

Reglas particulares del juego de apuestas deportivas mutuas prestado por un operador individualmente o mediante una plataforma con varios operadores adheridos bajo la responsabilidad de Suertia Interactiva, S.A. como gestor de la plataforma.

31 de mayo de 2018

CONDICIONES GENERALES

(Versión 1.19 – 31/05/2018)

A DEFINICIONES

- **Apuesta**
 - Conjunto de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos incluidos en el cupón.
- **Cupón**
 - Conjunto de eventos que definen el programa de apuestas.
- **Evento**
 - Acontecimiento sobre el que se realizan apuestas.
- **Hora de cierre**
 - Fecha límite en que se puede validar una apuesta
- **Miembro**
 - Se refiere al operador de apuestas mutuas que posee una licencia de juego y que participa en la RAM.
- **Organizador**
 - Miembro de la RAM que gestiona y lidera la red. En este caso Suertia Interactiva, S.A.
- **Participante**
 - Se refiere a un usuario de uno de los miembros de la RAM.
- **Premio**
 - Cantidad ganada por el participante como consecuencia de tener un cupón ganador.
- **RAM**
 - Se refiere al conjunto de miembros que forman parte de una Red compartiendo fondo de apuestas y premios.
- **Resultado**
 - Es el resultado final de los eventos que componen un cupón.
- **Bote**
 - Porcentaje de la recaudación que se destina a premios en una jornada concreta
- **Bote acumulado**
 - Suma de los botes de las últimas jornadas no repartidos por falta de ganadores en las diferentes categorías de premios.
- **Bote total**

- Suma de bote y bote acumulado
- Bote garantizado
 - Premio que garantiza el operador, miembro de la RAM, a repartir entre sus usuarios acertantes de primera categoría.
- Bote garantizado para único acertante
 - Premio que garantiza el operador, miembro de la RAM, a su acertante de primera categoría en el supuesto que sea único.

Un participante acepta y reconoce todas las definiciones mencionadas anteriormente.

B APUESTAS

b.1 Las apuestas aceptadas deben cumplir los siguientes requisitos:

- Haber sido realizadas por internet a través de un miembro de la RAM; y
- Estar debidamente registradas, dentro del plazo establecido para la apuesta, en la base de datos del miembro de la RAM.

b.2 Para cualquier evento, el primer nombre alude al equipo local, mientras que el segundo alude al equipo visitante, sin importar que el evento se dispute en un campo neutral.

b.3 Un participante no puede cancelar una apuesta una vez esta se haya registrado en la base de datos del miembro de la RAM.

b.4 A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas de fútbol serán evaluadas a tiempo reglamentario (90 minutos más descuento). Prórrogas o tandas de penaltis no serán tenidas en cuenta.

En caso de baloncesto, se consideran los resultados finales, es decir, al término de los cuatro cuartos y posibles prórrogas/desempates, o según se indique en las reglas particulares de cada juego.

b.5. Tipos de apuestas

- Apuesta simple: único pronóstico en cada uno de los eventos que componen el cupón.
- Apuesta múltiple: en alguno/s de los eventos se puede apostar con más de un pronóstico.
- Apuesta combinada: los pronósticos se realizan simultáneamente sobre los resultados de dos o más acontecimientos deportivos.
- Apuestas reducidas: conjunto de apuestas que garantizan premios de una categoría inferior a la combinación de apuestas de pronóstico directo. La aplicación genera un determinado número de apuestas simples que garantizan la reducción.
- Apuestas con archivo: Conjunto de apuestas simples jugadas mediante la validación de un archivo con formato predefinido.

C DETERMINACION GENERAL

- c.1 La determinación del acierto sobre los eventos incluidos en los cupones se realiza una vez que los eventos que componen cada cupón tienen un resultado final.
- c.2 Un evento se considera nulo:
- Si su inicio se retrasa más allá de una hora de la fecha y hora de inicio del último evento a disputar en el mismo cupón.
 - Si empieza antes de la hora de cierre del cupón.
 - Cualquier otra razón obvia o de fuerza mayor.
- c.3 En caso que un evento sea considerado nulo, se dará como acertado cualquier pronóstico realizado por el participante en relación con el evento anulado. En el supuesto que el cupón esté compuesto por un solo evento a apostar, y el evento correspondiente sea considerado nulo, se anulará el evento y todas las apuestas, por lo consiguiente, todos los importes serán devueltos.
- c.4 En caso de que algún evento se pare y/o aplase una vez iniciado, y no se reanude pasada una hora del inicio del evento del cupón último en comenzar, se tomará como válido el resultado en el momento del aplazamiento.
- c.5 Las normas de determinación particular de cada juego prevalecen siempre sobre las normas de determinación general.
- c.6 Se consideraran como resultados válidos para competiciones españolas (Ligas de la LFP y Copa del Rey) las actas arbitrales publicadas en la web de la RFEF. Para otras competiciones, los que se publiquen en las webs oficiales de las diferentes entidades que organizan las competiciones sobre las cuales se apuesta.
- c.7 Se considerará como resultado válido de un evento el del momento del escrutinio de la porra o quiniela, aunque posteriormente las instituciones deportivas anulen el resultado o tomen cualquier otra decisión sobre el mismo.

D PREMIOS

- d.1 De acuerdo con la legislación vigente, las apuestas de la RAM reparten entre un 50% y un 75% en premios.
- d.2 Estas reglas particulares establecen las distintas categorías de premios y los porcentajes sobre la recaudación correspondiente asignados a cada una de ellas. La determinación de las distintas categorías de premios habrá de realizarse de tal modo que se aseguren premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.



- d.3 En los supuestos en los que no se hubiese registrado ningún acertante de una determinada categoría de apuesta, el fondo generado incrementará el fondo de la categoría inmediatamente inferior o el fondo correspondiente a un programa de apuestas posterior. En todo caso, cualquier forma de repartir el bote que se determine será conforme con lo establecido en el referido artículo 15.3 de la Orden EHA/3081/2011, de 8 de noviembre, por la que se aprueba la reglamentación básica de las apuestas deportivas mutuas.
- d.4 El pago mínimo por categoría es de 0,01 euros por apuesta.
- d.5 En caso de que exista más de un ganador en una categoría, los ganadores se reparten el importe destinado a la categoría proporcionalmente al valor de cada apuesta. Es decir, a modo de ejemplo, en el caso de que hubiera dos apuestas premiadas, una por valor de 0,20 euros y otra por valor de 0,40 euros,
- A la de 0,20 le correspondería una tercera parte del premio.
 - A la de 0,40 le corresponderían dos terceras partes del premio.
- d.6 En cuanto al redondeo en el pago de premios:
- Si el tercer decimal es 5 o superior, al segundo decimal se le suma uno.
 - Si el tercer decimal es inferior a 5, el segundo decimal no cambia.
 - En caso de existir bote, si hay descuadres decimales se sumaran a éste.
- d.7 En caso de haber un bote mínimo garantizado superior a los premios repartidos, la diferencia que corresponda a cada ganador se ingresará en la cuenta de usuario dentro de las 72h de finalizar el escrutinio del cupón.
- d.8 Los botes garantizados son destinados únicamente a la primera categoría y en caso de haber más de un ganador serán repartidos como se indica en punto d.5.
- d.9 En el bote garantizado de único acertante se asignará exclusivamente en el supuesto de un único ganador de primera categoría.
- d.10 Los botes estimados son una previsión de la recaudación final tomando datos de jornadas anteriores. El premio real finalmente repartido podrá ser mayor o menor.

30 SUPERPORRA CLÁSICA TOP (Versión 1.0 – 31/05/2018)

Juego que se basa en pronosticar el resultado exacto de un evento (goles 0, 1, 2, 3, 4, 5, M, por equipo) y el minuto exacto en el que se ha producido el primer gol del evento.

30.1 Apuestas

30.1.1 Precio

- El importe único de una apuesta simple es de 5 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de apuestas jugadas.

30.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

Resultado exacto del evento:

- Goles equipo local ("0, 1, 2, 3, 4, 5, M")
- Goles equipo visitante ("0, 1, 2, 3, 4, 5, M")

(*) M= Más de 5 goles

Minuto del 1er gol del evento:

- El minuto exacto del primer gol (NO GOL / minuto exacto)

30.2 Determinación

En caso de que el evento se considere nulo, el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

30.3 Premios

30.3.1 Los premios son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría - Acertar el resultado exacto del evento y el minuto exacto en que se marca el primer gol: 30% de la recaudación + 100% del bote acumulado o, a discreción del operador, un bote garantizado o bote garantizado para un único acertante.
- 2ª Categoría - Acertar el resultado exacto del evento: 20% de la recaudación

30.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 50% para bote
 - o Premio Primera Categoría: 30%
 - o Premio Segunda Categoría: 20%
- 22% impuestos
- 28% operador

En ningún caso el premio correspondiente a un acertante de 1ª categoría será más bajo que el premio correspondiente a un acertante de la 2ª categoría. En caso de que esto suceda, se ajustarán los porcentajes de premios de las categorías afectadas, dichos premios se dividirán entre los ganadores, resultando así que los acertantes de 1ª categoría, cobrarán más, que los de 2ª categoría.

En caso de no haber acertantes de alguna de las categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se sumará al bote acumulado.

El premio mínimo a repartir es de 0.01€, cualquier premio inferior a este importe se sumará al boleto acumulado.

El 0-0 es considerado premio de 1ra categoría, por tanto, el resto de la recaudación destinada a premios (20%) se sumará al bote acumulado.

El operador se reserva el derecho a modificar los porcentajes de premio dentro de las diferentes categorías, siempre respetando el 50% de la recaudación destinado a bote, además se reserva el derecho de cambiar a que categoría de premios destina el bote acumulado.