



Ministerio  
de Economía  
y Finanzas

Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

RESOLUCIÓN N° 046/2025

Montevideo, 28 FEB 2025

**VISTO:** lo dispuesto por el artículo 19 de la Ley 17.453 de 28 de febrero de 2002, Decreto N° 175/2002 de 15.05.2002 y a lo dispuesto por los artículos 244 y 245 de La ley 19.535 de 25 de setiembre de 2017 y los Reglamentos existentes aprobados con anterioridad.-

**RESULTANDO:** I) visto el tiempo transcurrido de funcionamiento, se hace necesario actualizar los citados Reglamentos. Para esto se creó una Comisión Especial para el estudio y actualización del Reglamento de Certámenes de Pronósticos Deportivos, por Orden Interna de Servicio N° 2147, de 16 de febrero de 2022, requiriendo la participación de Agentes a través del trámite de convocatoria a reuniones organizadas por la comisión.

II) que la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, dada su especialización esta facultada a adoptar las reglamentaciones que permitan tanto la puesta en marcha como el funcionamiento de los juegos cuyo monopolio detenta, entre los que se encuentran los pronósticos de resultados deportivos y los juegos de azar realizados por Internet, así como dictar las normas necesarias para cumplir con el control y fiscalización que le compete.

**CONSIDERANDO:** I) que el Reglamento que se aprueba tiene como objetivo regular las diferentes modalidades de apuestas, con una finalidad integradora de las diversas variantes que la actividad puede presentar; garantizando tanto la seguridad y transparencia del desarrollo de las apuestas, como los derechos de los participantes, dando a su contenido la flexibilidad necesaria para responder a la cambiante realidad socio-económica así como al dinamismo y necesidades del sector del juego, pero persiguiendo siempre el fin primordial de dar la máxima seguridad y protección jurídica a los usuarios.

II)- Se considera que mediante la elaboración del presente Reglamento se actualiza el marco jurídico imprescindible para el desarrollo de una actividad de indudable trascendencia económica como es la constituida por la categoría certámenes de pronósticos deportivos y en definitiva, se fijan las bases de una regulación dirigida principalmente a la protección de los participantes y de los intereses de carácter público que confluyen en las actividades de juego.

**ATENCIÓN:** al trabajo de la Comisión constituida, a lo informado por la Asesoría Letrada, a lo dispuesto en el artículo 19 de la Ley N° 17.453 de 28/02/2002 y Decreto N° 175/2002 de 15.05.2002.

## **EL DIRECTOR NACIONAL DE LOTERIAS Y QUINIELAS**

### **RESUELVE:**

**Art. 1:** Aprobar el Reglamento de Certámenes de Pronósticos Deportivos, identificado bajo la denominación comercial de "SUPERMATCH"

Los concursos de certámenes de pronósticos deportivos estarán basados en competencias o eventos deportivos que serán seleccionados y comunicados a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas. Estos podrán referirse a competencias o eventos deportivos, ya sean individuales o por equipos, nacionales o internacionales, que estén organizados por una federación o confederación, independientemente de si son deportes olímpicos o no.

Las apuestas se efectuarán sobre la base de los partidos y/o eventos deportivos nacionales e internacionales.

### **Art. 2**

Los certámenes de pronósticos deportivos seleccionados, programados para fechas previamente establecidas, ofrecerán premios predeterminados. Estos premios serán fijados antes de la



realización de los partidos y/o eventos deportivos que conformen el calendario, mediante la asignación de un coeficiente denominado "dividendo".

Los dividendos iniciales de cada evento deportivo serán publicados en un calendario, sitio web, aplicaciones, que detallará las competencias y las modalidades disponibles para los apostadores.

Los dividendos podrán ser ajustados, y cualquier modificación solo aplicará a las apuestas realizadas después del cambio, según lo registrado en el sistema informático de captación de apuestas. Las actualizaciones en los dividendos serán comunicadas a los apostadores a través de los medios que la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas considere más adecuados.

### **Art. 3**

El apostador podrá participar en los certámenes de pronósticos de eventos deportivos formulando sus apuestas a través de terminales, aplicaciones, sitios web u otros medios telemáticos que permitan registrar sus pronósticos. Estos medios estarán conectados al sistema informático de captación de apuestas. Asimismo, el apostador podrá interactuar directamente con dicho sistema mediante los dispositivos tecnológicos autorizados por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.

### **Art. 4**

Los apostadores que participen en los pronósticos sobre competencias de eventos deportivos que se establezcan en el calendario al que se refiere el presente reglamento, se registrarán por las siguientes normas:

1- Se entenderá por apuesta el pronóstico realizado sobre los eventos deportivos incluidos en el calendario. Para completar una apuesta, se establecerá un número mínimo y máximo de eventos que el apostador deberá pronosticar. Estos límites serán determinados por el sistema según el evento o eventos correspondientes.

2- Los pronósticos realizados por el apostador serán leídos, captados y registrados en el sistema informático de captación de apuestas, ubicado en el Centro de Procesamiento de Datos de la Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas de Montevideo. Este proceso se llevará a cabo a través de los equipos o terminales conectados al sistema o mediante la interacción directa con el sistema informático a través de los medios tecnológicos autorizados por esta Dirección.

Cada apuesta generará un registro computacional que incluirá los siguientes datos del recibo de la apuesta:

- Número de Agencia y/o Subagencia, si correspondiere.
- Número de control que identifica la apuesta.
- Modalidad de apuesta seleccionada.
- Pronóstico(s) realizado(s) por el apostador para los eventos deportivos.
- Valor de la apuesta.
- Premio predeterminado para cada evento o dividendo.
- Fecha y hora de la apuesta.

3- Los registros computacionales almacenados en el sistema informático de captación de apuestas, así como el archivo electrónico en poder de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, serán el único medio válido para acreditar los pronósticos realizados por el apostador. Cualquier anotación o indicación en el recibo o documento que difiera de lo registrado en el sistema carecerá de validez y será considerada nula.



Ministerio  
de Economía  
y Finanzas

Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

Para garantizar la protección de los intereses de los apostadores, del Estado y de los Agentes, se mantendrá un archivo generado a partir de la transmisión electrónica del registro, control y validación del juego. Este archivo contendrá la información detallada de las apuestas citadas en el numeral precedente.

En caso de discrepancia entre el tique en poder del apostador y el archivo electrónico de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, prevalecerá la información registrada en este último.

#### **Art. 5**

Para cada concurso podrá existir una o varias de las siguientes apuestas sobre resultados de partidos y/o eventos de competencias deportivas:

- a) Apuestas sobre resultado final de un partido o competencia deportiva.

En este tipo de apuestas el apostador pronosticará para cada partido o evento los siguientes resultados posibles:

- 1) triunfo de uno de los equipos
- 2) empate

Como resultado final se considerará el resultado producido al término del tiempo reglamentario del partido, sin considerar para su definición posibles tiempos extras ni el resultado alcanzado después de seguir el procedimiento de lanzamiento de penales. Sin embargo podrá establecer cuando se marque un "gol de oro", "gol de plata", o luego de un procedimiento de lanzamiento de penales. Esto deberá quedar explícito en la descripción del mercado de apuestas o en la opciones apostables.



La siguiente es una lista no taxativa de los mercados de apuesta:

Nombre del Mercado (Tipo de Apuesta)	Descripción del Mercado
1. 1 x 2	¿Qué equipo ganará el partido (1 x 2) Local, Empate, Visitante
2. Total (solo totales en * 5)	p.ej. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5...
3. Hándicap	Hándicaps (p.ej. Hándicap 0.2, Hándicap 5.0, ...) 1-X-2
4. Total Asiático	Márgenes totales por tiempo/cuarto y márgenes completos (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
5. Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50 ...)
6. Apuesta sin empate	Si el partido terminara en empate una vez cumplido el tiempo reglamentario todas las apuestas serán devueltas
7. ¿Quién gana el resto del partido?	¿Qué equipo ganará el resto del partido, si al momento de realizar la apuesta el resultado fuese 0-0? (Local, empate, visitante)
8. Próximo Gol	¿Quién anotará el primer, segundo gol? (1-X-(Sin gol)-2)
9. Doble oportunidad (1X - 12 - X2)	Local o empate, local o esta visitante, empate o visitante
10. Resultado Exacto	a. Resultados fijos (3.0, 2.0, 1.0, 3.2, 3.1, 2.1, 0.0, 1.1, 2.2, 3.3, 1.2, 1.3, 2.3, 0.1, 0.2, 0.3 y "cualquier otro") b. Este mercado quedará decidido si uno de los equipos anota 4 goles
11. Resultado exacto extendido	Similar a la apuesta de Resultado Exacto pero extendido por el resultado en curso
12. Goles equipo local	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo local? b. 0, 1, 2, 3+
13. Goles equipo visitante	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo visitante? b. 0, 1, 2, 3+
14. ¿Anotarán ambos equipos?	Gol/Sin Gol (Si, No)
15. Par/Impar	Cantidad de goles par/impar
16. ¿Qué equipo tiene el puntaje inicial?	Equipo local/ equipo visitante
17. Primer tiempo - 1 x 2	a. ¿Qué equipo ganará el primer tiempo? b. Medio Tiempo 1-X-2
18. Primer tiempo - Total (solo totales en * 5)	Se considerarán solamente los goles anotados durante el primer tiempo
19. Primer tiempo - Total Asiático	Márgenes totales por tiempo/cuarto y márgenes completos (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
20. Primer tiempo - Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap Asiático para el primer tiempo (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
21. Primer tiempo - ¿Quién gana el resto?	¿Quién gana el tiempo restante del primer tiempo?
22. Primer tiempo - Próximo Gol	Local, sin gol, visitante
23. Primer tiempo - Resultado Exacto Extendido	Similar a la apuesta de Resultado Exacto Extendido pero teniendo en cuenta solo el primer tiempo
24. Tiempo complementario - 1 x 2	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
25. Tiempo complementario - Total	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
26. Tiempo complementario - ¿Quién gana el resto del partido?	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
27. Tiempo complementario - Próximo Gol	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
28. ¿Qué equipo ganará la definición por penales?	Solo se considerarán los goles anotados durante la definición por penales
29. Tiempo Complementario - Hándicap Asiático	a. Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario b. Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, 2.50/2.50 ...)
30. Primer tiempo del tiempo complementario - 1 x 2	Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario
31. Tiempo complementario - Resultado exacto extendido	a. Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario b. Extendido por el resultado en curso
32. Primer tiempo del tiempo complementario - Resultado exacto extendido	a. Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario b. Extendido por el resultado en curso
33. Primer tiempo del tiempo complementario - Hándicap Asiático	a. Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario b. Apuestas de hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, 2.50/2.50 ...)
34. Tiros de esquina	¿Qué equipo tendrá la mayor cantidad de tiros de esquina?
35. Cantidad de Tarjetas	¿Qué equipo recibirá la mayor cantidad de tarjetas?
36. Hándicap en tiros de esquina	Hándicap 2way en intervalos de * 5
37. Tiros de esquina totales	Cantidad total de tiros de esquina en intervalos de * 5
38. Tiros de esquina totales (combinados)	Cantidad total de tiros de esquina por intervalo fijo (<9, 9-11, 12+)
39. Tiros de esquina totales equipo local	Cantidad total de tiros de esquina para el equipo local por intervalo fijo (0-2, 3-4, 5-6, 7+)



40. Tiros de esquina totales equipo visitante	Cantidad total de tiros de esquina para el equipo visitante por intervalo fijo (0-2, 3-4, 5-6, 7+)
41. Tiros de esquina totales equipo local	Cantidad total de tiros de esquina para el equipo local en intervalos de * 5
42. Tiros de esquina totales equipo visitante	Cantidad total de tiros de esquina para el equipo visitante en intervalos de * 5
43. Tiros de esquina par/impar	Cantidad par o impar de tiros de esquina
44. Primer tiempo - Tiros de esquina	¿Qué equipo tendrá la mayor cantidad de tiros de esquina en el primer tiempo?
45. Primer tiempo - Hándicap por tiros de esquina	Hándicap 2way durante el primer tiempo en intervalos de * 5
46. Primer tiempo - Tiros de esquina totales	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo en intervalos de * 5
47. Primer tiempo - Tiros de esquina totales (combinado)	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo por intervalo fijo (<5, 5-7, 7+)
48. Primer tiempo - Tiros de esquina equipo local	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo para el equipo local por intervalo fijo (0-1, 2, 3, 4+)
49. Primer tiempo - Tiros de esquina equipo visitante	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo para el equipo visitante por intervalo fijo (0-1, 2, 3, 4+)
50. Primer tiempo - Tiros de esquina totales equipo local	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo para el equipo local en intervalos de * 5
51. Primer tiempo - Tiros de esquina equipo visitante	Cantidad total de tiros de esquina durante el primer tiempo para el equipo visitante en intervalos de * 5
52. Primer tiempo - Tiros de esquina par/impar	Cantidad par/impar de tiros de esquina durante el primer tiempo
53. Total equipo local	Cantidad total de goles para el equipo local en intervalos de * 5
54. Total equipo visitante	Cantidad total de goles para el equipo visitante en intervalos de * 5
55. Cantidad exacta de goles	Cantidad exacta de goles con resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
56. Primer tiempo - Goles equipo local	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo local en el primer tiempo? b. 0, 1, 2, 3+
57. Primer tiempo - Goles equipo visitante	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo visitante en el primer tiempo? b. 0, 1, 2, 3+
58. Tiempo de más anotaciones	a. En cuál de los tiempos hubo más anotaciones (primer tiempo, segundo tiempo, iguales) b. Solo se considera el tiempo reglamentario
59. ¿Cuándo se anotará el próximo gol?	a. En qué intervalo de tiempo se anotará el próximo gol (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, sin gol) b. Se liquida según el momento (tiempo) en que se anotó gol. Por ejemplo: 0-15 minutos se liquida si el gol se anota dentro de los 0:00-15:00 minutos (15:01 se considera como 16-30) c. 31-45 y 76-90 incluyen tiempo de descuentos si lo hubiera d. Se toma en cuenta el momento (tiempo) que se muestra por televisión. En caso de que esto no estuviese disponible, se tomará en cuenta el momento (tiempo) en que la pelota cruza la línea de gol y se liquidará según el reloj que marca la televisión
60. Total de Tarjetas	Cantidad total de tarjetas en intervalos de * 5
61. Total de Tarjetas (Exacto)	Cantidad exacta de tarjetas, resultados fijos (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
62. ¿Exposición?	¿Habrá alguna tarjeta roja o doble amarilla (roja) en el partido?
63. Cantidad de tarjetas equipo local	Cantidad total de tarjetas para el equipo local en intervalos de * 5
64. Cantidad de tarjetas equipo visitante	Cantidad total de tarjetas para el equipo visitante en intervalos de * 5
65. Puntos totales por cantidad de tarjetas	Cantidad total de puntos por tarjetas en intervalos de * 5
66. Puntos totales por cantidad de tarjetas (Combinado)	Cantidad exacta de puntos por tarjetas en intervalos fijos (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
67. Primer Tiempo - Total de Tarjetas	Solo se tomarán en cuenta las tarjetas del primer tiempo
68. Primer Tiempo - Total de Tarjetas (Exacto)	Cantidad exacta de tarjetas durante el primer tiempo en resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
69. Primer Tiempo - Tarjetas equipo local	Cantidad total de tarjetas durante el primer tiempo para el equipo local en intervalos de * 5
70. Primer Tiempo - Tarjetas equipo visitante	Cantidad total de tarjetas durante el primer tiempo para el equipo visitante en intervalos de * 5
71. Primer tiempo - Puntos totales por cantidad de tarjetas	Cantidad total de puntos por tarjetas en el primer tiempo en intervalos de * 5
72. Primer tiempo - Puntos totales por cantidad de tarjetas (combinado)	Cantidad exacta de puntos por tarjetas en el primer tiempo en intervalos fijos (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
73. Primer tiempo - Cantidad exacta de goles	Cantidad exacta de goles en el primer tiempo por resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
74. Resultado/Matchbet y totales	Combinación de 1X2 y totales 2.5 (Gana local y Menos de, Gana local y Más de, Empate y Menos de, Empate y Más de, Gana visitante y Menos de, Gana visitante y más de)
75. ¿Qué equipo pasará a la próxima ronda?	Local, visitante
76. ¿Cómo se decidirá exactamente el partido?	"Gana local / Gana visitante" luego de "Tiempo reglamentario / Tiempo complementario / Definición por penales"
77. Jugador que anotará en cualquier momento del partido	Jugador local X, Jugador visitante X, Ninguno
78. Próximo jugador en anotar	Jugador local X, Jugador visitante X, Ninguno
79. Intervalos de Tiempo de 5, 10 o 15 minutos (Córners, Goles, Tarjetas, Cambios)	a. 15 Minutos (1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90). El intervalo de 1-15 minutos se contabiliza de 0:00-15:00, siendo 15:01 ya el siguiente intervalo entre 16-30. Lo mismo 16-30, se contabiliza desde 15:01 30:00 y así sucesivamente. b. 10 Minutos (1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90). El intervalo de 1-10 minutos se contabiliza de 0:00-10:00, siendo 10:01 ya el siguiente intervalo entre 11-20. Lo mismo 11-20, se contabiliza desde 10:01-20:00 y así sucesivamente. c. 5 Minutos (1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46-50, 51-55, 56-60, 61-65, 66-70, 71-75, 76-80, 81-85, 86-90). El intervalo de 1-5 minutos se contabiliza de 0:00-05:00, siendo 05:01 ya el siguiente intervalo entre 06-10. Lo mismo 06-10, se contabiliza desde 05:01-10:00 y así sucesivamente. d. A tener en cuenta: las apuestas que se realizan entre los intervalos 31-45, 76-90, 41-50, 81-90, 41-45 y 86-90 incluyen el tiempo extra.



Nombre del Mercado (Tipo de Apuesta)	Descripción del Mercado
1 x 2	¿Qué equipo ganará el partido? (Local; empate; visitante)
Hándicap	Hándicaps (E; -Hándicap +1; Hándicap -5, ...) 1-X-2
Total (solo totales en *5)	¿Cuántos goles se anotarán en el partido? (+/-) Ej: 41.5, 42.5, 43.5, ...
Primer tiempo - 1 x 2	¿Qué equipo ganará el primer tiempo? (Local; empate; visitante)
Primer tiempo - Hándicap	Hándicaps (E; -Hándicap 0.2; Hándicap 5.0, ...) 1-X-2
Primer tiempo - Total (solo totales en *5)	¿Cuántos goles se anotarán en el primer tiempo? (+/-) Ej: 20.5, 21.5, 22.5, 23.5, ...
Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (Ej: -4.5/4.5 o -2.0/2.0)
Primer tiempo - Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap asiático para el primer tiempo (Ej: -2.00/+2.00, -0.5/0.5, ...)
¿Quién anotará el punto nro "x"?	¿Qué equipo anotará el gol número "x" en el partido? (E; Si el marcador actual es 10-19, y el equipo local anotó 1 gol, entonces el equipo local anotó el gol número 30 del partido) Si un partido termina antes de que se anote el punto número "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
¿Qué equipo llegará a la cantidad de "x" puntos primero?	¿Qué equipo alcanzará primero los "x" puntos? (E; Si el marcador actual es 20-19, entonces el equipo local ganó la carrera por llegar a los 20 puntos) Si un partido termina antes de que alguno de los equipos haya alcanzado esa cantidad de puntos "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
Par/Impar	¿La suma de los goles de todo el partido, será par o impar?
Primer tiempo - Par/Impar	¿La suma de los goles del primer tiempo será par o impar?
Márgenes de victoria	¿Con cuántos goles de margen ganará alguno de los equipos? Ej: Local > 10 = Equipo local gana el partido por 11 goles o más. Ej: Visitante < 5 = Equipo visitante gana el partido por 1, 2, 3, 4 o 5 goles.

b) Otras modalidades de apuestas sobre resultados de partidos y/o eventos de fútbol o de otras competencias deportivas, de conformidad a las reglas que figuren en el Calendario correspondiente.

#### Art 6

A) Cualquier apuesta que no cumpla con el mínimo requerido, solo dará derecho a la devolución del valor pagado para esa apuesta. El mínimo será uno (1) y el máximo se determinará por el sistema según el evento o eventos correspondientes.

B) En caso de cancelación, suspensión o postergación de un partido de fútbol y/o evento deportivo se esperará un lapso máximo de 48 hs. desde la hora de comienzo preñada del evento. Si se reanuda dentro de las 48hs. todas las apuestas serán liquidadas. En caso de no reanudarse, aquellas apuestas cuyo causal no haya sido resuelto serán canceladas y dará lugar a devolución de lo apostado.

C) Si un partido empieza más temprano, es decir antes del horario establecido para la aceptación de apuestas, las jugadas que contiene este partido y que se formularon después de iniciado el mismo, se cancelarán las apuestas.

D) Si el árbitro da por terminado un partido antes de la finalización del tiempo reglamentario, entonces el resultado válido a efectos de determinar las apuestas ganadoras será el resultado que el juez y/o árbitro y/o comisario deportivo consigne en su informe de la competencia y/o evento de que se trate.

E) No será considerada cualquier modificación que se verificase posteriormente de los resultados, tal como han sido definidos precedentemente, cualquiera sea la autoridad que la disponga, inclusive la judicial

#### Art 7

La información a que refiere el art. 5° de la presente Resolución será de cargo de los designados de conformidad al Decreto-Ley 15.716 de 6 de febrero de 1985 en cuanto a la administración y recepción de apuestas, la que deberá ser comunicada a esta Dirección, previo al comienzo de la captación de apuestas correspondientes a cada Calendario.

#### Art 8.

A los efectos de la liquidación de aciertos, los resultados de los partidos de fútbol y/o eventos deportivos incluidos en el calendario serán publicados en la página web



**Art. 9 .-**

Las apuestas seleccionadas por el apostador para un determinado calendario, que acierten correctamente todos los resultados de los diferentes eventos deportivos según los tipos de apuestas o pronósticos, serán consideradas ganadoras.

Para determinar los premios correspondientes a las apuestas ganadoras, se multiplicarán los dividendos de los distintos eventos pronosticados por el apostador por el monto de la apuesta realizada en el concurso correspondiente.

Dentro de las competencias deportivas incluidas en el calendario, el apostador podrá formular pronósticos adicionales conforme a lo establecido en el literal e) del artículo 6° del presente reglamento, siempre que el programa lo permita.

A efectos del cálculo del premio, si correspondiera, el valor apostado se dividirá entre la cantidad de apuestas distintas generadas por la jugada.

El derecho a cobrar los premios tendrá una vigencia de 30 días a partir de la liquidación del último evento incluido en la apuesta, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6°, literal b) del presente reglamento.

Solo se pagarán aquellos documentos y/o recibos íntegros. No se realizarán pagos en caso de que los documentos presenten adulteraciones, enmendaduras, reconstrucciones o sean ilegibles o imposibles de cotejar con el registro computacional correspondiente, quedando esta evaluación a criterio de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.

Si el resultado de un mercado (tipo de apuesta) no pudiese ser confirmado de manera oficial, el concesionario se reserva el derecho de retrasar la liquidación hasta obtener confirmación oficial.

- Si los mercados fueran ofrecidos una vez el resultado sea conocido, nos reservamos el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

- En caso de que exista un error evidente en la presentación o cálculo de precios, nos reservamos el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones. Esto incluye una desviación de más del 100% en el pago comparado con el promedio del mercado; así como también una desviación que signifique una situación de "apuesta segura" en relación al mercado.

- En caso de que haya una liquidación incorrecta de mercados, el concesionario se reserva el derecho a corregirlos cuando sea pertinente.

- En caso de que las reglas generales implícitas de un deporte hayan sido violadas (por ejemplo: duración irregular de un período, procedimiento de conteo, formato de un partido, etc.) el concesionario se reserva el derecho a invalidar cualquier mercado.

- En caso de que las reglas o formato de un partido difieran de la información

sobreentendida, el concesionario se reserva el derecho de invalidar cualquier mercado.

- En caso de que un partido no finalice o no sea jugado de forma habitual (por ejemplo: descalificación, interrupción, retirada, cambios en los sorteos, etc) todos los mercados pendientes serán considerados nulos.

**Art. 10**

Las apuestas podrán formularse de las siguientes formas:



- a) Tecleando los pronósticos directamente sobre el terminal por el receptor de apuestas
- b) A través de terminales que permitan al apostador interactuar con el sistema informático de captación de apuestas que la Dirección Nacional de Loterías haya especialmente autorizado para estos fines
- c) Mediante la presentación en un establecimiento autorizado para su recepción y lectura por el terminal de boletos y/o volantes en el que se hayan consignado los pronósticos. En este caso el boleto o volante se utiliza únicamente como soporte de la lectura, por lo que carece de otro valor

#### **Art. 11**

El número mínimo y máximo de partidos de fútbol y/o eventos deportivos que podrá pronosticar el apostador será el comunicado por el operador a la hora de confeccionar la apuesta, salvo que en el calendario se indique algo diferente.

#### **Art. 12**

El valor de la apuesta mínima y el premio máximo que se pagará será fijado por la Dirección Nacional de Loterías, pudiéndose variar de acuerdo a indicadores de comercialización, lo que deberá consignarse en el sistema de captación de apuestas.-

#### **Art. 13**

La participación del apostador en el concurso se formaliza mediante el pago del precio de la apuesta del concurso e implica su adhesión a la forma, plazos y procedimientos que se establecen en la presente Resolución y en las que se dicten para cada concurso, siendo inadmisibles cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de dichas normas.

La total responsabilidad de la guarda y conservación del documento de juego compete exclusivamente a quien lo tenga en su poder, no pudiendo entablar acción alguna contra la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, ni contra los concesionarios por pérdidas, deterioros, sustracciones o cualquier otra contingencia que afecten a los mismos.

#### **Art. 14**

Son condiciones fundamentales para participar en los concursos, a los que presta su conformidad todo apostador, las siguientes:

- a) Que los pronósticos hayan sido registrados válidamente en un soporte del Sistema Informático Central, de acuerdo con los requisitos y formalidades establecidas en las presentes disposiciones.
- b) Que dicho soporte se encuentre en poder de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas para su custodia y archivo antes de la hora de comienzo de los partidos y/o eventos que integran la apuesta.

La apuesta que no hubiere ingresado en tiempo y forma al proceso de registro, control y validación no participará en el concurso, o que habiendo ingresado haya sido rechazada por cualquier circunstancia, será considerada inválida, quedando eximidos de responsabilidad la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, las Bancas de Quinielas y sus Agencias en sus respectivas jurisdicciones. Las apuestas invalidadas darán derecho a la restitución del importe abonado.



**Art 15.**

El juego se realizará a través de las Agencias Oficiales de Quiniela autorizadas por el Poder Ejecutivo. Las apuestas se efectuarán en la red de las citadas Agencias de todo el país, grupadas en Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas, quienes deberán administrar, recepcionar y procesar las jugadas correspondientes a su jurisdicción.

Las Agencias de Quinielas de todo el país tendrán respecto a este juego los mismos derechos y obligaciones que para los demás en vigencia, salvo en lo que por este Reglamento resultare inaplicable por las propias características de este juego.

Se autoriza la recepción de apuestas sobre certámenes deportivos en locales y zonas de apuestas. Los locales y las zonas de apuestas son establecimientos o áreas habilitadas para la formalización de apuestas sobre acontecimientos deportivos, de competición o de otro carácter, previamente determinado. Para su funcionamiento requieren previa autorización administrativa otorgada por el órgano competente en materia de regulación y fiscalización del juego.

Los locales de apuestas deportivas de competición o de otro carácter pueden ser: a) específicos de apuestas, b) salones de juego, establecimientos de salas

de entretenimiento y casinos bajo la órbita de la Dirección General de Casinos

y locales específicos de apuestas hípcas y c) zonas o áreas determinadas en recintos donde se celebren y/o difundan acontecimientos deportivos o actividades feriales, relacionadas directamente con actividades deportivas, en las que se podrá autorizar la celebración de apuestas internas o externas, siempre que, en este último caso, correspondan a eventos deportivos.

Los locales y zonas de apuestas deberán cumplir las siguientes condiciones:

\* Tener colocado en la entrada de los mismos y de forma visible un letrero o rótulo con indicación de su carácter de local o zona de apuestas.

— Exhibir la autorización administrativa al efecto.

— Hacer constar de forma visible en la entrada de los mismos la prohibición de participar en las apuestas por los menores de edad.

\* Disponer de pantallas o paneles electrónicos que permitan conocer el estado de las apuestas y el seguimiento de los acontecimientos objeto de las mismas.

**Art. 16**

El apostador que realice sus jugadas en el juego de pronósticos deportivos que por la presente se reglamenta, autoriza expresamente para dar a conocer públicamente la obtención y entrega del premio que obtenga, con fines de promoción y para asegurar a los jugadores la transparencia de los concursos.

**Art. 17**

A los efectos del juego que por el presente se reglamenta, se faculta a las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas a utilizar como canales de comercialización: Internet, telefonía y el archivo será el que surja de la transmisión electrónica de los datos efectuada a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, previo al comienzo de cada competencia deportiva o al momento de la misma que se fije para establecer el resultado que determinará la liquidación de aciertos.



**Art. 18**

Sin perjuicio de lo establecido en la presente Resolución, le serán aplicable a este juego todas aquellas disposiciones establecidas para el juego de Quinielas y sus modalidades, y en especial la Resolución de esta Dirección General de fecha 22 de febrero de 2005, siempre que no se hallen en expresa contradicción o resultaren inaplicables con las establecidas en el presente.

**Art. 19**

A los efectos de habilitar otro sitio WEB distinto al dominio: [www.labanca.com.uy](http://www.labanca.com.uy) y/o [www.supermatch.com.uy](http://www.supermatch.com.uy), para comercializar los juegos o modalidades de apuestas, a que hace referencia el artículo 19 de la Ley 17.453 de 28 de febrero de 2002, o procesar las mismas, se requerirá la conformidad expresa de las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas del país.

**Art. 20.-**

Forma parte del presente Reglamento la Resolución de la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas de fecha 9 de mayo de 2013, la que permanece vigente en todos sus términos.

**INTERNET**

**ART 21.**

Al realizar apuestas a través del sitio web, aplicaciones u otros dispositivos actuales o futuros que operen mediante redes de ordenadores interconectadas, los apostadores aceptan íntegramente las normas establecidas por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas (DNLQ) para este medio tecnológico, el cual ha sido implementado como un nuevo canal de comercialización de juegos de azar.

Los apostadores estarán sujetos a las leyes de la República Oriental del Uruguay aplicables a los juegos de azar comercializados a través de estos medios tecnológicos, así como a los respectivos reglamentos que regulan cada juego. Estos reglamentos incluyen disposiciones sobre operativa, términos y condiciones, premios y frecuencia de los juegos, garantizando un marco normativo claro y seguro para los participantes.

**Art. 22:**

**Acceso a las Apuestas Online**

Podrán realizar apuestas a través del sitio web de captación de apuestas aquellas personas que sean ciudadanos naturales o legales de la República Oriental del Uruguay y que sean mayores de 18 años.

Los apostadores que deseen participar mediante este medio tecnológico deberán registrarse y proporcionar sus datos personales: nombre completo, cédula de identidad, nombre de usuario, fecha de nacimiento, domicilio, correo electrónico y contraseña. el concesionario definirá políticas y procedimientos para validar la información proporcionada, pudiendo requerir verificación biométrica u otra tecnología desarrollada o en desarrollo.

**Art. 23.**

El sitio web estará disponible para recibir apuestas todos los días del año, salvo en casos de mantenimiento o fallas técnicas eventuales.



**Art. 24.**

Los precios de las apuestas ofrecidas en el sitio web serán los mismos que los cobrados en las Agencias y Sub Agencias de Quinielas. La compra de apuestas por internet no generará cargos adicionales para los apostadores.

**Art. 25.**

Los apostadores registrados tendrán una Cuenta de Juegos que les permitirá realizar apuestas en sorteos de juegos de azar. Los fondos para estas apuestas podrán ser abonados a través de los siguientes medios:

- a) Tarjetas de prepago adquiridas en Agencias y Sub Agencias de Quinielas.
- b) Tarjetas de crédito bancarias.
- c) Débito directo desde cuentas corrientes, vistas o de ahorro bancarias.
- d) Tarjetas o abonos promocionales.

El apostador podrá consultar los movimientos registrados en su Cuenta de Juegos a través del sitio web, donde se reflejarán los abonos, premios, apuestas realizadas y retiros de dinero. Las condiciones para el retiro de fondos serán:

- a) Solo se podrá retirar dinero correspondiente a premios.
- b) No se permitirá la transferencia de fondos entre cuentas de distintos titulares.
- c) No se permitirá retirar fondos provenientes de promociones otorgadas a los apostadores.

**Art. 26.**

Los apostadores podrán solicitar el cierre de su Cuenta de Juegos mediante un aviso enviado por correo electrónico con al menos 7 días de anticipación. El saldo disponible en la cuenta será devuelto al apostador, salvo en los casos contemplados en el literal c) del ART 25.

El cierre de la cuenta impedirá la apertura de una nueva cuenta con el mismo documento de identidad y tendrá costos administrativos que se debitarán antes del cierre.

**Art. 27.**

Las apuestas ganadoras serán acreditadas automáticamente en la Cuenta de Juegos del apostador. El usuario podrá retirar sus fondos mediante:

- a) Transferencia bancaria (retiro web).
- b) Retiro en cualquier Agencia de Quinielas, presentando un documento que acredite la titularidad de la cuenta.

**Art. 28.**

Las apuestas realizadas de forma consecutiva o para sorteos futuros estarán sujetas a las normas y reglamentos vigentes en el momento del sorteo, no a las condiciones existentes al momento de realizar la apuesta.

**Art. 29.**

Los juegos de azar y apuestas en línea pueden ser ilegales en la jurisdicción de otros países donde el apostador se encuentre. En estos casos, pueden existir impedimentos para realizar apuestas en el sitio web, los cuales serán ajenos a la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas.



### Art. 30.

Los apostadores deben velar por la seguridad de sus transacciones revisando regularmente el historial de sus apuestas. Para mayor protección, podrán establecerse límites en los montos abonados a la Cuenta de Juegos a través de los medios de pago autorizados.

### DE LAS MODALIDADES DE APUESTAS

### Art. 31.

#### **Clasificación de Apuestas Deportivas**

En complemento a lo establecido en los artículos 1 y 2 del presente reglamento, se contemplan los siguientes tipos de apuestas deportivas según la organización y distribución de las sumas apostadas:

#### **a) Apuesta Mutua**

Es aquella en la que un porcentaje de la suma total de las cantidades apostadas sobre un acontecimiento determinado se distribuye entre los apostadores que hayan acertado el resultado correspondiente a la apuesta.

#### **b) Apuesta de Contrapartida**

En este tipo de apuesta, el participante juega contra el concesionario de Cubierta Colectiva de Quinielas, determinándose el premio a partir de la multiplicación del importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente previamente validado por la empresa autorizada.

#### **Apuesta Deportiva de Contrapartida en Directo**

Esta modalidad se realiza durante el desarrollo del evento deportivo en cuestión, permitiendo realizar apuestas en distintas fases del mismo según lo establecido por el operador en su calendario de eventos.

En las apuestas deportivas de contrapartida, los coeficientes asociados se fijarán en función de la probabilidad de ocurrencia del resultado pronosticado. Dichos coeficientes serán únicos en cada momento y quedarán vinculados a la apuesta en el instante de su realización, sin verse afectados por modificaciones posteriores.

#### **c) Apuesta Cruzada**

En esta modalidad, una empresa autorizada (Banca de Cubierta Colectiva de Quinielas) actúa como intermediaria y garante de las cantidades apostadas entre terceros, reteniendo los montos o porcentajes correspondientes.

Según el lugar donde se realicen, las apuestas pueden ser:

- **Apuesta Interna:** Se realiza dentro del recinto o lugar donde se celebra el acontecimiento o en zonas habilitadas para tal fin.
- **Apuesta Externa:** Se lleva a cabo fuera del recinto o lugar del evento en locales debidamente autorizados. También se considera apuesta externa aquella formalizada en sitios autorizados para eventos que se desarrollen en otro lugar, así como las realizadas a través de medios informáticos, interactivos o de comunicación a distancia autorizados.



**Art. 32:**

**Reparto de Premios**

La distribución de los fondos destinados a premios en las apuestas deportivas mutuas se realizará en función de la recaudación obtenida en el concurso de apuestas y consistirá en un porcentaje que no podrá ser inferior al 60% de la recaudación total del concurso correspondiente.

La información sobre el porcentaje de la recaudación destinado a premios, conforme a las reglas particulares del juego, deberá estar disponible en todo momento para los participantes.

Las reglas particulares establecerán las distintas categorías de premios y los porcentajes de la recaudación asignados a cada una de ellas. La determinación de dichas categorías deberá asegurar que los premios más altos sean otorgados a los pronósticos con mayor nivel de acierto.

Asimismo, se podrá prever en las reglas particulares que, en caso de no registrarse ningún acertante en una categoría específica, el fondo generado se sume a la categoría inmediatamente inferior o se transfiera a un programa de apuestas posterior.

En las apuestas de contrapartida, la tasa esperada de pago en premios por evento no será inferior al 60% del monto total apostado.

En las apuestas cruzadas, la empresa autorizada podrá percibir, en concepto de comisión, hasta un 10% del importe total de las apuestas ganadoras. En todos los casos, dicho porcentaje deberá ser expresamente comunicado a la Dirección General, y las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas serán responsables del pago de los premios generados en esta modalidad de apuestas.

DE LA PUBLICIDAD

**Art. 33:**

**Publicidad y Promoción**

Las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas podrán realizar publicidad, patrocinio o promoción de actividades de apuestas deportivas bajo los siguientes criterios:

- La publicidad debe ser fácilmente identificable por los destinatarios.
- Debe asegurarse que la actividad publicitaria sea socialmente responsable, protegiendo a menores y otros grupos vulnerables. En el caso de los menores, se debe evitar publicidad dirigida a ellos o que sea especialmente atractiva para niños y jóvenes.
- Se podrán ofrecer bonificaciones para la inscripción o participación de jugadores, siempre que:
  - No alteren la dinámica del juego.
  - No generen confusión respecto a la naturaleza del juego.

**Art. 34:**

**Autorización de Apuestas en Locales y Zonas de Apuestas**

Se autoriza la recepción de apuestas sobre certámenes deportivos en locales y zonas de apuestas, los cuales deberán contar con previa autorización administrativa. Estos establecimientos pueden incluir:



- a) Locales específicos de apuestas.
- b) Salones de juego y casinos regulados por la Dirección General de Casinos.
- c) Áreas habilitadas en recintos deportivos o feriales donde se permita la celebración de apuestas.

Las condiciones para operar incluyen:

- Exposición visible de la autorización administrativa.
- Indicación clara de la prohibición de apuestas para menores de edad.
- Instalación de pantallas o paneles electrónicos con información en tiempo real de las apuestas.

#### **Art. 35:**

##### **Medios para Realizar Apuestas**

Las apuestas deportivas podrán efectuarse a través de cualquier sistema que permita la transmisión y almacenamiento de datos, incluyendo:

- Terminales de apuestas en locales habilitados.
- Plataformas digitales y redes de comunicación (internet, telefonía móvil y fija).

Las entidades que operen estos servicios deberán contar con mecanismos de autenticación que garanticen la seguridad y privacidad de los participantes.

#### **Art. 36:**

##### **Eventos con Duración Superior a 30 Días**

Se autoriza la inclusión en los concursos de apuestas eventos cuya resolución exceda los 30 días desde su inicio.

#### **Art. 37:**

##### **Plazo para el Cobro de Premios**

El derecho al cobro de premios caducará 30 días después de la liquidación del evento o del último evento de la apuesta.

#### **Artículo 38:**

##### **Restricciones en Publicidad de Juegos de Azar**

Se prohíbe la publicidad, patrocinio o promoción de juegos de azar sin autorización. Los operadores deberán contar con la autorización correspondiente para actividades promocionales en medios de comunicación, plataformas digitales o servicios electrónicos.

Esta prohibición incluye:

- a) El envío de comunicaciones publicitarias o promocionales por correo electrónico o cualquier otro medio de comunicación electrónica equivalente.
- b) La inclusión de anuncios u otras modalidades publicitarias de juegos en medios de comunicación y otros soportes publicitarios.
- c) La actividad de patrocinio en acontecimientos deportivos que sean objeto de apuestas.



- d) La inserción de carteles publicitarios de actividades de juego en lugares donde se celebren eventos cuyos resultados sean objeto de apuestas.

La Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, en ejercicio de su potestad administrativa, podrá requerir el cese de la publicidad de las actividades de juego. Para ello, se dirigirá a la entidad, agencia de publicidad, prestador de servicios de comunicación audiovisual o electrónica, medio de comunicación o servicio de la sociedad de la información correspondiente, indicando motivadamente la infracción de la normativa aplicable.

#### **Artículo 39:**

##### **Prohibición de Apuestas No Autorizadas**

Se prohíbe la comercialización, publicidad y distribución de apuestas deportivas no autorizadas por la Dirección Nacional de Loterías y Quinielas, así como cualquier medio de promoción sin la debida autorización.

#### DE LAS APUESTAS DIRECTAS EN CONTRAPARTIDA

##### **Art. 40**

##### **Reglas generales de liquidación**

Si el resultado de un mercado (tipo de apuesta) no pudiese ser confirmado de manera oficial, el concesionario se reserva el derecho de retrasar la liquidación hasta obtener confirmación oficial.

Si los mercados fueran ofrecidos una vez el resultado sea conocido, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

En caso de que exista un error evidente en la presentación o cálculo de precios, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones. Esto incluye una desviación de más del 100% en el pago comparado con el promedio del mercado; así como también una desviación que signifique una situación de "apuesta segura" en relación al mercado.

La información brindada en el Tracker (estadísticas del partido) es informativa e independiente de los dividendos ofrecidos. En caso de errores en los datos, el concesionario no es responsable de ninguna pérdida derivada de retrasos o estadísticas incorrectas.

En caso de que la cobertura debiera ser abandonada y el partido terminara en tiempo y forma, todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado final. Si el resultado de un mercado no pudiese ser verificado de forma oficial, el concesionario se reserva el derecho de anularlo.

En caso de que haya una liquidación incorrecta de mercados, el concesionario se reserva el derecho a corregirlos cuando sea pertinente.

En caso de que las reglas generales implícitas de un deporte hayan sido violadas (por ejemplo: duración irregular de un período, procedimiento de conteo, formato de un partido, etc.) el concesionario se reserva el derecho a invalidar cualquier mercado.

En caso de que las reglas o formato de un partido difieran de la información sobreentendida, el concesionario se reserva el derecho de invalidar cualquier mercado.

En caso de que un partido no finalice o no sea jugado de forma habitual (por ejemplo: descalificación, interrupción, retirada, cambios en los sorteos, etc.) todos los mercados pendientes serán considerados nulos.

Si el juez o veedor decide terminar un partido amistoso luego de jugados 80 minutos, las apuestas se liquidarán con el resultado hasta ese momento. En caso de terminar antes de los 80 minutos, el concesionario se reserva el derecho a cancelar todas las apuestas pendientes.



## l) Situación de VAR

Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

En caso de un cambio en el partido relacionado a los goles, tarjetas o un penal producto de una revisión del VAR, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas recibidas entre el momento en que sucedió la acción revisada y la posterior sanción de la misma. Esto también rige para los mercados de tarjetas y corneros en caso de verse afectada la cantidad de los mismos.

### Art. 41.

#### **CERRAR APUESTA**

La opción "**Cerrar Apuesta**" permite finalizar una jugada antes de que concluya el evento. El usuario podrá cobrar en el momento que decida, siempre que la opción esté activa.

Para cerrar una apuesta, el usuario deberá pulsar el botón "**Cobrar**" (ubicado en la sección de apuestas activas) y luego "**Confirmar**". La función solo estará disponible si se muestra un importe de cierre.

El monto de cierre de una apuesta dependerá del estado actual del evento y del tiempo transcurrido, pudiendo ser mayor o menor al importe original de la apuesta.

Si la solicitud de cierre de apuesta es aceptada, se mostrará un mensaje de confirmación y la apuesta será liquidada de forma inmediata.

El monto ofrecido en cualquier momento por la opción "**Cerrar Apuesta**" será el valor efectivamente cobrado por el usuario al completar el proceso.

El concesionario no garantiza la disponibilidad de esta modalidad para todos los eventos y se reserva el derecho de quitar, suspender o eliminar la opción en cualquier momento.

Si la opción no está disponible o ha sido eliminada, la apuesta se liquidará de forma regular al finalizar el evento.

La modalidad "**Cerrar Apuesta**" no estará disponible en caso de que un evento haya sido suspendido o aplazado.

Todas las condiciones particulares de "Apuestas en Vivo" establecidas para cada deporte serán aplicables a esta opción.

#### **De las condiciones particulares por deporte de las apuestas cruzadas en directo**

### Art. 42.

De las condiciones particulares por deporte de las apuestas cruzadas en directo.



## Fútbol

Nombre del Mercado (Tipo de Apuesta)	Descripción del Mercado
1. 1 x 2	¿Qué equipo ganará el partido (1 x 2) Local, Empate, Visitante
2. Total (solo totales en *5)	p.ej. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5
3. Hándicap	Hándicaps (p.ej. Hándicap 0.2, Hándicap 5.0, ...) 1-X-2
4. Total Asiático	Márgenes totales por tiempo/cuarto y márgenes completos (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
5. Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50...)
6. Apuesta sin empate	Si el partido terminara en empate una vez cumplido el tiempo reglamentario todas las apuestas serán devueltas
7. ¿Quién gana el resto del partido?	¿Qué equipo ganará el resto del partido, si al momento de realizar la apuesta el resultado fuese 0-0? (Local, empate, visitante)
8. Próximo Gol	¿Quién anota el primer, segundo, gol? (1-X-(Sin gol)-2)
9. Doble oportunidad (X1 - 12 - X2)	Local o empate, local o esta visitante, empate o visitante
10. Resultado Exacto	a. Resultados fijos (3.0, 2.0, 1.0, 3.2, 3.1, 2.1, 0.0, 1.1, 2.2, 3.3, 1.2, 1.3, 2.3, 0.1, 0.2, 0.3 y "cualquier otro") b. Este mercado quedará decidido si uno de los equipos anota 4 goles
11. Resultado exacto extendido	Similar a la apuesta de Resultado Exacto pero extendido por el resultado en curso
12. Goles equipo local	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo local? b. 0, 1, 2, 3+
13. Goles equipo visitante	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo visitante? b. 0, 1, 2, 3+
14. ¿Anotarán ambos equipos?	Gol/Sin Gol (Si/No)
15. Par/Impar	Cantidad de goles par/impar
16. ¿Qué equipo tiene el puntaje inicial?	Equipo local/ equipo visitante
17. Primer tiempo - 1 x 2	a. ¿Qué equipo ganará el primer tiempo? b. Medio Tiempo 1-X-2
18. Primer tiempo - Total (solo totales en *5)	Se considerarán solamente los goles anotados durante el primer tiempo
19. Primer tiempo - Total Asiático	Márgenes totales por tiempo/cuarto y márgenes completos (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
20. Primer tiempo - Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap Asiático para el primer tiempo (p.ej. 2.00, 2.25, 2.75, ...)
21. Primer tiempo - ¿Quién gana el resto?	¿Quién gana el tiempo restante del primer tiempo?
22. Primer tiempo - Próximo Gol	Local sin gol, visitante
23. Primer tiempo - Resultado Exacto Extendido	Similar a la apuesta de Resultado Exacto Extendido pero teniendo en cuenta solo el primer tiempo
24. Tiempo complementario - 1 x 2	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
25. Tiempo complementario - Total	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
26. Tiempo complementario - ¿Quién gana el resto del partido?	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
27. Tiempo complementario - Próximo Gol	Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario
28. ¿Qué equipo ganará la definición por penales?	Solo se considerarán los goles anotados durante la definición por penales
29. Tiempo Complementario - Hándicap Asiático	a. Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario b. Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50...)
30. Primer tiempo del tiempo complementario - 1 x 2	Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario
31. Tiempo complementario - Resultado exacto extendido	a. Solo se considerarán los goles anotados durante el tiempo complementario b. Extendido por el resultado en curso
32. Primer tiempo del tiempo complementario - Resultado exacto extendido	a. Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario b. Extendido por el resultado en curso
33. Primer tiempo del tiempo complementario - Hándicap Asiático	a. Solo se considerarán los goles anotados en la primera parte del tiempo complementario b. Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (p.ej. -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.50...)
34. Tiro de esquina	¿Qué equipo tendrá la mayor cantidad de tiros de esquina?
35. Cantidad de Tarjetas	¿Qué equipo recibirá la mayor cantidad de tarjetas?
36. Hándicap en tiros de esquina	Hándicap 2x en intervalos de *5
37. Tiro de esquina totales	Cantidad total de tiros de esquina en intervalos de *5
38. Tiro de esquina totales (combinados)	Cantidad total de tiros de esquina por intervalo fijo (<9, 9-11, 12+)
39. Tiro de esquina totales equipo local	Cantidad total de tiros de esquina para el equipo local por intervalo fijo (0-2, 3-4, 5-6, 7+)



40. Tiros de escuina totales equipo visitante	Cantidad total de tiros de escuina para el equipo visitante por intervalo fijo (0-2, 3-4, 5-6, 7+)
41. Tiros de escuina totales equipo local	Cantidad total de tiros de escuina para el equipo local en intervalos de * 5
42. Tiros de escuina totales equipo visitante	Cantidad total de tiros de escuina para el equipo visitante en intervalos de * 5
43. Tiros de escuina par/impar	Cantidad par o impar de tiros de escuina
44. Primer tiempo - Tiros de escuina	¿Qué equipo tendrá la mayor cantidad de tiros de escuina en el primer tiempo?
45. Primer tiempo - Hándicap por tiros de escuina	Hándicap Zway durante el primer tiempo en intervalos de * 5
46. Primer tiempo - Tiros de escuina totales	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo en intervalos de * 5
47. Primer tiempo - Tiros de escuina totales (combinado)	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo por intervalo fijo (*5, 5-7, 7+)
48. Primer tiempo - Tiros de escuina equipo local	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo para el equipo local por intervalo fijo (0-1, 2, 3, 4+)
49. Primer tiempo - Tiros de escuina equipo visitante	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo para el equipo visitante por intervalo fijo (0-1, 2, 3, 4+)
50. Primer tiempo - Tiros de escuina totales equipo local	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo para el equipo local en intervalos de * 5
51. Primer tiempo - Tiros de escuina equipo visitante	Cantidad total de tiros de escuina durante el primer tiempo para el equipo visitante en intervalos de * 5
52. Primer tiempo - Tiros de escuina par/impar	Cantidad par/impar de tiros de escuina durante el primer tiempo
53. Total equipo local	Cantidad total de goles para el equipo local en intervalos de * 5
54. Total equipo visitante	Cantidad total de goles para el equipo visitante en intervalos de * 5
55. Cantidad exacta de goles	Cantidad exacta de goles con resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
56. Primer tiempo - Goles equipo local	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo local en el primer tiempo? b. 0, 1, 2, 3+
57. Primer tiempo - Goles equipo visitante	a. ¿Cuántos goles anotará el equipo visitante en el primer tiempo? b. 0, 1, 2, 3+
58. Tiempo de más anotaciones	a. En cuál de los tiempos hubo más anotaciones (primer tiempo, segundo tiempo, iguales) b. Solo se considera el tiempo reglamentario
59. ¿Cuándo se anotará el próximo gol?	a. En qué intervalo de tiempo se anotará el próximo gol (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, sin gol) b. Se liquida según el momento (tiempo) en que se anotó gol. Por ejemplo 0-15 minutos se liquida si el gol se anota dentro de los 0:00-15:00 minutos (5:01 se considera como 16-30) c. 31-45 y 76-90 incluyen tiempo de descuentos si lo hubiere d. Se toma en cuenta el momento (tiempo) que se muestra por televisión. En caso de que esto no estuviera disponible, se tomará en cuenta el momento (tiempo) en que la pelota chuta la línea de gol y se liquidará según el reloj que marca la televisión.
60. Total de Tarjetas	Cantidad total de tarjetas en intervalos de * 5
61. Total de Tarjetas (Exacto)	Cantidad exacta de tarjetas, resultados fijos (*4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)
62. ¿Exposición?	¿Habrá alguna tarjeta roja o doble amarilla (gol) en el partido?
63. Cantidad de tarjetas equipo local	Cantidad total de tarjetas para el equipo local en intervalos de * 5
64. Cantidad de tarjetas equipo visitante	Cantidad total de tarjetas para el equipo visitante en intervalos de * 5
65. Puntos totales por cantidad de tarjetas	Cantidad total de puntos por tarjetas en intervalos de * 5
66. Puntos totales por cantidad de tarjetas (Combinado)	Cantidad exacta de puntos por tarjetas en intervalos fijos (0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+)
67. Primer tiempo - Total de Tarjetas	Solo se tomarán en cuenta las tarjetas del primer tiempo
68. Primer tiempo - Total de Tarjetas (Exacto)	Cantidad exacta de tarjetas durante el primer tiempo en resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
69. Primer tiempo - Tarjetas equipo local	Cantidad total de tarjetas durante el primer tiempo para el equipo local en intervalos de * 5
70. Primer tiempo - Tarjetas equipo visitante	Cantidad total de tarjetas durante el primer tiempo para el equipo visitante en intervalos de * 5
71. Primer tiempo - Puntos totales por cantidad de tarjetas	Cantidad total de puntos por tarjetas en el primer tiempo en intervalos de * 5
72. Primer tiempo - Puntos totales por cantidad de tarjetas (combinado)	Cantidad exacta de puntos por tarjetas en el primer tiempo en intervalos fijos (0-10, 11-25, 26-40, 41+)
73. Primer tiempo - Cantidad exacta de goles	Cantidad exacta de goles en el primer tiempo por resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)
74. Resultado/Matchbet y totales	Combinación de D2 y totales 2.5 (Gana local y Menos de, Gana local y Más de, Empate y Menos de, Empate y Más de, Gana visitante y Menos de, Gana visitante y más de)
75. ¿Qué equipo pasará a la próxima ronda?	Local, visitante
76. ¿Cómo se decidirá exactamente el partido?	"Gana local / Gana visitante" luego de "Tiempo reglamentario / Tiempo complementario / Definición por penales"
77. Jugador que anotará en cualquier momento del partido	Jugador local Y, Jugador visitante X, Ninguno
78. Próximo jugador en anotar	Jugador local X, Jugador visitante Y, Ninguno
79. Intervalos de tiempo de 5, 10 e 15 minutos (Córners, Goles, Tarjetas, Cambios)	a. 15 Minutos (1-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90). El intervalo de 1-15 minutos se contabiliza de 0:00-15:00, siendo 15:01 ya el siguiente intervalo entre 16-30. Lo mismo 16-30, se contabiliza desde 15:01-30:00 y así sucesivamente b. 10 Minutos (1-10, 11-20, 21-30, 31-40, 41-50, 51-60, 61-70, 71-80, 81-90). El intervalo de 1-10 minutos se contabiliza de 0:00-10:00, siendo 10:01 ya el siguiente intervalo entre 11-20. Lo mismo 11-20, se contabiliza desde 10:01-20:00 y así sucesivamente c. 5 Minutos (1-5, 6-10, 11-15, 16-20, 21-25, 26-30, 31-35, 36-40, 41-45, 46-50, 51-55, 56-60, 61-65, 66-70, 71-75, 76-80, 81-85, 86-90). El intervalo de 1-5 minutos se contabiliza de 0:00-05:00, siendo 05:01 ya el siguiente intervalo entre 06-10. Lo mismo 06-10, se contabiliza desde 05:01-10:00 y así sucesivamente d. A tener en cuenta: las apuestas que se realizan entre los intervalos 31-45, 76-90, 41-50, 81-90, 41-45 y 86-90 incluyen el tiempo extra.



**Todos los mercados - Tipos de apuestas** - (excepto las de Medio tiempo, Primer tiempo, Tiempo Complementario y Definición por penales) rigen únicamente dentro el tiempo reglamentario.

Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48 hrs luego del puntapié inicial, todas las apuestas pendientes serán liquidadas según el resultado final. De otro modo, todas las apuestas pendientes serán consideradas nulas.

Tiempo reglamentario de 90 minutos: los mercados- las apuestas- se rigen por el resultado al final de un partido programado de 90 minutos, a menos que se estipule lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo adicional por descuentos pero no incluye el tiempo complementario/alargue, definición por penales o gol de oro.

Los mercados de apuestas que se realizan entre los intervalos 31-45, 76-90, 41-50, 81-90, 41-45 y 86-90 incluyen el tiempo adicional por descuentos.

### **Reglas de liquidación y cancelación**

Si el mercado continúa abierto una vez que alguno de los siguientes eventos haya sucedido: goles, tarjetas roja o doble amarilla y penales, El concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

Si el mercado fue abierto por falta de una tarjeta roja o por una incorrecta, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

Si el horario del partido estipulado en los dividendos ofrecidos fuere el incorrecto (por más de 5 minutos), el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

Si se ingresara un resultado incorrecto, se cancelarán todos los mercados para el momento (tiempo) en el cual se mostró el puntaje incorrecto.

Si se interrumpe o pospone un partido y no se continúa dentro de las 48 horas a partir del puntapié inicial, se invalidará la realización de apuestas.

Si hubiese un error en el nombre o categoría de un equipo, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.

### **Mercados de Tarjetas**

La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la roja o doble amarilla (amarilla-roja) como 2. La segunda amarilla que recibe un jugador, que lleva a una doble amarilla, no se considera. Por lo tanto, un jugador no podrá tener más de 3 tarjetas.

Se liquidará de acuerdo con toda evidencia disponible de las tarjetas sacadas durante los 90 minutos reglamentarios del partido.

Las tarjetas sacadas después del partido no son consideradas.

Las tarjetas de los No-Jugadores (jugadores que ya han sido sustituidos, entrenadores, jugadores en el banco) no serán consideradas.



### **Mercados de Puntos por Cantidad de Tarjetas**

La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y la roja o doble amarilla como 25. La segunda amarilla que recibe un jugador, que lleva a una doble amarilla no se considera. Por lo tanto, un jugador no podrá tener más de 35 puntos por tarjetas.

Se liquidará de acuerdo con toda evidencia disponible de las tarjetas sacadas durante los 90 minutos reglamentarios del partido.

- Las tarjetas sacadas después del partido no son consideradas.
- Las tarjetas de los No-Jugadores (jugadores que ya han sido sustituidos, entrenadores, jugadores en el banco) no serán consideradas.

### **Mercados de tiros de esquina**

Los tiros de esquina que hayan sido cobrados pero no ejecutados no se consideran.

- Los tiros de esquina se contabilizan desde el momento en que se ejecutan.

### **Próximo jugador en anotar**

Los goles en contra no serán considerados para liquidar este tipo de apuesta y serán, pues, ignorados.

- Todos los jugadores que han participado en el partido desde el puntapié inicial o gol anterior serán considerados como candidatos.
- Todos los jugadores que al momento participan se encuentran en la lista. Si por cualquier motivo anota un jugador que no se encuentra en la lista, todas las apuestas a los jugadores listados se mantienen en pie.
- El mercado se liquidará de acuerdo a la información provista por las cadenas televisivas y estadísticas provistas por Asociaciones de Prensa, a menos que exista clara evidencia que dichas estadísticas no son correctas.

### **Jugador que anotará en cualquier momento del partido**

Los goles en contra no serán considerados para liquidar este tipo de apuesta y serán, pues, ignorados.

- Todos los jugadores que participan en el partido serán considerados posibles candidatos. Si por cualquier motivo, un jugador que no se encontrara en la lista anota un gol, todas las apuestas a los jugadores listados se mantienen en pie.
- En el caso de que un partido no finalizara dentro de las 48h siguientes al puntapié inicial, todas las apuestas serán consideradas nulas, aun para los jugadores que ya hubiesen anotado goles.

El mercado se liquidará de acuerdo a la información provista por las cadenas televisivas y estadísticas provistas por Asociaciones de Prensa, a menos que exista clara evidencia que dichas estadísticas no son correctas.



## Tenis

Nombre del Mercado (tipo de apuesta)	Descripción del Mercado
1. 2 1 o 2	Jugador 1, Jugador 2
2. ¿Qué jugador ganará el set?	Jugador 1, Jugador 2
3. ¿Qué jugador ganará los games nro "x" e "y" del set n°?	a. Siempre para los 2 próximos games (p.ej. ¿Qué jugador ganará el game 3 y el 4 del 2º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del primero de los 2 games
4. Resultado final (en sets - mejor de 3)	2 0, 2 1, 1 2 y 0 2
5. Resultado final (en sets - mejor de 5)	0 3, 3 1, 3 2, 2 3, 1 3 y 0 3
6. Cantidad de sets (mejor de 3)	2 o 3
7. Cantidad de sets (Mejor de 5)	3, 4 o 5
8. Primer set - ¿Quién ganará el game nro "x"?	a. El ganador del próximo game (p.ej. ¿qué jugador ganará el game 3 del 1º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes de que comience el game
9. Segundo set - ¿Quién ganará el game nro "x"?	a. El ganador del próximo game (p.ej. ¿qué jugador ganará el game 3 del 2º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes de que comience el game
10. Tercer set - ¿Quién ganará el game nro "x"?	a. El ganador del próximo game (p.ej. ¿qué jugador ganará el game 3 del 3º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes de que comience el game
11. Cuarto set - ¿Quién ganará el game nro "x"?	a. El ganador del próximo game (p.ej. ¿qué jugador ganará el game 3 del 4º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes de que comience el game
12. Quinto set - ¿Quién ganará el game nro "x"?	a. El ganador del próximo game (p.ej. ¿qué jugador ganará el game 3 del 5º set?) b. Se ofrecerá únicamente antes de que comience el game
13. Cantidad total de games	a. Mercados de cantidad total de games "5" (p.ej. Menos de/Más de 22.5) b. por ahora solo al mejor de 3 partidos (será ampliado a mejor de 5 a la brevedad)
14. Primer Set - Total	Mercados de Cantidad total de games para el 1º set "5" (p.ej. Más de/Menos de 9.5)
15. Segundo Set - Total	Mercados de Cantidad total de games para el 2º set "5" (p.ej. Más de/Menos de 9.5)
16. Tercer Set - Total	Mercados de Cantidad total de games para el 3º set "5" (p.ej. Más de/Menos de 9.5)
17. Cuarto Set - Total	Mercados de Cantidad total de games para el 4º set "5" (p.ej. Más de/Menos de 9.5)
18. Quinto Set - Total	Mercados de Cantidad total de games para el 5º set "5" (p.ej. Más de/Menos de 9.5)
19. Cantidad par/impar de games	a. se consideraran los games de todo el partido b. por ahora solo al mejor de 3 partidos (será ampliado a mejor de 5 a la brevedad)
20. Cantidad par/impar de games en el set n	Solo se consideran los games del set n(en curso)
21. Primer set - Puntaje del game nro "x"	a. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30 o Jugador 2 a 40) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
22. Segundo set - Puntaje del game nro "x"	a. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30 o Jugador 2 a 40) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
23. Tercer set - Puntaje del game nro "x"	a. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30 o Jugador 2 a 40) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
24. Cuarto set - Puntaje del game nro "x"	a. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30 o Jugador 2 a 40) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
25. Quinto set - Puntaje del game nro "x"	a. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30 o Jugador 2 a 40) b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
26. Primer set - Puntaje del game nro "x" o Quiebre	a. Saque a 0, Saque a 15, Saque a 30, Saque a 40 o Quiebre b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
27. Segundo set - Puntaje del game nro "x" o Quiebre	a. Saque a 0, Saque a 15, Saque a 30, Saque a 40 o Quiebre b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
28. Tercer set - Puntaje del game nro "x" o Quiebre	a. Saque a 0, Saque a 15, Saque a 30, Saque a 40 o Quiebre b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
29. Cuarto set - Puntaje del game nro "x" o Quiebre	a. Saque a 0, Saque a 15, Saque a 30, Saque a 40 o Quiebre b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game
30. Quinto set - Puntaje del game nro "x" o Quiebre	a. Saque a 0, Saque a 15, Saque a 30, Saque a 40 o Quiebre b. Se ofrecerá únicamente antes del comienzo del game

### SE ESTABLECE QUE:

En caso de la retirada de cualquier jugador, todas las apuestas pendientes serán consideradas nulas.

- En caso de retraso (lluvia, falta de luz...) todos los mercados- apuestas- permanecerán pendientes, sin liquidar y las operaciones continuarán una vez que se retome el partido.

### Reglas de liquidación y cancelación

- Si los mercados permanecen abiertos con un puntaje incorrecto el cual tiene un impacto significativo en los precios, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.
- Si los jugadores/equipos se muestran de forma incorrecta, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.



- Si un jugador se retira, todos los mercados -apuestas- pendientes serán considerados nulos.
- Si un partido se decidiera por Match Tie-break, este será entonces considerado como el tercer set.
- Cada Tie-break o Match Tie-break cuenta como 1 game.

## Basketball

Nombre del Mercado (Tipo de Apuesta)	Descripción del Mercado
1. 3way	Local, Empate, Visitante
2. Total	Solo se consideran los puntos del tiempo reglamentario
3. 2way (incluyendo tiempo complementario)	Local, Visitante
4. Total (incluyendo tiempo complementario)	Más de/Menos de
5. Hándicap Asiático (solo hándicaps de * 5)	Mercados de Hándicaps * 5 (p.ej. -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, ...)
6. Hándicap Asiático (incluyendo tiempo complementario) (solo hándicaps de * 5)	Local, Visitante
7. Par/Impar (incluyendo tiempo complementario)	Par/Impar
8. ¿Habrá tiempo complementario?	Si/No
9. ¿Quién anotará el punto nro "x"?	a. X en 10, 15, 20, 25, ... b. Qué equipo anotará el punto número "x" en el partido (p.ej. puntaje actual 40-28, el equipo visitante anota 3 puntos, luego el equipo visitante anota el punto nro 70) c. Si un partido termina antes de que se anote el punto nro "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
10. ¿Qué equipo ganará el Saño?	Local, Visitante
11. a) ¿Qué equipo llegará a la cantidad de "x" puntos primero?	a. x en 20, 30, 40, b. ¿Qué equipo pasará los "x" puntos primero? (p.ej. puntaje al momento 20-19, entonces el equipo local gana la carrera por llegar a los 20 puntos) c. Si un partido termina antes de que alguno de los equipos haya alcanzado esa cantidad de puntos "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
11. b) ¿Qué equipo llegará a la cantidad de "x" puntos primero? (incluye empate)	a. x en 20, 30, 40, b. ¿Qué equipo pasará los "x" puntos primero? (p.ej. puntaje al momento 20-19, entonces el equipo local gana la carrera por llegar a los 20 puntos) c. Si un partido termina antes de que alguno de los equipos haya alcanzado esa cantidad de puntos "x", este mercado será considerado con resultado empate.
12. Primera Mitad - Apuesta sin empate	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer y segundo periodos
13. Primera Mitad - Hándicap Asiático (solo hándicaps de * 5)	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer y segundo periodos
14. Primera Mitad - Total	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer y segundo periodos
15. Primera Mitad - Par/Impar	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer y segundo periodos
16. Primer Período - Apuesta sin empate	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer periodo
17. Primer Período - Total	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer periodo
18. Primer Período - Hándicap Asiático (solo hándicaps de * 5)	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer periodo
19. Primer Período - Par/Impar	Solo se considerarán los puntos anotados en el primer periodo
20. Segundo Período - Apuesta sin empate	Solo se considerarán los puntos anotados en el segundo periodo
21. Segundo Período - Total	Solo se considerarán los puntos anotados en el segundo periodo
22. Segundo Período - Hándicap Asiático (solo hándicaps de * 5)	Solo se considerarán los puntos anotados en el segundo periodo
23. Segundo Período - Par/Impar	Solo se considerarán los puntos anotados en el segundo periodo
24. Tercer Período - Apuesta sin empate	Solo se considerarán los puntos anotados en el tercer periodo
25. Tercer Período - Total	Solo se considerarán los puntos anotados en el tercer periodo
27. Tercer Período - Par/Impar	Solo se considerarán los puntos anotados en el tercer periodo
28. Cuarto Período - Apuesta sin empate	Solo se considerarán los puntos anotados en el cuarto periodo
29. Cuarto Período - Total	Solo se considerarán los puntos anotados en el cuarto periodo
30. Cuarto Período - Hándicap Asiático (solo hándicaps de * 5)	Solo se considerarán los puntos anotados en el cuarto periodo
31. Cuarto Período - Par/Impar	Solo se considerarán los puntos anotados en el cuarto periodo

## Reglas de Liquidación y Cancelación

Si se interrumpe o pospone un partido y no se continúa dentro de las 48h luego del inicio, se invalidará la realización de apuestas.

- Si el horario del partido estipulado en los dividendos ofrecidos fuere el incorrecto (por más de 2 minutos), el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.
- Si los mercados permanecen abiertos con un puntaje incorrecto el cual tiene un impacto significativo en los precios, el concesionario se reserva el derecho de invalidar la realización de apuestas y proceder a la cancelación de las ya ingresadas bajo estas condiciones.



## Handball

Nombre del Mercado (Tipo de Apuesta)	Descripción del Mercado
1 x 2	¿Qué equipo ganará el partido? (Local, empate, visitante)
Hándicap	Hándicaps (Ej: Hándicap +1, Hándicap -5, ...) 1-X-2
Total (solo totales en *5)	¿Cuántos goles se anotarán en el partido? (+-) Ej: 41.5, 42.5, 45.5
Primer tiempo - 1 x 2	¿Qué equipo ganará el primer tiempo? (Local, empate, visitante)
Primer tiempo - Hándicap	Hándicaps (Ej: Hándicap 0.2, Hándicap 5.0, ...) 1-X-2
Primer tiempo - Total (solo totales en *5)	¿Cuántos goles se anotarán en el primer tiempo? (+-) Ej: 20.5, 21.5, 22.5, 23.5
Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap para todos los márgenes (Ej: -4.5/4.5 o -2.0/2.0)
Primer tiempo - Hándicap Asiático	Apuestas de Hándicap asiático para el primer tiempo (Ej: -2.00/+2.00, -0.5/0.5, ...)
¿Quién anotará el punto nro "x"?	¿Qué equipo anotará el gol número "x" en el partido? (Ej: Si el marcador actual es 10-19, y el equipo local anota 1 gol, entonces el equipo local anotó el gol número 30 del partido) Si un partido termina antes de que se anote el punto número "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
¿Qué equipo llegará a la cantidad de "x" puntos primero?	¿Qué equipo alcanzará primero los "x" puntos? (Ej: Si el marcador actual es 20-19, entonces el equipo local ganó la carrera por llegar a los 20 puntos) Si un partido termina antes de que alguno de los equipos haya alcanzado esa cantidad de puntos "x", este mercado será considerado nulo (cancelado)
Par/Impar	La suma de los goles de todo el partido, ¿será par o impar?
Primer tiempo - Par/Impar	La suma de los goles del primer tiempo ¿será par o impar?
Márgenes de victoria	¿Con cuántos goles de margen ganará alguno de los equipos? Ej: Local > 10 = Equipo local gana el partido por 11 goles o más. Ej: Visitante > 5 = Equipo visitante gana el partido por 1, 2, 3, 4 o 5 goles

### SE ESTABLECE QUE:

Todos los mercados (excepto períodos, primer tiempo, ¿Quién anota el punto "x"? y ¿Qué equipo llegará primero al punto "x"? ) serán considerados solo para el tiempo regular a menos que esté mencionado en el mercado.

- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.
- Si las cuotas fuesen ofrecidas con una diferencia de más de tres minutos con respecto al tiempo correcto de partido, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas.
- Si un resultado incorrecto tiene un efecto significativo en las cuotas ofrecidas, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas por el tiempo en que se alteró erróneamente el resultado.

## Voleibol

### SE ESTABLECE QUE:

En el caso que un partido no se termine, todos los mercados que no se han decidido serán cancelados.

- Para las competiciones en las que un Golden Set decida una serie a dos ruedas, ese Golden Set no contará en ninguno de los mercados mencionados.
- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.



- Si un resultado incorrecto tiene un efecto significativo en las cuotas ofrecidas, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas por el tiempo en que se alteró erróneamente el resultado.

### **BeachVolleyball**

#### **SE ESTABLECE QUE:**

En el caso que un partido no se termine, todos los mercados que no se han decidido serán cancelados.

- Para las competiciones en las que un Golden Set decida una serie a dos ruedas, ese Golden Set no contará en ninguno de los mercados mencionados.
- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.
- Si un resultado incorrecto tiene un efecto significativo en las cuotas ofrecidas, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas por el tiempo en que se alteró erróneamente el resultado.
- Si uno de los equipos se retiran, todas las apuestas que todavía no hayan sido decididas serán canceladas.

### **Futsal**

#### **SE ESTABLECE QUE:**

Todos los mercados (excepto mercados de primer tiempo, de tiempo extra y de penales) serán considerados solo para el tiempo regular.

- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.
- Si el mercado permanece abierto mientras ocurre alguna de los siguientes eventos: goles, rojas, doble amarilla y penales, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas.
- Si las cuotas fuesen ofrecidas con una diferencia de más de dos minutos con respecto al tiempo correcto de partido, El concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas.
- Si un gol o una roja son ingresados incorrectamente, se cancelarán todos los mercados por el tiempo en que se ofreció el resultado incorrecto.
- Si el nombre de alguno de los equipos o su categoría están incorrectos, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas.



## Rugby Union

### SE ESTABLECE QUE:

Todos los mercados (excepto mercados de primer tiempo y de tiempo extra) serán considerados solo para el tiempo regular.

- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.
- Tiempo regular 80 minutos: Los mercados están basados en el resultado al final de los estipulados 80 minutos, a menos que se informe lo contrario. Esto incluye los tiempos de adición o el tiempo en que el reloj esté detenido durante el partido; pero no incluye tiempo extra.
- Si el mercado permanece abierto mientras ocurre alguna de los siguientes eventos: cambios en el marcador o rojas, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas.
- Si las cuotas fuesen ofrecidas con una diferencia de más de dos minutos con respecto al tiempo correcto de partido, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas.
- Si el nombre de alguno de los equipos o su categoría están incorrectos, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas.

## Ice Hockey

### SE ESTABLECE QUE

Todos los mercados (excepto períodos, tiempo extra y mercados de penales) serán considerados solo para el tiempo regular a menos que esté mencionado en el mercado.

- Si un partido es interrumpido y continúa dentro de las 48hs luego del saque inicial, todos los mercados serán liquidados con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin definición serán canceladas.
- Si el mercado permanece abierto durante un gol o un penal, el concesionario se reserva el derecho a cancelar la apuesta.
- Si las cuotas fuesen ofrecidas con una diferencia de más de dos minutos con respecto al tiempo correcto de partido, el concesionario se reserva el derecho de cancelar las apuestas.
- Si se ofrecen cuotas con resultado incorrecto, se cancelarán todos los mercados por el tiempo en que se alteró erróneamente el resultado.



## Baseball

### SE ESTABLECE QUE:

El equipo gana la carrera a X puntos? Si un inning termina antes que el punto X se consiga (incluyendo extra innings), este mercado se considerará cancelado.

El equipo anota el punto X? Si un inning termina antes que el punto X se consiga (incluyendo extra innings), este mercado se considerará cancelado.

#### • Liquidación y reglas de cancelación

- Todos los mercados se limpiarán de acuerdo al resultado final luego de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local va ganando al término de este último)
- Si un partido se interrumpe o cancela y no continúa el mismo día, todas las apuestas serán canceladas.
- Si los mercados permanecen abiertos con un resultado incorrecto o un estado del partido erróneo y esto tiene alto impacto en las cuotas ofrecidas, el concesionario se reserva el derecho a cancelar las apuestas.
- Posibles extra innings no son considerados en ningún mercado, a menos que este lo aclare.
- **Los nombres de los mercados no reflejan la terminología exacta utilizada en baseball. Por favor tenga en cuenta las siguientes consideraciones a la hora de apostar:**
  - Período = Inning
  - Overtime (OT) = Extra innings
  - Puntos = Carrera
  - Resultado del primer tiempo = Resultado luego de disputadas 4 ½ innings

## DE LAS APUESTAS MUTUAS.

### Art. 43.

## PENCA

### REGLAMENTO PENCA PAGA –

- a) El apostador podrá adquirir una o varias participaciones, cuyo valor unitario es de \$400 (Cuatrocientos pesos uruguayos) para realizar los pronósticos. Dicha participación habilita a realizar los pronósticos para el campeonato completo. Se podrán adquirir participaciones antes y durante el desarrollo de la competición.
- b) El valor de la participación podrá ser actualizado e informado previamente al apostador.
- c) La suscripción del apostador en la Penca se formaliza una vez confirmada la participación, adhiriendo de esta forma a lo previsto en esta reglamentación, siendo inadmisibles cualquier petición o reclamación fundada en el desconocimiento y/o ignorancia.



- d) Del producto: Es una modalidad de apuesta parimutual (pozo y dividendo fijo) dónde se pronostica la cantidad de goles que convertirá cada uno de los equipos en cada partido del Torneo, el Goleador y el Campeón del mismo. Abarcará todos los eventos que estén incluidos dentro del campeonato.
- e) Se podrá incorporar otras categorías a pronosticar que serán informadas previamente.
- f) Se podrá realizar pronósticos hasta 15 minutos antes que comience el evento para el cual se está pronosticando. Antes que se cumpla dicho plazo podrá modificarlo cuantas veces quiera, siendo el último guardado el válido.
- g) No habrá pronósticos por defecto y en caso que no se formule el resultado para un evento o no se completen antes del cierre, se considerará que no hubo pronóstico y se computará 0 (cero) punto para ese evento.

h) Puntuación:

Ganador del partido: 2 puntos; Diferencia de goles: 1 punto

La diferencia de goles entre ambos equipos solo se considerará si el pronóstico a ganador fue acertado)

Goles local: 1 punto

Goles visitante: 1 punto

Resultado exacto: 3 puntos

Goleador: 25 puntos

Campeón: 25 puntos

Ejemplos:

- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 2-3, el jugador obtendrá 1 punto (acertó los goles del equipo local).
- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 4-1, el jugador obtendrá 2 puntos (acertó el ganador del partido).
- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 3-1, el jugador obtendrá 3 puntos (acertó el ganador del partido y la diferencia de goles).
- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 1-0, el jugador obtendrá 3 puntos (acertó el ganador del partido y los goles del equipo visitante).
- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 2-0, el jugador obtendrá 8 puntos (acertó el ganador del partido, goles equipo local, goles equipo visitante, la diferencia de goles, el resultado exacto).
- Si el pronóstico es 2-0 y el partido termina 0-2, el jugador obtendrá 0 (cero) puntos.

En todo caso no se podrá sumar más de 8 puntos por evento acertado y menos de cero por pronóstico fallido. En caso de adquirir una participación durante el transcurso del campeonato su saldo inicial de puntos será 0 (cero). A efectos de la asignación de puntos los resultados de los partidos de fútbol incluidos en la Penca serán validados de acuerdo a la información de



público conocimiento que suministren empresas especializadas. Puntos plus: Habrá un partido preferencial por fecha identificado con una estrella, el puntaje para dicho evento valdrá el doble.

h) Premios. Habrá 3 categorías: a) Ganador de la Penca. Será el participante que sume más puntos al finalizar el campeonato. En caso de empate de puntaje entre dos o más participantes el premio se dividirá por partes iguales. b) Ganador de la Fecha. Será el participante que sume más puntos al finalizar cada una de las fechas que componen el campeonato. En caso de empate de puntaje entre dos o más participantes el premio se dividirá por partes iguales. c) Ganador del grupo de Amigos. Cada jugador podrá crear un grupo e invitar a otros jugadores al mismo. Para que un grupo quede activo debe tener 10 participantes. En caso de empate de puntaje entre dos o más participantes, ganará aquel que más Resultados Exactos haya acertado. De continuar empatados, se definirá por sorteo.

i) Los grupos podrán crearse desde el momento en que se publique la Penca hasta el cierre del primer evento asociado a la misma. El nombre del grupo será definido por su creador y no podrá tener ningún contenido discriminatorio, antisemita e insulto que afecte las buenas relaciones. Quién lo hiciere será responsable de ello y el concesionario pondrá al servicio de las autoridades nacionales sus datos personales. Un usuario no podrá crear un grupo si no tiene participaciones de una Penca. Una participación de un usuario puede pertenecer únicamente a un grupo. Para poder unirse a un grupo es necesario ingresar el nombre y la contraseña del mismo. Un usuario podrá unirse a un grupo desde el momento en que se publique la Penca hasta el cierre del primer evento. En caso que el grupo llegue al mínimo de participaciones (10), quedara en estado ACTIVO y los participantes no podrán desvincularse.

j) En función del torneo se definirán las fechas y los eventos que cada una comprende.

k) Porcentaje de Premios. Las Bancas de Quinielas garantizarán un pozo mínimo de \$URU 350.000. En caso de que haya empate el primer premio se dividirá en partes iguales entre los ganadores. El premio al ganador de la Fecha será de \$URU 10.000. En caso que haya empate el primer premio se dividirá en partes iguales entre los ganadores. Para determinar el ganador se tomarán en cuenta sí y solo sí los puntos adquiridos en la fecha en cuestión. En tal sentido, no se acumulan los puntos precedentes. El premio a cada ganador del grupo de amigos será un pin prepago valor 3.000 pesos.

l) Comercialización Para adquirir una participación el cliente deberá estar registrado en nuestro sistema de cuentas, y disponer de saldo. Las participaciones se adquirirán en [www.supermatch.com.uy/penca](http://www.supermatch.com.uy/penca). Los medios de acreditación serán Pines, Tarjetas de Crédito y cualquier otro medio de acreditación disponible en Supermatch.

m) Todos los pronósticos son para los 90 minutos reglamentarios, sin considerar para su definición posibles tiempos extras, ni el resultado alcanzado después del lanzamiento de penales. Con la excepción del campeón del Torneo Clausura y Goleador.

n) Si un partido comienza más temprano de lo estipulado, los pronósticos (efectuados con posterioridad al inicio del evento) para ese encuentro serán cancelados y se asignará 0 (cero) punto a los participantes.

o) Si el árbitro da por terminado un partido antes de la finalización del tiempo reglamentario, el resultado válido será el que dictamine el juez.

p) En caso de suspensión o postergación de alguno/s de los eventos, se esperará a que se dispute el mismo o se complete para conocer el resultado final y, por lo tanto, liquidar los puntos correspondientes.



Ministerio  
de Economía  
y Finanzas

Dirección Nacional de Loterías y Quinielas

q) En caso que algún aspecto no esté incluido en este artículo, se procederá en base a los artículos del presente reglamento.

**Art. 44.** Deróganse en lo pertinente todas las normas que se opongan a las disposiciones de los artículos precedentes. Todas las disposiciones y resoluciones inherentes a certámenes de pronósticos deportivos que no estén contenidas en el presente Reglamento y que no se opongan a algún artículo inserto en el mismo, continuarán en vigencia.

**Art. 45.** Notifíquese a las Bancas de Cubierta Colectiva de Quinielas del país y Banquidur Gie.

**Art. 46.** A través de Secretaría General, publíquese la presente Resolución en el Diario Oficial por el término de un día.

**Art. 47.** Pase a conocimiento de Asesoría Jurídica, Area Fiscalización y Control de Juego y Departamento de Informática para su publicación en el sitio Web del Organismo.

**Art. 48.** Cumplido, vuelva a Secretaría General para su archivo.

As. 2025-5-8-0000135

RB/ce

  
ESC. RICARDO BEROIS  
DIRECTOR NACIONAL DE  
LOTERIAS Y QUINIELAS