

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

1 de diciembre de 2015

CONDICIONES GENERALES

(Versión 1.1 – 08/02/2013)

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”	Es el último momento en que se puede enviar 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.

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.
- 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 mínimos 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 Los premios estimados son una previsión de la recaudación final tomando datos de jornadas anteriores. El premio real finalmente repartido podrá ser mayor o menor.

REGLAS PARTICULARES DE CADA JUEGO DE APUESTAS DEPORTIVAS MUTUAS DE LA RAM

1. Euro1X2
2. Triporra
3. Multiporra
4. Quiniporra
5. Superplus
6. Goleadores
7. Guardametas
8. Quinitest
9. Porra Clásica
10. Porra GP
11. La Gran Porra
12. La Mega Porra
13. La Quiniela genérica
14. QuiniBasket
15. QuiniBasket genérica
16. QuiniBasket genérica de 5 (con empate)
17. QuiniBasket 1X2 genérica de 3 (con empate)
18. Super9
19. Super13
20. QuiniFutsal 1
21. QuiniHandball
22. QuiniFutsal 2
23. QuiniHandball 1X2
24. QuiniBasket 1X2 (con empate)
25. Supergoles 3
26. Supergoles 5
27. Super 9 Golazo
28. Supergoles 3_2

1. EURO1X2 (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostica en base a 14 eventos deportivos a 1X2

1.1 Apuestas

1.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 0,40 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

1.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

1.2 Determinación

Si 4 o más eventos de un cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas

1.3 Premios

1.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 14 eventos acertados: 25% de la recaudación + bote acumulado
- 2ª Cat: 13 eventos acertados: 11% de la recaudación
- 3ª Cat: 12 eventos acertados: 11% de la recaudación
- 4ª Cat: 11 eventos acertados: 11% de la recaudación

1.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 58% en premios
- 22% impuestos
- 20% miembros de la RAM

2. TRIPORRA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostican los resultados exactos de 3 partidos.

Se debe pronosticar el resultado de dos eventos fijos, más uno cualquiera de una lista de eventos variables.

2.1 Apuestas

2.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 0,60 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

2.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- 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

2.2 Determinación

Si uno o más partidos del cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

2.3 Premios

2.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría: A los acertantes del resultado de los dos eventos fijos más uno de los variable: 56% de la recaudación + bote acumulado

2.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

3 MULTIPORRA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostica en base al resultado exacto de un partido seleccionado de entre una serie de partidos, (con 0,1,2,3,4,5,M, goles por cada equipo) y el número total de goles marcados en todos ellos.

3.1 Apuestas

3.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 1 euro.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

3.1.2 Los posibles resultados de la “Multiporra” son:

Goles:

- Total de goles marcados entre todos los partidos que componen el cupón.

Partido:

- 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

3.2 Determinación

Si uno o más partidos del cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

3.3 Premios

3.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ªCategoría – Acertar el resultado exacto del partido + el total de goles marcados entre todos los partidos que componen el cupón.: 56% recaudación + bote acumulado

3.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

4 QUINIPORRA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostica en base a diez eventos deportivos:

- 8 de ellos a pronóstico 1X2,
- 2 de ellos a resultado de goles exacto (0,1,2,3,4,5,M).

4.1 Apuestas

4.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,40 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

4.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

8 partidos:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

2 Partidos a resultado exacto:

- 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

4.2 Determinación

Si 3 o más eventos de un cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

4.3 Premios

4.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

(Partidos a 1X2+Partidos a resultado exacto)

- 1ª Cat (8+2): 23% de la recaudación + bote acumulado
- 2ª Cat (8+1): 12% de la recaudación
- 3ª Cat (0+2): 11% de la recaudación
- 4ª Cat (0+1): 10% de la recaudación

4.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

5 SUPERPLUS GENÉRICO (Versión 2.1 – 15/04/2013)

Juego en el que se pronostica entre 3 y 10 eventos y 5 posibilidades de resultado, y en caso que se considere, el intervalo de número de goles que se marcan en los partidos que componen el cupón.

5.1 Apuestas

5.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de entre 0,20 y 2 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

5.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

Partidos:

- Equipo local gana de X o menos goles/puntos
- Equipo local gana de más X goles/puntos
- Empate
- Equipo visitante gana de X o menos goles/puntos
- Equipo visitante gana de más de X goles/puntos

Goles

- Se marcarán menos de Y goles
- Se marcaran más de Y goles

(*) X e Y se definirán en las normas de cada cupón de forma visible para el usuario antes de realizar su apuesta.

5.2 Determinación

Si un 18% o más de los eventos de un cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

5.3 Premios

5.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 20-56% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 0-36% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 0-36% de la recaudación.

En relación con las categorías, se indica que, según el número de eventos sobre los que se tenga que pronosticar (que puede estar entre 3 y 10) el número de categorías puede variar, pudiendo existir solo una categoría, dos, o las tres arriba previstas. El detalle de las categorías se definirá en cada cupón de forma visible para el usuario antes de realizar su apuesta.

Dado que para la distribución de premios para cada categoría se ha previsto una franja, se indica que en cualquier caso siempre se cumplirá con el artículo 15.3 de la Orden que regula las Apuestas

Deportivas Mutuas y en concreto se asegurarán premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.

5.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

6 GOLEADORES (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostica sobre una selección de entre 5 y 15 jugadores, y en cuanto a si marcarán gol o no, en una jornada determinada.

6.1 Apuestas

6.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,60 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

6.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- El jugador marcará uno o más goles (SI)
- El jugador NO marcará ningún gol (NO)

6.2 Determinación

Si se consideran anulados el 75% o más de los eventos en que participan los jugadores, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

En caso de que un partido haya sido considerado nulo o bien que el jugador no participe en el partido se considerará que el jugador no ha marcado ningún gol.

Los goles en propia puerta no se consideraran como válidos.

6.3 Premios

6.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría - Todos los resultados del cupón: 33% de la recaudación + el bote acumulado
- 2ª Categoría - Todos los resultados menos uno: 23% de la recaudación

6.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

7 GUARDAMETAS (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostica sobre una selección de entre 5 y 15 porteros, y en cuanto a si encajarán gol o no, en una jornada determinada.

7.1 Apuestas

7.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,60 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

7.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- El portero encajará uno más gol (SI)
- El portero NO encajará ningún gol (NO)

7.2 Determinación

Si se consideran anulados el 75% o más de los eventos en que participan los porteros, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

En caso de que un partido se considere nulo o bien que el jugador no participe en el partido se considerará que el jugador no ha encajado ningún gol.

7.3 Premios

7.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría - Todos los resultados del cupón: 35% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría - Todos los resultados del cupón menos uno: 21% de la recaudación.

7.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

8 QUINTEST (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego que se basa en pronosticar, entre una lista de entre 10 y 20 equipos, los que marcarán o no marcarán algún gol en una jornada determinada.

8.1 Apuestas

8.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 1 euro.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

8.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- El equipo marcará gol (SI)
- El equipo No marcará gol (NO)

8.2 Determinación

Si 3 o más eventos de un cupón se consideran nulos, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

8.3 Premios

8.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 35% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 21% de la recaudación.

8.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

9 LA CLASICA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego que se basa en pronosticar el resultado exacto de un partido (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.

9.1 Apuestas

9.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 1 euro.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

9.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

Partido al resultado exacto:

- 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

- Intervalo del minuto del primer gol (NO GOL / Intervalo de minutos)

9.2 Determinación

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

9.3 Premios

9.3.1 Los pagos 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: 56% de la recaudación + el bote acumulado.

9.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

10 PORRA GP (Versión 1.0 – 01/04/2014)

Juego que se basa en pronosticar la posición de llegada los tres primeros pilotos de una carrera determinada.

10.1 Apuestas

10.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 1 a 5 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

10.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Posición en el podio (1º, 2º, 3º)

10.2 Determinación

- En caso de que se suspenda la carrera y no se dispute en las siguientes 72 horas las apuestas serán canceladas. Se considera una carrera suspendida cuando no se reparten puntos dentro de dichas 72 horas.
- Si sale más de un colocado en el podio entre los corredores identificados en el grupo de "OTRO", la apuesta quedará cancelada y se devolverán los importes de la misma. Se considera "OTRO", a los participantes en la carrera que no estén expresamente listados como opciones de pronóstico.
- Los premios se repartirán entre los acertantes de los tres colocados en el podio en el momento de la foto, sin tener en cuenta posibles posteriores penalizaciones o sanciones.
- En caso de que alguna carrera terminara sin determinación de podio, la apuesta quedará cancelada y se devolverán los importes de la misma.
- Las apuestas se realizarán según la publicación de los tiempos en directo y la clasificación que aparezca en televisión en el momento de las presentaciones en el podio, o al final de la sesión, la carrera o el evento (según corresponda). Si la información necesaria para establecer la oferta falta/no aparece y/o está incompleta, la primera información oficial que aparezca en el sitio oficial se declarará vinculante, independientemente de las promociones, los descensos de categoría, las apelaciones y/o los castigos impuestos tras la finalización de la sesión/carrera a la que la apuesta haga referencia.

10.3 Premios

10.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar el orden de llegada de los tres primeros: 50-75% de la recaudación + el bote acumulado
- El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

10.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 3-28% miembros de la RAM

11 LA GRAN PORRA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostican los goles que marcará cada uno de los 14 equipos que forman los 7 diferentes partidos del cupón.

11.1 Apuestas

11.1.1 Precio

- El importe mínimo de participación mínimo es de 0,20 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

11.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

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

(*) M= Más de 3 goles

11.2 Determinación

En caso de que uno o más partidos se consideren nulos, el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

11.3 Premios

11.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría Especial: 10% de la recaudación + bote acumulado para las apuestas con 7 aciertos
- 1ª Categoría Variable: 20% de la recaudación para las apuestas con mayor número de aciertos.
- 2ª Categoría Variable: 20% de la recaudación para las apuestas con mayor número de aciertos después de la 1ª Categoría.

*Este juego tiene un premio garantizado

11.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 50% en premios
- 22% impuestos
- 28% miembros de la RAM

12 LA MEGAPORRA (Versión 1.0 – 26/11/2012)

Juego en el que se pronostican los goles que marcará cada uno de los 12 equipos que forman los 6 diferentes partidos del cupón.

12.1 Apuestas

12.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,20 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

12.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

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

(*) M= Más de 2 goles

12.2 Determinación

En caso de que dos o más partidos se consideren nulos, el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

12.3 Premios

12.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría: 20% de la recaudación a los acertantes de 6 resultados exactos.
- 2ª Categoría: 18% de la recaudación a los acertantes de 5 resultados exactos.
- 3ª Categoría: 18% de la recaudación a los acertantes de 4 resultados exactos.

12.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

13 QUINIELA GENERICA (Versión 1.2 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de entre 5 a 15 eventos.

13.1 Apuestas

13.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,20 a 1 euros, según se indique en la zona de juego.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

13.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

13.2 Determinación

Si se consideran nulos el 20% o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

13.3 Premios

13.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 20-60% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 0-36% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 0-36% de la recaudación.

En relación con las categorías, se indica que, según el número de eventos sobre los que se tenga que pronosticar (que puede estar entre 5 y 15) el número de categorías puede variar, pudiendo existir solo una categoría, dos, o las tres arriba previstas.

Dado que para la distribución de premios para cada categoría se ha previsto una franja, se indica que en cualquier caso siempre se cumplirá con el artículo 15.3 de la Orden que regula las Apuestas Deportivas Mutuas y en concreto se asegurarán premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.

13.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

14 QUINIBASKET (Versión 1.2 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica en base a 9 eventos y 4 posibilidades de resultado. Se considera como resultado final el resultado al finalizar el encuentro. (Prórrogas o desempates incluidos).

14.1 Apuestas

14.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 0,60 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

14.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Equipo local gana de menos de 9,5 puntos
- Equipo local gana de más de 9,5 puntos
- Equipo visitante gana de menos de 9,5 puntos
- Equipo visitante gana de más de 9,5 puntos

14.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

Si un partido se para y/o aplaza una vez iniciado, y no se reanuda pasada una hora de la hora de inicio del último evento del cupón, se tomará como válido el resultado, menos en el caso de empate, que el partido se considerará nulo.

4.3 Premios

14.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 9 eventos acertados: 30% de la recaudación + bote acumulado
- 2ª Cat: 8 eventos acertados: 20% de la recaudación
- 3ª Cat: 7 eventos acertados: 10% de la recaudación

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

14.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

15 QUINIBASKET GENERICO (Versión 1.2 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica en base a de 5 a 10 eventos y 4 posibilidades de resultado. Se considera como resultado final el resultado al finalizar el encuentro. (Prorrogas o desempates incluidos).

15.1 Apuestas

15.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 0,20 a 1 euro.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

15.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Equipo local gana de X o menos puntos
- Equipo local gana de más de X puntos
- Equipo visitante gana de X o menos puntos
- Equipo visitante gana de más de X puntos

El valor de X se indicará en la página del juego de forma visible para el apostante antes de realizar la jugada.

15.2 Determinación

Si se consideran nulos el 25% o más eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas

Si un partido se para y/o aplaza una vez iniciado, y no se reanuda pasada una hora de la hora de inicio del último evento del cupón, se tomará como válido el resultado, menos en el caso de empate, que el partido se considerará nulo.

15.3 Premios

15.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 9 Acertar todos los resultados del cupón: 20-60% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Cat: Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 0-36% de la recaudación.
- 3ª Cat: Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 0-36% de la recaudación.

En relación con las categorías, se indica que, según el número de eventos sobre los que se tenga que pronosticar (que puede estar entre 5 y 10) el número de categorías puede variar, pudiendo existir solo una categoría, dos, o las tres arriba previstas.

Dado que para la distribución de premios para cada categoría se ha previsto una franja, se indica que en cualquier caso siempre se cumplirá con el artículo 15.3 de la Orden que regula las Apuestas Deportivas Mutuas y en concreto se asegurarán premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

15.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

16 QUINIBASKET GENERICO CON EMPATES DE 5 (Versión 1.2 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica en base a de 5 a 10 eventos y 5 posibilidades de resultado. Se considera como resultado final el resultado al término de los 4 cuartos. (Prórrogas o desempates NO incluidos).

16.1 Apuestas

16.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 0,20 a 1 euro, según se indique en la zona de juego en el momento de realizar las apuestas.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

16.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Equipo local gana de X o menos puntos
- Equipo local gana de más de X puntos
- Empate
- Equipo visitante gana de X o menos puntos
- Equipo visitante gana de más de X puntos

El valor de X se toma al finalizar los 4 cuartos reglamentarios sin considerar posibles prórrogas o añadidos.

16.2 Determinación

Si se consideran anulados el 25% o más eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas

16.3 Premios

16.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 9 Acertar todos los resultados del cupón: 20-60% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Cat: Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 0-36% de la recaudación.
- 3ª Cat: Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 0-36% de la recaudación.

En relación con las categorías, se indica que, según el número de eventos sobre los que se tenga que pronosticar (que puede estar entre 5 y 10) el número de categorías puede variar, pudiendo existir solo una categoría, dos, o las tres arriba previstas.

Dado que para la distribución de premios para cada categoría se ha previsto una franja, se indica que en cualquier caso siempre se cumplirá con el artículo 15.3 de la Orden que regula las Apuestas Deportivas Mutuas y en concreto se asegurarán premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

16.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

17 QUINIBASKET GENERICA DE 3 (Versión 1.2 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de entre 5 a 15 eventos. Se considera como resultado final el resultado al término de los 4 cuartos. (Prórrogas o desempates NO incluidos).

17.1 Apuestas

17.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 0,20 a 1 euros, según se indique en la zona de juego.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

17.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X") (Diferencia de +5 -5 ambos incluidos)
- Victoria visitante ("2")

17.2 Determinación

Si se consideran nulos el 20% o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

17.3 Premios

17.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 20-60% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 0-36% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 0-36% de la recaudación.

En relación con las categorías, se indica que, según el número de eventos sobre los que se tenga que pronosticar (que puede estar entre 5 y 15) el número de categorías puede variar, pudiendo existir solo una categoría, dos, o las tres arriba previstas.

Dado que para la distribución de premios para cada categoría se ha previsto una franja, se indica que en cualquier caso siempre se cumplirá con el artículo 15.3 de la Orden que regula las Apuestas Deportivas Mutuas y en concreto se asegurarán premios mayores a los pronósticos que presenten mayor acierto.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

17.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

18 SUPER9 (Versión 1.5 – 16/06/2015)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de 9 eventos.

18.1 Apuestas

18.1.1 Precio

- El importe de participación es de 0,60€.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

18.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

18.2 Determinación

Si se consideran nulos el 2 o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

18.3 Premios

18.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 35% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 20% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 15% de la recaudación.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

18.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 70% en premios
- 22% impuestos
- 8% miembros de la RAM

19 SUPER13 (Versión 1.2 – 08/10/2014)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de 13 eventos.

19.1 Apuestas

19.1.1 Precio

- El importe de participación es de 0,30.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

19.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

19.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas

19.3 Premios

19.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- Categoría especial: 35% de la recaudación + bote acumulado acertando 13 eventos.
- 1ª Categoría: 13% de la recaudación al que acierte más eventos por debajo de la categoría especial
- 2ª Categoría: 12% de la recaudación al que acierte más eventos por debajo de la 1ª categoría.

En caso de no haber acertantes de alguna de las categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

19.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

20 QuiniFutsal 1 (Versión 1.0 – 15/07/2013)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de 10 eventos.

20.1 Apuestas

20.1.1 Precio

- El importe de participación es de 0,60.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

20.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

20.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

20.3 Premios

20.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – 10 eventos acertados: 33% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – 9 eventos acertados: 12% de la recaudación.
- 3ª Categoría – 8 eventos acertados: 11% de la recaudación.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

20.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

21 QUINIHANDBALL (Versión 1.1 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica en base a 7 eventos y 5 posibilidades de resultado. Se considera como resultado final el resultado al finalizar el tiempo reglamentario. (Prórrogas o desempates NO incluidos).

21.1 Apuestas

21.1.1 Precio

- El importe mínimo de una apuesta simple es de 2 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

21.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Equipo local gana de menos de 4,5 goles
- Equipo local gana de más de 4,5 goles
- Empate
- Equipo visitante gana de menos de 4,5 goles
- Equipo visitante gana de más de 4,5 goles

21.2 Determinación

Si se consideran nulos 2 o más eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

21.3 Premios

21.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 7 eventos acertados: 45% de la recaudación + bote acumulado
- 2ª Cat: 6 eventos acertados: 15% de la recaudación

En caso de no haber acertantes de alguna de las 2 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

21.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

22 QuiniFutsal 2 (Versión 1.0 – 22/10/2013)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de 9 eventos.

22.1 Apuestas

22.1.1 Precio

- El importe de participación es de 0,60€-1,20€-3,00€
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

22.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

22.2 Determinación

Si se consideran nulos 2 o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

22.3 Premios

22.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – 9 eventos acertados: 33% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – 8 eventos acertados: 23% de la recaudación.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 2 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

22.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 56% en premios
- 22% impuestos
- 22% miembros de la RAM

23 QUINHANDBALL 1X2 (Versión 1.1 – 18/07/2014)

Juego en el que se pronostica en base a 7 eventos y 3 posibilidades de resultado. Se considera como resultado final el resultado al finalizar el tiempo reglamentario. (Prórrogas o desempates NO incluidos).

23.1 Apuestas

23.1.1 Precio

- El importe mínimo de participación es de 2€
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

23.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")

23.2 Determinación

Si se consideran nulos 2 o más eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

23.3 Premios

23.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Cat: 7 eventos acertados: 45% de la recaudación + bote acumulado
- 2ª Cat: 6 eventos acertados: 15% de la recaudación

En caso de no haber acertantes de alguna de las 2 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

23.3.2 La recaudación está distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

24 QUINIBASKET 1X2 (Versión 1.2 – 14/10/2014)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de entre 9 eventos. Se considera como resultado final el resultado al término de los 4 cuartos. (Prórrogas o desempates incluidos).

24.1 Apuestas

24.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 2 euros.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

24.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1") (Gana de 6 o más puntos)
- Empate ("X") (Diferencia de +5 -5 ambos incluidos)
- Victoria visitante ("2") (Gana de 6 o más puntos)

24.2 Determinación

Si se consideran nulos el 20% o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

24.3 Premios

24.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar los 9 resultados del cupón: 30% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar 8 resultados del cupón: 20% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar 7 resultados del cupón: 10% de la recaudación.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

24.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 60% en premios
- 22% impuestos
- 18% miembros de la RAM

25 SUPERGOLES 3 (Versión 1.0 – 20/05/2015)

Juego en el que se pronostica el número de goles marcados en una lista de 12 encuentros divididos en 3 grupos de 4 encuentros cada uno. Se considera como resultado final el resultado al término del tiempo reglamentario (prórrogas o desempates NO incluidos).

25.1 Apuestas

21.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 3 euros.
- El precio total del cupón (compuesto por los 3 grupos) es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.
- Se debe pronosticar al menos un resultado por cada grupo para que la apuesta sea válida.

25.1.2 Los posibles resultados para cada uno de los tres grupos pueden ser: 5 o menos goles, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 o más goles en el grupo

GRUPO 1			GRUPO 2			GRUPO 3		
EQUIPO 1-EQUIPO 2			EQUIPO 9-EQUIPO 10			EQUIPO 17-EQUIPO 18		
EQUIPO 3-EQUIPO 4			EQUIPO 11-EQUIPO 12			EQUIPO 19-EQUIPO 20		
EQUIPO 5-EQUIPO 6			EQUIPO 13-EQUIPO 14			EQUIPO 21-EQUIPO 22		
EQUIPO 7-EQUIPO 8			EQUIPO 15-EQUIPO 16			EQUIPO 23-EQUIPO 24		
Nº DE GOLES			Nº DE GOLES			Nº DE GOLES		
<5	9	13	<5	9	13	<5	9	13
6	10	14	6	10	14	6	10	14
7	11	15	7	11	15	7	11	15
8	12	16>	8	12	16>	8	12	16>

25.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más encuentros del cupón, independientemente de que correspondan o no al mismo grupo, todo el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

25.3 Premios

25.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar cantidad de goles de los tres grupos: 22% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar cantidad de goles de dos grupos cualesquiera: 22% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar cantidad de goles de un grupo cualquiera: 22% de la recaudación.

En ningún caso el importe correspondiente a un acertante de una categoría será inferior al que corresponda a una categoría inferior. En caso que que esto suceda, se ajustarán los premios de las categorías afectadas y dividirán entre los ganadores, resultado así que los de la categoría superior, como mínimo, cobrarán el mismo importe que los de la categoría inferior.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán como bote para la 1ª categoría de la siguiente jornada.

25.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 66% en premios
- 22% impuestos
- 12% miembros de la RAM

26 - SUPERGOLES 5 (Versión 1.1 – 01/12/2015)

Juego en el que se pronostica el número de goles marcados en una lista de 20 encuentros divididos en 5 grupos de 4 encuentros cada uno. Se considera como resultado final el resultado al término del tiempo reglamentario (prórrogas o desempates NO incluidos).

26.1 Apuestas

26.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 2 euros.
- El precio total del cupón (compuesto por los 5 grupos) es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.
- Se debe pronosticar al menos un resultado por cada grupo para que la apuesta sea válida.

26.1.2 Los posibles resultados para cada uno de los cinco grupos pueden ser: 5 o menos goles, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 o más goles en el grupo

BOMBO 1			BOMBO 2			BOMBO 3			BOMBO 4			BOMBO 5		
EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO		
EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO		
EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO		
EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO			EQUIPO - EQUIPO		
Nº DE GOLES			Nº DE GOLES			Nº DE GOLES			Nº DE GOLES			Nº DE GOLES		
<5	9	13	<5	9	13	<5	9	13	<5	9	13	<5	9	13
6	10	14	6	10	14	6	10	14	6	10	14	6	10	14
7	11	15	7	11	15	7	11	15	7	11	15	7	11	15
8	12	16>	8	12	16>	8	12	16>	8	12	16>	8	12	16>

26.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más encuentros del cupón, independientemente de que correspondan o no al mismo grupo, todo el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

26.3 Premios

26.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar cantidad de goles de los cinco grupos: 10% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar cantidad de goles de cuatro grupos cualesquiera: 11% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar cantidad de goles de tres grupos cualquiera: 11% de la recaudación.
- 4ª Categoría – Acertar cantidad de goles de dos grupos cualesquiera: 19% de la recaudación.
- 5ª Categoría – Acertar cantidad de goles de un grupo cualquiera: 19% de la recaudación.

En ningún caso el importe correspondiente a un acertante de una categoría será inferior al que corresponda a una categoría inferior. En caso que que esto suceda, se ajustarán los premios de las categorías afectadas y dividirán entre los ganadores, resultado así que los de la categoría superior, como mínimo, cobrarán el mismo importe que los de la categoría inferior.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 5 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán como bote para la 1ª categoría de la siguiente jornada.

26.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 70% en premios
- 22% impuestos
- 8% miembros de la RAM

27 SUPER9 GOLAZO (Versión 1.0 – 02/06/2015)

Juego en el que se pronostica a 1X2 en base a una lista de 9 eventos, y el total de goles de los 4 primeros partidos del boleto.

27.1 Apuestas

27.1.1 Precio

- El importe de participación es de 1€.
- El precio total del cupón es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.

27.1.2 Los posibles resultados de un evento son:

- Victoria local ("1")
- Empate ("X")
- Victoria visitante ("2")
- Número de goles de los primeros 4 partidos del boleto (1,2,3,4...).

27.2 Determinación

Si se consideran nulos 2 o más de los eventos de un cupón, éste será cancelado y todas las apuestas devueltas.

27.3 Premios

27.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- Categoría Especial – Acertar todos los resultados del cupón y el número de goles de los 4 primeros partidos del boleto : 10% de la recaudación + el bote acumulado.
- 1ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón: 25% de la recaudación.
- 2ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos uno: 20% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar todos los resultados del cupón menos dos: 15% de la recaudación.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 4 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán al bote de la siguiente jornada.

El importe mínimo a repartir por apuesta ganadora en cualquiera de las categorías tiene que ser mayor o igual al precio seleccionado al jugar. En caso que el importe sea inferior, la cantidad destinada a dicha categoría se acumulará al bote de la primera categoría de la siguiente jornada.

27.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 70% en premios
- 22% impuestos
- 8% miembros de la RAM

28 SUPERGOLES 3_2 (Versión 1.0 – 01/12/2015)

Juego en el que se pronostica el número de goles marcados en una lista de 12 encuentros divididos en 3 grupos de 4 encuentros cada uno. Se considera como resultado final el resultado al término del tiempo reglamentario (prórrogas o desempates NO incluidos).

28.1 Apuestas

28.1.1 Precio

- El importe de participación mínimo es de 2 euros.
- El precio total del cupón (compuesto por los 3 grupos) es el precio de la apuesta multiplicado por el número de combinaciones jugadas.
- Se debe pronosticar al menos un resultado por cada grupo para que la apuesta sea válida.

28.1.2 Los posibles resultados para cada uno de los tres grupos pueden ser: 5 o menos goles, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 o más goles en el grupo

GRUPO 1			GRUPO 2			GRUPO 3		
EQUIPO 1-EQUIPO 2			EQUIPO 9-EQUIPO 10			EQUIPO 17-EQUIPO 18		
EQUIPO 3-EQUIPO 4			EQUIPO 11-EQUIPO 12			EQUIPO 19-EQUIPO 20		
EQUIPO 5-EQUIPO 6			EQUIPO 13-EQUIP 14			EQUIPO 21-EQUIPO 22		
EQUIPO 7-EQUIPO 8			EQUIPO 15-EQUIP 16			EQUIPO 23-EQUIPO 24		
Nº DE GOLES			Nº DE GOLES			Nº DE GOLES		
<5	9	13	<5	9	13	<5	9	13
6	10	14	6	10	14	6	10	14
7	11	15	7	11	15	7	11	15
8	12	16>	8	12	16>	8	12	16>

28.2 Determinación

Si se consideran nulos 3 o más encuentros del cupón, independientemente de que correspondan o no al mismo grupo, todo el cupón será cancelado y todas las apuestas devueltas.

28.3 Premios

28.3.1 Los pagos son redistribuidos de la siguiente manera:

- 1ª Categoría – Acertar cantidad de goles de los tres grupos: 29% de la recaudación + el bote acumulado.
- 2ª Categoría – Acertar cantidad de goles de dos grupos cualesquiera: 29% de la recaudación.
- 3ª Categoría – Acertar cantidad de goles de un grupo cualquiera: 12% de la recaudación.

En ningún caso el importe correspondiente a un acertante de una categoría será inferior al que corresponda a una categoría inferior. En caso que que esto suceda, se ajustarán los premios de las categorías afectadas y dividirán entre los ganadores, resultado así que los de la categoría superior, como mínimo, cobrarán el mismo importe que los de la categoría inferior.

En caso de no haber acertantes de alguna de las 3 categorías, el importe destinado a dicha/s categoría/s se acumularán como bote para la 1ª categoría de la siguiente jornada.

28.3.2 La recaudación siempre estará distribuida de la siguiente manera:

- 70% en premios
- 22% impuestos
- 8% miembros de la RAM