

# Reglamento

Deportes Virtuales

Casino

Casino en Vivo

Última actualización: Octubre 2024

# REGLAMENTO DE JUEGO “DEPORTES VIRTUALES”

## CAPITULO PRIMERO

### DEFINICIÓN DE TÉRMINOS

#### **Artículo 1º.-** Definición de términos

- (a) **Boleto o Comprobante de juego:** Es el documento, impreso o digital, que contiene la jugada elegida por el jugador. Los datos de los boletos se encontrarán en la sección de “Histórico de Tickets” donde se encuentran todas las apuestas realizadas por el cliente. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta, monto ganado (de ser el caso) y el estado del ticket. Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada apuesta será determinado por OLIMPO e informado en la misma plataforma de juego.
- (b) **Canal de Venta Autorizado:** Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- (c) **Cierre de Jugada:** Momento en el cual el sistema deja de aceptar jugadas.
- (d) **Deportes Virtuales:** Juego de apuesta de eventos deportivos y carreras virtuales, el cual consiste en pronosticar el resultado de dichos eventos con probabilidades fijas y cuyos resultados se dan en periodos cortos de tiempo: 3-5 minutos (según el proveedor). Los eventos virtuales serán ofrecidos a criterio de OLIMPO, dentro de los cuales se ofrecerá partidos de fútbol, básquet y otras disciplinas, en modalidad virtual así como carreras de perros, motos, autos, entre otros, en modalidad virtual; entiéndase esta lista como enunciativa mas no limitativa.
- (e) **OLIMPO:** NG Gaming N.V., empresa encargada de la gerencia, implementación realización y supervisión del juego Deportes Virtuales.
- (f) **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que cumple con los requisitos establecidos en el Capítulo Segundo de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego DEPORTES VIRTUALES.
- (g) **Jugada:** Selección de eventos y predicciones de acuerdo a los términos de cada juego validados por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- (h) **Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio por boleto es de S/ 10,000.00 (Diez mil y 00/100 Soles). Cualquier monto adicional será reducido a los S/ 10,000.00 (Diez mil y 00/100 Soles) antes mencionados.
- (i) **Organizador:** La empresa NG Gaming N.V.
- (j) **Pantallas:** Son los equipos en los que se muestra el desarrollo de los eventos virtuales y la información previa y posterior a cada uno de ellos, los mismos que se encuentran instalados en los Puntos de Venta Autorizados y/o a través de la plataforma web.
- (k) **Período para realizar Jugadas:** El periodo en el cual se podrán realizar jugadas será hasta antes del inicio de cada evento.
- (l) **Premios:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado de un determinado evento o partido definido por OLIMPO. Adicionalmente, el Organizador podrá ofrecer los siguientes premios:  Jackpot – Premio aleatorio otorgado por OLIMPO.  Megajackpot: Premio aleatorio otorgado por OLIMPO.
- (m) **Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por los que se rige el juego DEPORTES VIRTUALES.

- (n) RNG: Random Number Generator o, en castellano, Generador de Números Aleatorios, es un sistema virtual que genera de manera aleatoria los resultados de cada evento o partido.
- (o) Sistema Central de Procesamiento de Datos: Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de boletos y la posterior identificación de las jugadas ganadoras.

## **CAPÍTULO SEGUNDO**

### **DEL JUEGO DEPORTES VIRTUALES**

**Artículo 2º:** Sólo podrán participar en el juego DEPORTES VIRTUALES las personas naturales mayores de 18 años, que cumplan con los requisitos establecidos en los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO. El hecho de participar en el juego supone, por parte del Jugador, el conocimiento de este Reglamento y de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO y su adhesión a los mismos, quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de este Reglamento y/o de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO . Asimismo, OLIMPO atribuirá la calidad de Jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador de un boleto o comprobante de juego válido. El boleto o comprobante deberá aparecer en el listado de “Histórico de Tickets” y deberá corresponder a una jugada válida.

**Artículo 3º:** DEPORTES VIRTUALES consiste en las opciones que puede elegir un jugador, como posible resultado de cada evento. En todos los casos OLIMPO es responsable de establecer y publicar el valor de una jugada.

**Artículo 4º:** DEPORTES VIRTUALES se ofrece con probabilidades determinadas para cada evento por separado, según el tipo de juego elegido por el jugador. Las probabilidades se presentan en formato de máximo dos decimales o en fracciones.

**Artículo 5º:** La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidos y a los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de OLIMPO. Dichos cambios serán debidamente comunicados por OLIMPO a los jugadores de manera oportuna, con una anticipación razonable a la fecha de entrada en vigencia de los mismos.

**Artículo 6º:** La administración financiera de DEPORTES VIRTUALES y las probabilidades (pago de premios a los jugadores) es de responsabilidad exclusiva de OLIMPO.

**Artículo 7º:** El presente reglamento se rige por la Ley No. 31557, Ley que Regula la Explotación de los Juegos a Distancia y Apuestas Deportivas a Distancia en Perú, y su Reglamento aprobado por el Decreto Supremo No. 005-2023-MINCETUR. Sin perjuicio de lo señalado, OLIMPO garantiza la más amplia protección de los derechos del usuario bajo las normas de protección al consumidor y las normas de protección de datos personales vigentes dentro del territorio de la República del Perú, a las cuales declara someterse sin reserva ni limitación alguna. En este sentido, en caso de existir alguna discrepancia o contradicción entre los establecido en dichas normas y lo previsto en este Reglamento, que al momento de elaborar este Reglamento OLIMPO no ha percibido, prevalecerá lo establecido en las normas de protección al consumidor y en las normas de protección de datos personales vigentes en el Perú, las cuales se entenderán inmediata e incondicionalmente integradas en este Reglamento para todos los efectos.

## **CAPÍTULO TERCERO PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO DEPORTES VIRTUALES**

**Artículo 8º:** Para que un jugador participe en DEPORTES VIRTUALES es necesario escoger un evento, un tipo de jugada, fijar el monto de la jugada y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso OLIMPO se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellos Jugadores que generaron dichas jugadas.

**Artículo 9º:** Un jugador podrá realizar una jugada de DEPORTES VIRTUALES a partir de la publicación de los eventos en los Canales de Venta Autorizados. En caso que la información con respecto a un evento tenga datos faltantes, se observaran errores o se produjera algún inconveniente, OLIMPO podrá optar por publicar estos datos o información por cualquier otro medio y fecha posterior o diferida tan pronto lo considere conveniente. El período para recibir jugadas comienza con la activación de aceptación de las jugadas en el Sistema Central de Cómputo y finaliza antes del inicio del evento. En ese sentido, las jugadas solo serán aceptadas durante el período de validez de cada evento, dentro de las fechas y horas fijadas en las Pantallas donde se publiquen. En todos los casos, para definir la validez de las jugadas, los datos registrados en el Sistema Central de Cómputo de OLIMPO prevalecerán sobre cualquier otro dato.

**Artículo 10º:** Para cada resultado posible de DEPORTES VIRTUALES se ofrecen probabilidades que el Usuario debe usar para calcular los premios.

**Artículo 11º:** OLIMPO mostrará en todas las pantallas donde se lleve a cabo el desarrollo de los eventos virtuales, los eventos, sus detalles y las probabilidades relacionadas con los diferentes tipos de jugadas.

**Artículo 12º:** El Jugador es el responsable de sus actos y de las consecuencias que estos ocasionen, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. OLIMPO no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito, salvo por el cumplimiento de lo establecido en los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO y en el presente Reglamento.

**Artículo 13º:** OLIMPO no garantiza que el software esté libre de errores por causas no atribuibles a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO.

**Artículo 14º:** OLIMPO no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones por causas no atribuibles a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO .

## **CAPITULO CUARTO DISCIPLINAS**

### **DE JUEGO**

**Artículo 16º.-** Fútbol Virtual se divide en:

✓ **Partidos de fútbol**

Partidos de fútbol (Association Football) generados en 3D y en tiempo real. El sistema enfrenta dos equipos elegidos al azar. Cada partido se divide en seis segmentos, los primeros segmentos corresponden al primer tiempo y los tres últimos al segundo tiempo. Cada segmento puede contener un gol (y solo uno), por lo tanto, el número

máximo de goles por partido es de 6. El equipo con el mayor número de goles al final del partido es el ganador y los empates son posibles.

✓ **Copa (torneo)**

Similar al fútbol, aunque, en este caso, se trata de una competición con estructura de copa y eliminación directa. Los jugadores pueden apostar en los diferentes mercados de partidos de cuarto de final, semifinal y final. Las apuestas combinadas están disponibles en cada fase de la competición.

✓ **Liga**

Similar al fútbol, aunque, en este caso, se trata de una liga con treinta y ocho jornadas. Durante el transcurso de la temporada, veinte equipos compiten unos contra otros dos veces. Cada jornada se compone de diez partidos jugados en paralelo y las apuestas combinadas están disponibles.

**Artículo 17º.- Carrera de caballos**

Carreras en formato de vídeo pregrabado. Seis caballos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

**Artículo 18º.- Carrera de perros**

Carreras en formato de vídeo pregrabado. Seis perros elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

**Artículo 19º.- Carreras de motos**

Carreras en formato de vídeo pregrabado. Seis pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en una prueba de velocidad en circuito cerrado. Las posiciones: primera, segunda y tercera de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

**Artículo 20º.- Carreras de Speedway**

Carreras de Drift de 4 motos en formato de vídeo pregrabado. Cuatro pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta modalidad de carrera de motociclismo que se corre en óvalos de tierra. La primera y segunda posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas tras realizar cuatro vueltas.

**Artículo 21º.- Carreras de Karts**

Carreras en formato de vídeo pregrabado. Ocho pilotos elegidos al azar por el sistema compiten en esta disciplina del automovilismo que se practica con karts. La primera, segunda y tercera posición de la clasificación final determinan los resultados de las apuestas.

**CAPITULO QUINTO ADMISION DE JUGADA Y PARTICIPACIÓN EN EL JUEGO**

**Artículo 26º:** El boleto o comprobante de pago es el registro de la jugada identificado en la sección "Histórico de Tickets" de la cuenta del cliente y que debe cumplir con los requisitos indicados en el artículo 1 a). Para solicitar el pago del premio deberá encontrarse como pendiente de pago en el sistema central.

Todo jugador deberá verificar, bajo su responsabilidad, que el boleto o comprobante de juego emitido por el Punto de Venta Autorizado, contenga los pronósticos elegidos para cada jugada.

**Artículo 27º:** En todo caso, son condiciones fundamentales para participar en el juego DEPORTES VIRTUALES, a las que presta su conformidad todo jugador, que las jugadas hayan sido registradas válidamente. Los boletos de juego que se validen después del inicio de un evento, participarán para el siguiente evento del mismo juego.

**Artículo 28º:** OLIMPO tiene derecho a aceptar o rechazar cualquier jugada, cuando las jugadas propuestas contravengan lo establecido en el Reglamento; ello exime a OLIMPO de justificar su decisión en relación a estos supuestos. En todo caso el jugador tendrá que abstenerse de realizar la jugada, pudiendo realizar una diferente.

#### **CAPÍTULO SEXTO ANULACIÓN DE JUGADAS**

**Artículo 30º:** Dadas la naturaleza y las características del juego, no procede la anulación de una jugada por parte del Jugador.

**Artículo 31º:** Cuando, de manera excepcional, por cualquier causa prevista en este Reglamento o en los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, OLIMPO decida anular una jugada, se reintegrará al jugador el monto de la misma.

#### **CAPÍTULO SÉPTIMO RESULTADOS DE LOS PARTIDOS O EVENTOS**

**Artículo 32º:** Los resultados del juego DEPORTES VIRTUALES, a través de los cuales se determinan los ganadores, se dan a conocer a la conclusión del evento a través de Los Canales de Venta Autorizados.

#### **CAPÍTULO OCTAVO PAGO DE PREMIOS**

**Artículo 33º:** Cada jugada ingresada en el Sistema Central de Cómputo será ganadora si cumple con el resultado final del evento expuesto en las pantallas. En este caso, un premio es pagado al Jugador y es igual al valor de la jugada multiplicada por la probabilidad fija de cada evento, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

**Artículo 34º:** El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez terminados todos los eventos incluidos en la jugada y después de que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo. La forma de redondear el monto de los premios para todas las predicciones elegidas por el jugador será la que se muestra en el boleto de juego.

**Artículo 35º:** El premio generado se enviará automáticamente al saldo de la Cuenta del Usuario. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo.

**Artículo 36º:** En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, OLIMPO podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

**Artículo 37º:** El derecho al cobro de los premios se extingue a los 365 días calendarios contados a partir de haberse generado los resultados.

**Artículo 38º:** El ganador que cobre su respectivo premio autoriza a OLIMPO por el solo cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que OLIMPO decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

## **CAPÍTULO NOVENO**

### **MÁXIMO DE PREMIOS**

**Artículo 39º:** El Monto Máximo de Premio para Deportes Virtuales es S/ 10,000.00 (Diez mil y 00/100 Soles) y S/ 20,000.00 (Veinte mil y 00/100 Soles) para juegos numéricos (Ruleta, Keno, Bingo) por boleto. Dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de OLIMPO, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.

Asimismo, cualquier producto resultante del multiplicador que aparece en un boleto que supere dicho valor, será ajustado y reducido al valor asignado como “Monto Máximo de Premio”, determinado por OLIMPO.

### **CAPÍTULO DÉCIMO DISPUTAS**

**Artículo 41º:** Un jugador que presenta una jugada aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra aparentemente premios inferiores a los establecidos en el Programa, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de OLIMPO, durante los siguientes 30 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes sobre protección al consumidor.

**Artículo 42º:** En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, OLIMPO y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses. En tal sentido, OLIMPO a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone en conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o falta de comprensión de tales extremos.

### **CAPÍTULO DECIMO PRIMERO**

#### **FUERZA MAYOR**

**Artículo 43º:** Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de OLIMPO y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho OLIMPO no habría podido evitar estos sucesos. Fuerza mayor cubre los siguientes hechos, pero no limitados a caídas del sistema central de juego, de las telecomunicaciones, entre otros.

**Artículo 44º:** En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego DEPORTES VIRTUALES y el pago a los ganadores, OLIMPO no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto apostado por los jugadores.

### **CAPÍTULO DÉCIMO SEGUNDO**

#### **SEGURIDAD DE LOS DATOS**

**Artículo 45º:** Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo, se conservarán 180 días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la

responsabilidad de OLIMPO. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del Sistema Central de Procesamiento de datos, por lo que el jugador, en caso de resultar ganador con dicha jugada, ya no podrá cobrar el premio dado que dicho derecho se extinguió conforme se indica en el artículo 37° del presente reglamento.

# REGLAMENTO DE JUEGO “CASINO (SLOTS)”

## SECCIÓN 1: Definición de términos

### **Artículo 1º.-** Definición de términos

- (a) **Boleto o comprobante de juego:** Es el documento digital, que contiene la jugada elegida por el cliente en la página web [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet). Los datos de las jugadas se encontrarán en la sección de “Tickets” de cada juego. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta y monto ganado (de ser el caso). Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada jugada será determinado por OLIMPO e informado en la misma plataforma de juego.
- (b) **Canal de Venta Autorizado:** Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- (c) **Casino:** ofrece un catálogo amplio de juegos al azar electrónicos instantáneos, los cuales consisten en acertar cantidad de símbolos para encontrar el resultado ganador.
- (d) **OLIMPO:NG Gaming N.V.,** empresa encargada de la gerencia, implementación realización y supervisión del juego Casino.
- (e) **Jugada:** Selección de eventos y predicciones de acuerdo a los términos de cada juego validados por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- (f) **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego Casino.
- (g) **Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio por boleto se puede visualizar en la pirámide de premios que aparece en la información de cada juego.
- (h) **Período para realizar Jugadas:** Las jugadas se pueden realizar en cualquier momento.
- (i) **Premios:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado.
- (j) **Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rige el juego Casino.
- (k) **Sistema Central de Procesamiento de Datos:** Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de boletos y la posterior identificación de las jugadas ganadoras.

## SECCIÓN 2: Sobre el juego de casino

**Artículo 2º.-** Sólo podrán participar en el juego Casino las personas naturales mayores de 18 años de edad y que cumplan con los demás requisitos establecidos en los Términos y Condiciones de [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet). El hecho de participar en el juego supone, por parte del jugador, el conocimiento de este Reglamento y de los Términos y Condiciones de [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet) y su adhesión a los mismos, quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de este Reglamento y/o de los Términos y Condiciones de [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet). Asimismo, OLIMPO atribuirá la calidad de jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador

de un boleto de juego y que aparezca en el listado de “Tickets” de cada juego y deberá corresponder a una jugada válida.

**Artículo 3º.-** Casino, ofrece un catálogo variado de juegos al azar instantáneos. En el menú de cada uno de los juegos el jugador podrá encontrar las instrucciones del juego descritas de manera clara.

**Artículo 4º:** Casino ofrece una pirámide de premios determinada para cada juego, según el tipo de juego elegido por el jugador.

**Artículo 5º:** La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidos y a los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de OLIMPO. Dichos cambios serán comunicados por OLIMPO a los jugadores de manera oportuna, con una anticipación razonable a la fecha de entrada en vigencia de los mismos.

### **SECCIÓN 3: Participación en el juego**

**Artículo 6º:** Para que un jugador participe en Casino es necesario escoger un juego, elegir el tipo de apuesta (entre la apuesta máxima y la apuesta mínima) y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso OLIMPO se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellas personas que generaron dichas jugadas.

**Artículo 7º.-** El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que estos ocasionen, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. OLIMPO no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito, más allá de las contempladas en el presente Reglamento y en los Términos y Condiciones de [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet).

**Artículo 8º:** OLIMPO no garantiza que el software esté libre de errores por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO.

**Artículo 9º:** OLIMPO no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO.

**Artículo 10º:** OLIMPO no será responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentales o de cualquier otro tipo, que surjan en relación a la participación en Casino, por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO, bajo las reglas de responsabilidad civil previstas en el Código Civil peruano.

**Artículo 11º:** Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen Casino y la descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunicarán a los jugadores

mediante la web ([www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet)). A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

#### **SECCIÓN 4: Modalidades de juego**

**Artículo 12°:** La modalidad de cada uno de los juegos se encuentra disponible en el menú de cada juego de manera textual y gráfica. El jugador se obliga a informarse de la modalidad específica de cada juego en la página web ([www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet)).

#### **SECCIÓN 5: Pago de premios**

**Artículo 13°:** Un premio es pagado al jugador, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

**Artículo 14°:** El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

**Artículo 15°:** Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web, el premio generado se enviará automáticamente a la billetera dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo. Todos los premios serán pagados por transferencia bancaria a la cuenta que el cliente haya seleccionado como medio de retiro.

**Artículo 16°:** En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, OLIMPO podrá, de manera justificada, aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

**Artículo 17°:** El derecho al cobro de los premios se extingue a los 365 días calendarios contados a partir de haberse generado los boletos de cobro.

**Artículo 18°:** El ganador, que cobre su respectivo premio autoriza a OLIMPO por el solo cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que OLIMPO decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

#### **SECCIÓN 6: Máximo de premios**

**Artículo 19°.-** El Monto Máximo de Premio se puede visualizar en la sección información de cada juego. Dicha cantidad puede ser modificada a sola discreción de OLIMPO, lo cual será informado oportunamente a los jugadores.

#### **SECCIÓN 8: Disputas**

**Artículo 21°.-** Un jugador que presenta una jugada aparentemente ganadora que no es reconocida como ganadora por el Sistema Central de Cómputo o que registra

aparentemente premios inferiores a los establecidos, tiene el derecho de enviar su reclamo al servicio de atención de clientes de OLIMPO, durante los siguientes 30 días desde el momento en que los resultados de todos los eventos fueran ingresados al Sistema Central de Cómputo y puestos de conocimiento del público en general. Esta disposición no enerva las facultades y derechos del jugador establecidos en las normas legales vigentes sobre protección al consumidor.

**Artículo 22º.-** En el caso de disputas relacionadas a las ganancias y al pago de los premios, OLIMPO y el jugador se obligan a realizar todos los esfuerzos necesarios para lograr superar los inconvenientes vinculados a los mismos, actuando de buena fe y en un contexto de equilibrio de intereses. En tal sentido, OLIMPO a través del presente reglamento y de sus distintos canales de comunicación, pone en conocimiento del jugador, de manera previa y posterior a su participación, toda la información relacionada a sus restricciones y condiciones; de forma tal que el jugador no podrá alegar el desconocimiento, ignorancia o falta de comprensión de tales extremos.

## **SECCIÓN 9: Fuerza mayor**

**Artículo 23º.-** Fuerza mayor comprende todos aquellos hechos que escapan al control de OLIMPO y son imprevisibles e inevitables, de modo que cualquier planificación de medidas de defensa que hubiera hecho OLIMPO no habría podido evitar estos sucesos. Fuerza mayor cubre los siguientes hechos (pero sin ser ello limitativo): caídas del sistema central de juego, de las telecomunicaciones, entre otros.

**Artículo 24º.-** En casos de fuerza mayor que imposibiliten la realización del juego Casino y el pago a los ganadores, OLIMPO no tendrá responsabilidad alguna respecto a la ejecución del juego y los premios. En tales casos, previa verificación de su Sistema Central de Cómputo reintegrará el monto jugado por los jugadores.

## **SECCIÓN 10: Seguridad de los datos**

**Artículo 25º:** Atendiendo a la naturaleza del juego y al soporte informático que lo soporta, los datos sobre todas las transacciones ingresadas en el Sistema Central de Cómputo se conservarán 180 días naturales contados a partir del día siguiente de realizada la jugada bajo la responsabilidad de OLIMPO. En tal sentido, transcurrido dicho plazo, la jugada será retirada del Sistema Central de Procesamiento de datos, por lo que el jugador, en caso de resultar ganador con dicha jugada, ya no podrá cobrar el premio dado que dicho derecho se extinguió conforme se indica en el artículo 17º del presente reglamento.

# REGLAMENTO DE JUEGO “CASINO EN VIVO”

## SECCIÓN 1: Definición de términos

### Artículo 1º.- Definición de términos

- (a) **Boleto o comprobante de juego:** Es el documento digital, que contiene la jugada elegida por el cliente en la página web [www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet). Los datos de las jugadas se encontrarán en la sección de “Tickets” de cada juego. Esta información deberá contener el ID del Ticket, fecha de jugada, monto de apuesta y monto ganado (de ser el caso). Para efectos del pago de premios, el boleto válido debe además corresponder a una jugada válida. El valor mínimo de cada jugada será determinado por OLIMPO e informado en la misma plataforma de juego.
- (b) **Canal de Venta Autorizado:** Plataforma virtual autorizada para procesar, verificar boletos o comprobantes de juego y pagar los premios obtenidos.
- (c) **Casino:** ofrece un catálogo amplio de juegos al azar electrónicos instantáneos, los cuales consisten en acertar cantidad de símbolos para encontrar el resultado ganador.
- (d) **OLIMPO:** NG Gaming N.V , empresa encargada de la gerencia, implementación realización y supervisión del juego Casino.
- (e) **Jugada:** Selección de eventos y predicciones de acuerdo a los términos de cada juego validados por el Sistema Central de Cómputo en línea.
- (f) **Jugador:** Persona natural, mayor de 18 años, que cumple con los requisitos establecidos en el Capítulo Segundo de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, que voluntariamente y con pleno conocimiento del contenido del presente Reglamento, decide participar en el juego Casino.
- (g) **Monto Máximo de Premio:** El monto máximo de premio por boleto se puede visualizar en la pirámide de premios que aparece en la información de cada juego.
- (h) **Período para realizar Jugadas:** Las jugadas se pueden realizar en cualquier momento.
- (i) **Premios:** Es el factor o premio fijo por acertar el resultado.
- (j) **Reglamento:** El presente documento que tiene por objeto establecer los términos, condiciones y restricciones por las que se rige el juego Casino.
- (k) **Sistema Central de Procesamiento de Datos:** Sistema de cómputo que procesa y almacena de manera centralizada la información relativa al ingreso, registro y validación de jugadas, emisión de boletos y la posterior identificación de las jugadas ganadoras.
- (l) **Repartición (Deal):** Es la distribución de las cartas a los jugadores y al crupier o Dealer.
- (m) **Supervisor:** La persona responsable de la supervisión del funcionamiento del juego
- (n) **Dealer o Crupier:** La persona responsable de la supervisión del funcionamiento del juego.
- (o) **Barajador de cartas (Dealing shoe):** Es un dispositivo desde donde se reparten las cartas.

## SECCIÓN 2: Sobre el juego de Casino en vivo

**Artículo 2º.-** Sólo podrán participar en el juego Casino las personas naturales mayores de 18 años de edad, que cumplan con los requisitos establecidos en el Capítulo Segundo de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO. El hecho de participar en el juego supone, por parte del Jugador, el conocimiento de este Reglamento y de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, y su adhesión a los mismos, quedando sometida su jugada o jugadas a las condiciones que en ellos se establecen, siendo inaceptable cualquier petición o reclamación fundada en la ignorancia o desconocimiento de este Reglamento y/o de los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO. Asimismo, OLIMPO atribuirá la calidad de Jugador únicamente a quien cumpla con las condiciones antes mencionadas y sea portador de un boleto de juego y que aparezca en el listado de “Tickets” de cada juego y deberá corresponder a una jugada válida.

**Artículo 3º.-** Casino en vivo ofrece un catálogo variado de juegos al azar instantáneos. En el menú de cada uno de los juegos el jugador podrá encontrar las instrucciones del juego descritas de manera clara.

**Artículo 4º:** Casino en vivo ofrece una pirámide de premios determinada para cada juego, según el tipo de juego elegido por el jugador.

**Artículo 5º:** La participación en el juego está sujeta a los términos y condiciones aquí establecidos y a los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO, los cuales pueden cambiar periódicamente a sola discreción de OLIMPO. Dichos cambios serán comunicados por OLIMPO a los jugadores de manera oportuna, con una anticipación razonable a la fecha de entrada en vigencia de los mismos.

**Artículo 6º:** El presente reglamento se rige por las leyes de la República del Perú y, cualquier dificultad, contienda o litigio que suscite su aplicación, cumplimiento, interpretación o validez, será resuelta por los Tribunales y Jueces del domicilio de OLIMPO en la ciudad de Lima.

### SECCIÓN 3: Participación en el juego de Casino en vivo

**Artículo 7º:** Para que un jugador participe en Casino en vivo es necesario escoger un juego, elegir el tipo de apuesta (entre la apuesta máxima y la apuesta mínima) y pagar el valor de la misma. El pago de la jugada quedará completado una vez que el Sistema Central de Cómputo la haya validado, cuya validez se probará por medio de la emisión del boleto correspondiente. Aquellas jugadas que se generaron ilegalmente mediante manipulación del sistema por parte de terceros y/o sin pagar el valor de las mismas (fiadas) no serán jugadas válidas. En este último caso OLIMPO se reserva el derecho a adoptar las acciones legales correspondientes en contra de aquellas personas que generaron dichas jugadas.

**Artículo 8º.-** El usuario es el responsable de sus actos y de las consecuencias que estos ocasionen, por lo tanto, participa en el juego bajo su propio riesgo. OLIMPO no ofrece garantías de ningún tipo, tanto explícito como implícito, salvo por el cumplimiento de lo establecido en los Términos y Condiciones Generales de OLIMPO y en el presente Reglamento.

**Artículo 9º:** OLIMPO no garantiza que los juegos estén libres de errores por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO.

**Artículo 10º:** OLIMPO no garantiza que los juegos estén accesibles sin interrupciones por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO.

**Artículo 11º:** OLIMPO no será responsable de ninguna pérdida, costas y/o costos, gastos o daños, tanto directos como indirectos, especiales, consecuentes, accidentales o de cualquier otro tipo, que surjan en relación a la participación en Casino, por causas no imputables a OLIMPO o que sean consecuencia de hechos fuera del ámbito de control de OLIMPO, bajo las reglas de responsabilidad civil previstas en el Código Civil peruano.

**Artículo 12º:** Estas reglas, así como los términos y condiciones que rigen Casino y la descripción en detalle de estas reglas para este juego, se comunicarán a los jugadores mediante la web ([www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet)). A partir del momento de su anuncio, se consideran parte integrante del reglamento oficial del juego.

#### SECCIÓN 4: Modalidades de juego

**Artículo 13º:** La modalidad de cada uno de los juegos se encuentra disponible en el menú de cada juego de manera textual y/o gráfica. El jugador se obliga a informarse de la modalidad específica de cada juego en la página web ([www.olimpo.bet](http://www.olimpo.bet)).

#### SECCIÓN 5: Pago de premios

**Artículo 14º:** Un premio es pagado al jugador, siempre que dicho boleto tenga un premio pendiente de pago en el sistema.

**Artículo 15º:** El pago a los ganadores, de acuerdo con el párrafo anterior, sólo se realizará una vez que se confirme el registro correspondiente en el Sistema Central de Cómputo.

**Artículo 16º:** Para el caso de las jugadas realizadas a través de la página web, el premio generado se enviará automáticamente a la billetera dentro de la cuenta del cliente. El cliente podrá escoger el monto a liquidar y podrá cobrar el mismo. Todos los premios serán pagados por transferencia bancaria a la cuenta que el cliente haya seleccionado como medio de retiro.

**Artículo 17º:** En el caso en que, por alguna razón técnica, las jugadas ganadoras no fueran reconocidas automáticamente por el Sistema Central de Cómputo, OLIMPO podrá, de manera justificada aplicar procedimientos especiales para el pago de premios hasta que el Sistema Central de Cómputo pueda reconocer en su oportunidad las jugadas ganadoras.

**Artículo 18º:** El derecho al cobro de los premios se extingue a los 365 días calendarios contados a partir de haberse generado los boletos de cobro.

**Artículo 19º:** El ganador, que cobre su respectivo premio autoriza a OLIMPO por el solo cobro, al uso de su nombre, imagen y voz, comprometiéndose a dar testimonio para cualquier publicación o promoción publicitaria que OLIMPO decida realizar a través de medios impresos, digitales, de audio o video.

## OTRAS DISPOSICIONES DE LOS REGLAMENTOS DE JUEGOS

### 1. Apuestas indecisas en juegos interrumpidos

Cuando una apuesta permanece indecisa debido a la interrupción de un juego, se siguen los siguientes procedimientos predefinidos para resolver la situación:

- **Anulación de la Apuesta:** Si el juego no puede reanudarse automáticamente y no ha alcanzado un punto de no retorno, la apuesta se anula y el jugador recupera el importe apostado.
- **Resolución de la Apuesta en Base al Estado Actual del Juego:** Si el juego ha alcanzado un punto crítico, la apuesta se **podría resolver** en base al estado actual sin necesidad de reanudar.
- **Compensación al Jugador:** Si la interrupción se debe a una falla del sistema, se ofrece una compensación al jugador, como la devolución de la apuesta.
- **Restitución Parcial del Juego:** En algunos juegos, se puede restituir la apuesta a los jugadores afectados y permitirles continuar en una nueva partida o recibir una compensación proporcional.
- **Apuesta Pendiente hasta Resolución Manual:** En casos complejos, la apuesta puede ser revisada manualmente para decidir una resolución justa.
- **Reinicio del Juego desde el Inicio:** Si la interrupción ocurre antes de cualquier acción significativa, el juego se reinicia desde el principio.
- **Aplazamiento del Evento en Apuestas Deportivas:** En apuestas deportivas en vivo, la apuesta se congela hasta que el evento finalice y se puedan aplicar los resultados posteriores automáticamente.

### 2. Procedimientos para solucionar interrupciones causadas por discontinuidad

#### **a. Discontinuidad del jugador en la plataforma tecnológica**

**Detección:** La plataforma emite una alerta al detectar la discontinuidad del jugador (pérdida de conexión, inactividad prolongada, etc.). Se verifica la alerta y se registra el evento, incluyendo detalles como fecha, hora, ID del jugador y fase del juego.

**Resolución:** Se intenta reconectar al jugador a la sesión de juego, si el error es por parte de la conexión del jugador, el juego no se detiene. El juego solo se detiene si existe error en el juego.

#### **b. Discontinuidad en la transmisión de datos entre los servidores de la red y la plataforma**

**Detección:** La plataforma emite una alerta al detectar la interrupción en la transmisión de datos. Se verifica la alerta y se realiza un análisis preliminar de la causa del problema.

**Resolución:** Se intenta restablecer la conexión afectada y restaurar el tráfico de datos. Si la interrupción persiste, se contacta al proveedor de servicios de internet o infraestructura tecnológica. En caso de una interrupción grave, se activa el plan de contingencia, incluyendo la migración a servidores de respaldo.