultado al final sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de fútbol sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Se

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

### Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... Ultimo gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

### ¿Quién va a meter el 1er gol? - En Directo (2º gol, 3er gol...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer, segundo, tercer... gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

### Primer goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el primer gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento y los pronósticos por un jugador que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

### Ultimo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el último gol legal del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará uno o más goles, dos o más goles (doblete) o tres o más goles (hattrick) durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

## Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales del evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Goles: *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Goles (1ª Parte): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante la primera parte o primer tiempo del evento.

Nº de Saques de Esquina: *Nº Corners (5,5), Nº Corners (6,5), Nº Corners (7,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de saques de esquina que se señalará durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

Nº de Saques de Esquina 1ª Parte: *Nº Corners (5,5), Nº Corners (6,5), Nº Corners (7,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de saques de esquina que se señalará durante la primera parte o primer tiempo del evento.

## Nº Tarjetas amarillas (jugadores de campo)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el nº de tarjetas amarillas que habrá durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

## ¿Habrá tarjeta roja directa?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si habrá una o más tarjetas rojas directas durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. La tarjeta roja mostrada después de la doble amarilla no se considerará como tarjeta roja directa. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas rojas directas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas cualquier otra persona que no sea jugador.

Nº de Goles (Jugador): *Nº Goles (0,5), Nº Goles (1,5), Nº Goles (2,5), Nº Goles (3,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcará un jugador durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera y sin tener en cuenta los goles en propia puerta.

Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Nº de Goles PAR/IMPAR

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles legales marcados durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera es PAR o IMPAR.

Resultado del 1er penalty, 2º penalty, 3er penalty...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el juez/árbitro del evento señalará un primer, segundo, tercer... penalty durante el evento sin incluir la prórroga ni la tanda de penalties y el resultado del mismo (Gol o No Gol).

## **BALONCESTO**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de baloncesto se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de puntos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de puntos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento sin incluir las prórrogas.

#### Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose las modalidades de apuestas si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado por partidos ganados en una competición de baloncesto.

**A tres partidos:** 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 partidos y al perdedor los que haya ganado.

**A cinco partidos:** 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 partidos y al perdedor los que haya ganado.

#### 1X2 (1er Cuarto), 1X2 (1er Tiempo), 1X2 (3er Cuarto), 1X2 (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, 4º Cuarto respectivamente. Esta modalidad de apuesta será anulada si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

## Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos, esta modalidad de apuesta será anulada.

## ¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

## ¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad

## Resultado 1er Tiempo/Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

## Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento y si el evento se suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

## Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los rebotes adjudicados durante el evento y si el evento se

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

suspende se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

### Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Si el evento se suspende se se anula la modalidad de apuesta. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento se considerarán anulados.

### Total Puntos Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de puntos anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Puntos Par/Impar acumulados a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

Total Puntos: *Nº Puntos (120,5), Nº Puntos (130,5), Nº Puntos (140,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de puntos propuesto.

Total Puntos Equipo Local / Total Puntos Equipo Visitante: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotara un equipo (Local / Visitante) al que hace referencia la descripción de la modalidad, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un nº de puntos propuesto.

## **BALONMANO**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de balonmano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de balonmano, sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### Primero en llegar a XX goles

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles. Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX goles se anula la modalidad de apuesta.

#### ¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### ¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

Total Goles: N<sup>o</sup> Goles (45,5), N<sup>o</sup> Goles (50,5), N<sup>o</sup> Goles (55,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de goles que anotaran los dos equipos, incluye dos opciones, "MENOS QUE..." y "MAS QUE..." sobre un n<sup>o</sup> de goles propuesto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Goles Par/Impar acumulados a la finalización de la 1<sup>a</sup> Parte, anulándose la modalidad de apuesta si la 1<sup>a</sup> Parte no se disputa en su totalidad.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... Ultimo gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

## **RUGBY**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de rugby se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, teniendo en cuenta las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de puntos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de puntos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **1X2**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de rugby sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

#### **1X2 (1ª Parte)**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

#### **¿Ganará el Equipo Local por más de XX puntos?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como local va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### **¿Ganará el Equipo Visitante por más de XX puntos?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar por más de XX puntos a la finalización del evento. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar si el equipo que juega como visitante va a ganar de XX puntos a finalización del 1er Tiempo, anulándose la modalidad de apuesta si el periodo al que se refiere la modalidad no se disputa en su totalidad.

#### **Diferencia puntos**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento sin incluir la prórroga y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se disputa en su totalidad.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

### Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos obtenidos durante el evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX puntos se anula la modalidad de apuesta.

Total Puntos: *Nº Puntos (25,5), Nº Puntos (30,5), Nº Puntos (35,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de puntos que anotaran los dos equipos durante el evento antes de prórroga.

### Total Puntos Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de puntos anotados por los dos equipos durante el evento antes de prórroga será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad..

### Primer ensayo, Segundo ensayo, Tercer ensayo... Ultimo ensayo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que realizará el primer, segundo, tercer, etc. o el último ensayo legal del evento antes de prórroga.

## **TENIS**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de tenis se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Cualquier cambio de participante en un evento de tenis programado anulará todas las modalidades de apuestas que no incluyan en la descripción del evento los participantes que finalmente participan en el evento. Ej. En primera ronda de un torneo o campeonato de tenis si un tenista no participa, éste es reemplazado por el denominado "lucky loser", perdedor de la fase previa de clasificación, celebrándose el evento correspondiente al cuadro del torneo pero con participantes diferentes a los inicialmente previstos, por tanto, las apuestas de contrapartida múltiples que incluyan a los participantes que finalmente no participan serán válidas excluyendo de la apuesta los pronósticos realizados sobre éstas.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de juegos se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de juegos al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Resultado Final**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de tenis.

A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2. En caso de abandono, al ganador se le asignan 2 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. En caso de abandono, al ganador se le asignan 3 sets y al perdedor los sets que haya ganado.

#### **Ganador 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set**

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

### Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego y el resultado exacto si el vencedor es el participante que tiene el servicio. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes a los juegos no iniciados o pendientes de finalizar.

### Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

### Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 6 juegos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

### Nº Juegos 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de juegos de un set o de un evento de tenis.

### Nº Juegos 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número total de juegos de un set o de un evento de tenis será par o impar. En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

### Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento de tenis. En caso de abandono al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

### ¿Habrá Tie Break 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se disputará Tie Break en el set señalado o durante el evento. En caso de abandono una vez iniciado un Tie-Break las apuestas se considerarán válidas en caso contrario se anulan los pronósticos.

## **MOTOR**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Motor (Automovilismo, Motociclismo), los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas de motor, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Ganador (Pole Position)**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento sesión de clasificatoria previa a la carrera. Además, se podrá pronosticar el ganador de cada parcial de dicho evento clasificatoria, Ganador (Q1), Ganador (Q2) y Ganador (Q3).

#### **Vuelta rápida**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se anotará la vuelta más rápida. Las apuestas serán válidas siempre que se complete un mínimo de una vuelta.

#### **Safety Car – Coche de Seguridad**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante la carrera se hará uso del Safety Car o Coche de Seguridad para conducirlo delante del líder de la carrera. Si la carrera comienza con el coche de seguridad dirigiéndola, las apuestas se determinarán como 'Sí'. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinará como 'Sí'.

#### **Especiales – Líder al final de la 1ª vuelta, 2ª vuelta... cualquier vuelta**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante liderará la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de haber completado la vuelta específica en la carrera original. No se tendrán en cuenta cualquier otra reanudación oficial de la carrera a no ser que no se complete la vuelta objeto de apuesta. Se anularán los pronósticos en el caso de que la vuelta no se complete.

## **REGLAMENTO KIROLJOKOA**

Fecha Publicación 04/01/2012

### Especiales – 1º, 2º... último en entrar en Boxes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante será el primero, segundo... o último en entrar en la zona de Boxes. No se tendrán en cuenta las entradas en Boxes por sanciones (Drive Through)

### Especiales – Retirado en la 1ª, 2ª... último vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se retirará y durante qué vuelta.

## **CICLISMO**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de ciclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas ciclistas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento, cualquiera que sea el motivo.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Ganador (montaña), Ganador (regularidad)...**

El pronóstico ganador de la clasificación de la montaña, de la regularidad etc. de una determinada carrera o competición a la finalización del mismo.

#### **Nº de etapas ganadas por XX**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de etapas, excluyendo las etapas de contrareloj por equipos, ganadas por una determinada opción de apuesta en un evento.

#### **Nº de ciclistas en vestir el maillot de líder de la general**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de ciclistas que vestirán el maillot de líder de la general en un evento, excluyendo el primer día de competición.

## **PELOTA**

### GENERAL

Cualquier cambio de participante en un evento de pelota programado dentro de un festival o dentro de un torneo o campeonato anulará todas las modalidades de apuestas que no incluyan a los participantes que finalmente participan en el evento.

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de tantos, saques, faltas... se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de tantos, saques, faltas a los que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Primero en llegar a XX tantos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los XX tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del evento.

Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza XX tantos se anula la modalidad de apuesta.

#### Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del evento. Si el evento se suspende y ninguno de los participantes alcanza los tantos correspondientes se anula la modalidad de apuesta.

#### Primero en llegar a XX tantos y Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante cuando uno de los participantes llegue primero a los XX tantos.

#### Primero en llegar a XX tantos y Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que participante llegará antes a los XX tantos y quién será el ganador final.

#### Primer tanto, Segundo tanto, Tercer tanto,... Tanto nº 10, Tanto nº 11... Tanto nº 40

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá un tanto concreto del evento.

### Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del evento.

### Nº de tantos (ROJO) – Nº de tantos (AZUL)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de tantos asignados a un determinado participante (ROJO ó AZUL) a la finalización del evento.

### Total tantos PAR / IMPAR

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número de tantos al final del evento será PAR o IMPAR. Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada la modalidad se considerará anulada.

### Total tantos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de tantos al final del evento.

### Tantos de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de tantos obtenidos a favor de forma directa de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como tanto de saque aquel que la devolución o respuesta por el participante contrario no llega a buena.

### Falta de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronósticar la suma de faltas cometidas de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como falta de saque aquel saque que no llega a buena y es considerado como tanto a favor de la otra parte.

## **REMO**

### GENERAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de remo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las regatas serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado la tanda como válida.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Ganador (Tanda 1/ Tanda 2 / Tanda 3)

El pronóstico ganador de la Tanda correspondiente a la finalización de la misma.

Si la Tanda se suspende se anula la modalidad de apuesta.

#### Primero en llegar a 1ª/2ª/3ª ciaboga (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes de una Tanda concreta marcará el mejor tiempo en la ciaboga correspondiente.

Si la Tanda se suspende y ninguno de los participantes alcanza la ciaboga correspondiente se anula la modalidad de apuesta.

## **HERRI KIROLAK**

### **GENERAL**

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Herri Kirolak, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En los campeonatos y torneos serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes aunque éstos se modifiquen. Para el resto de eventos cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

En los eventos de Herri Kirolak serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado como iniciado el evento.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

### **Ganador Desafío**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del desafío en las condiciones preestablecidas por los participantes o por los organizadores del evento. A efectos de las apuestas, será válido el resultado establecido por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

## **BOXEO**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de Boxeo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, e incluye los recuentos de las tarjetas de puntuación de los jueces u organizadores.

Cualquier cambio de participantes anula la modalidad de apuesta.

El evento comenzará oficialmente tras el sonido de la campana que indica el primer asalto.

Ante el abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará como válido el resultado que establezcan los jueces u organizadores del evento.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **1X2**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X o Nulo", en este caso, todas las apuestas a cualquiera de los dos boxeadores se darán como perdidas.

#### **Nº asaltos**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar quién se va a proclamar ganador y en que número de asaltos o si es ganador por puntos. Se ofrece "X o Nulo" como opción de apuesta. Si se declara el final del evento antes de que el número total de asaltos se haya completado, el número de asalto en el que se proclama ganador será aquel en el que se haya detenido el evento. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre asaltos, se considerará que el evento ha finalizado en el asalto previo.

Si el número de asaltos para el combate se cambia se anula la modalidad de apuesta.

## **HOCKEY**

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de hockey sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### 1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

### Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

### Nº de Goles: N° Goles (0,5), N° Goles (1,5), N° Goles (2,5), N° Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### Nº de Goles (1ª Parte): N° Goles (0,5), N° Goles (1,5), N° Goles (2,5), N° Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante la primera parte o primer tiempo del evento.

### Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad. Asimismo se podrá pronosticar sobre el Total Goles Par/Impar acumulados a la finalización de la 1ª Parte, anulándose la modalidad de apuesta si la 1ª Parte no se disputa en su totalidad.

## WATERPOLO

Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de goles se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de goles al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento de waterpolo sin incluir prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### 1X2 (1er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er cuarto no se disputa en su totalidad.

### 1X2 (1er tiempo)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo. Esta modalidad de apuesta será anulada si el 1er tiempo no se disputa en su totalidad.

### 1X2 (3er cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado acumulado al final del tercer cuarto. Esta modalidad de apuesta será anulada si el tercer cuarto no se disputa en su totalidad.

### Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

### Nº de Goles: N<sup>o</sup> Goles (0,5), N<sup>o</sup> Goles (1,5), N<sup>o</sup> Goles (2,5), N<sup>o</sup> Goles (3,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de goles legales que se marcarán durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

### Total Goles Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma de goles anotados por los dos equipos a la finalización del evento durante el evento sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera será PAR o IMPAR. Esta modalidad de apuesta será anulada si el evento no se ha disputado en su totalidad.

## **VOLEIBOL**

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

## **TENIS MESA**

### **GENERAL**

En las modalidades de apuestas de tenis de mesa se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el encuentro se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set), Ganador (5ª Set), Ganador (6ª Set)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciado el SET se considerará pronóstico perdedor para la modalidad Ganador de dicho SET.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis de mesa. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 11 tantos para cada participante.

En caso de abandono, se anulan los pronósticos correspondientes al Set en curso si éste estuviera pendiente de finalizar.

## **CARRERAS DE GALGOS**

### GENERAL

En las modalidades de apuestas de carreras de galgos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número de cajón por el que ha tomado la salida el galgo.

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada de los galgos en el cajón de salida. No se aceptarán apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón. Así mismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciada la carrera se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe.

El pesaje posterior a la carrera constituye el 'resultado oficial' del evento y las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable las apuestas seguirán siendo válidas. Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 16:00 y esa carrera se celebra a las 16:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 16:00 para referirse a dicha carrera.

Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, las apuestas seguirán siendo válidas. Si un galgo no llega a participar en la carrera y no es sustituido, los pronósticos sobre ese galgo serán anulados.

Si el número de participantes en la carrera no alcanza el 75% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los pronósticos serán anulados.

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, se considerarán a efectos de las apuestas los participantes que hayan entrado en los cajones de la última salida.

## MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

### Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de una carrera.

### Colocado

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 2 primeras posiciones.

### Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado.

### Gemela reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos.

## **TOROS**

### GENERAL

Si hay un cambio de ganadería, tanto en eventos de Corridas de Toros como Encierros, las apuestas sobre las mismas se considerarán válidas.

Si hay un cambio de torero los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de su participación y los pronósticos sobre modalidades de apuesta sobre resultados del total del evento que incluyan la participación del torero sustituido se considerarán anuladas.

Si el torero no acaba la faena, independientemente del motivo, los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de dicha faena se considerarán válidos.

Si no se inician todas las faenas previstas los pronósticos sobre modalidades de apuestas que incluyan el resultado de las faenas no iniciadas o los pronósticos sobre modalidades de apuestas sobre resultados del total del evento que incluya las faenas no iniciadas se considerarán anulados, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si hay un encierro en el que, cualquiera que sea el motivo, se da por finalizado sin que el último toro haga su entrada en los corralillos, las apuestas sobre este encierro serán válidas y se considerará que la duración del encierro ha sido igual al encierro más largo de los últimos 10 años.

En el caso de los encierros de los San Fermín de Pamplona la duración del encierro se considerará entre el primer y último cohete, siendo el resultado válido para ese intervalo el establecido por el canal de televisión estatal encargado de la retransmisión total del encierro hasta la entrada del último toro en los corralillos y lanzamiento del último cohete. Si hubiera más de un canal de televisión encargado de la retransmisión total del encierro, el resultado válido en caso de que hubiera diferentes tiempos, sería el establecido y por este orden de prioridad, por TVE1, TVE2, Cuatro.

### MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS

#### Duración (encierro)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar los segundos de duración del encierro dentro del intervalo de tiempos propuesto. El tiempo se considerará desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

#### Encierro más largo / Encierro más corto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué encierro será de mayor o menor duración, considerando la duración del encierro desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

## REGLAMENTO KIROLJOKOA

Fecha Publicación 04/01/2012

En el caso de los encierros de los San Fermín de Pamplona este tiempo se considerará entre el primer y último cohete, siendo el resultado válido de ese intervalo el establecido por RTVE en su retransmisión televisiva.

### Nº Orejas Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de orejas cortadas en la corrida, concedidas por el presidente, es PAR o IMPAR. Si no se inician todas las faenas previstas la modalidad de apuesta se considerará anulada.

### Nº Orejas (Torero) *Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortadas, concedidas por el presidente, en la corrida por un torero. Si un torero no inicia todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas de dicho torero se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

### Nº Orejas (Corrida) *Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...*

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortada, concedidas por el presidente, en la corrida. Si no se inician todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas del total del evento se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## **BEISBOL**

### **MODALIDADES DE APUESTA ESPECÍFICAS**

#### **Nº Carreras**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluido el periodo de desempate si lo hubiera. Si un evento iniciado se suspende antes de su finalización programada las modalidades de apuestas que consistan en pronosticar sobre el número de carreras se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de carreras al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

## **GOLF**

No tiene modalidades específicas.

## **FUTBOL AMERICANO**

No tiene modalidades específicas.

## **SURF**

No tiene modalidades específicas.

## **ATLETISMO**

No tiene modalidades específicas.

## **OTROS**

Los deportes no incluidos anteriormente o eventos no deportivos que no tienen modalidades específicas.

## **SORTEOS / LOTERIAS**

### Nº 1er Premio - Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº 1er Premio – Terminación Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si la cifra con la que acabará el número premiado con el primer premio en el evento será PAR o IMPAR. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº 1er Premio – 2 últimas cifras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué dos cifras acabará el número premiado con el primer premio en el evento. Las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

### Nº Reintegro

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "Reintegro" en el evento.

### Nº Complementario

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "complementario" en el evento.

### Nº Complementario – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número "complementario" en el evento.

### Nº Complementario Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar.

### Nº Complementario Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

### Nº Complementario Par/Impar y Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar y si será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

## **REGLAMENTO KIROLJOKOA**

Fecha Publicación 04/01/2012

### Nº XXXX Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento será Par o Impar.

### Nº XXXX – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento.

### Nº XXXX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento.