

TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES DE WPLAY.CO

DICIEMBRE 24 DE 2020

1. INTRODUCCIÓN	4
2. GLOSARIO	6
3. POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS	9
3.1. OBJETO DE LA POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS	10
3.2. FINALIDAD DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS	10
3.3. MODOS DE OBTENCIÓN DE SUS DATOS PERSONALES	11
3.4. MODO DE TRATAMIENTO DE SUS DATOS PERSONALES	11
3.5. ACCESO A LOS DATOS	12
3.6. DERECHOS DEL TITULAR DE LOS DATOS	12
3.7. LLAMADAS TELEFÓNICAS Y OTROS MEDIOS DE CONTACTO	13
3.8. CONFORMIDAD CON LA POLÍTICA DE TRATAMIENTO DE DATOS	13
3.9. ALCANCE DE LA POLÍTICA DE PRIVACIDAD	13
3.10. PRIVACIDAD DE LOS DATOS PERSONALES	14
3.11. SEGURIDAD DE SU INFORMACIÓN PERSONAL	14
3.12. USO DE COOKIES	14
3.13. EL USO DE COMPLEMENTOS DE REDES SOCIALES	14
3.14. MODIFICACIONES A NUESTRA POLÍTICA	14
4. TÉRMINOS Y CONDICIONES GENERALES	15
4.1. CONSIDERACIONES PREVIAS	15
4.2. CUENTA DE USUARIO	15
4.3. JUEGO EN LA PLATAFORMA VIRTUAL	18
4.4. COMPONENTES Y ESTADOS DE LAS CUENTAS DE USUARIO	20
4.5. RECARGA DE CRÉDITOS PARA LA PARTICIPACIÓN	24
4.6. GENERAR DOCUMENTO DE RETIRO, COBRO DE PREMIOS	26
4.7. MISCELÁNEA	27
5. REGLAS DE JUEGO	30
5.1. REGLAS BÁSICAS DE JUEGO	30
5.2. REGLAS POR DEPORTES	41
6. CONTROL Y PREVENCIÓN DE LAVADO DE ACTIVOS Y FINANCIACIÓN DEL TERRORISMO	85
6.1. CÓDIGO DE CONDUCTA	89
6.1.1 PRESENTACIÓN	89
6.1.1.1 Principios y valores corporativos de Aquila Global Group S.A.S.	90
6.1.2 POLÍTICAS	91
6.1.3 DE LAS RELACIONES CON LOS DIFERENTES GRUPOS DE INTERÉS	92
6.1.4 DE LA PREVENCIÓN DE ACTOS INCORRECTOS Y FRAUDE	93
6.1.4.1 Obligación general relacionada con actos incorrectos	95
6.1.5 DE LA PREVENCIÓN DE LAVADO DE ACTIVOS, LA FINANCIACIÓN DEL TERRORISMO Y LA FINANCIACIÓN DE LA PROLIFERACIÓN DE LAS ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA	96
6.1.5.1 Lavado de activos	96
6.1.5.2 Financiación del terrorismo	97
6.1.5.3 Financiamiento a la proliferación de armas de destrucción masiva (FPADM)	97
6.1.6 POLÍTICAS PARA JUEGO SEGURO Y RESPONSABLE	98
6.1.6.1 Juego en la plataforma virtual	98
6.1.6.2 Componentes y estados en las cuentas de usuario	100
6.1.7 COMPROMISO CON LOS DERECHOS HUMANOS Y LABORALES	101
6.1.7.1.1 Principio de no discriminación e igualdad de oportunidades	101
6.1.7.1.2 Derecho a la intimidad de los empleados	101
6.1.7.1.3 Entorno de trabajo	102

6.1.8	POLÍTICA DE REGALOS	103
6.1.9	POLÍTICA ANTICORRUPCIÓN Y ANTISOBORNO	104
6.1.9.1	Alcance	104
6.1.10	LINEAMIENTOS DEL PROGRAMA DE CONDUCTA Y ÉTICA EMPRESARIAL	104
6.1.11	PREVENCIÓN DE LA EVASIÓN DE IMPUESTOS	105
6.1.12	DE LOS RECURSOS Y ACTIVOS DE LA EMPRESA	105
6.1.12.1	De los bienes en general	105
6.1.12.2	De los bienes recibidos en pago	106
6.1.13	DE LOS CONFLICTOS DE INTERÉS	107
6.1.13.1	Definición	107
6.1.13.2	Situaciones que pueden dar lugar a conflictos de interés	107
6.1.13.3	Procedimiento para el manejo, administración y resolución de situaciones de conflicto de interés	108
6.1.13.3.1	Directores y Gerente	108
6.1.13.3.2	Funcionarios no Directores	109
6.1.13.4	Certificación de parentesco	109
6.1.14	SITUACIONES PROHIBITIVAS PARA LOS ADMINISTRADORES Y EMPLEADOS DE AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.	109
6.1.15	INFORMACIÓN SUJETA A RESERVA, INFORMACIÓN CONFIDENCIAL Y USO DE INFORMACIÓN PRIVILEGIADA	110
6.1.15.1	Marco normativo	110
6.1.15.2	Alcance y definición de información sujeta a reserva	111
6.1.15.3	Reglas para la protección y administración de la información sujeta a reserva	111
6.1.15.4	Alcance y definición de la información confidencial	111
6.1.15.5	Reglas para la protección y administración de la información confidencial	111
6.1.15.6	Información privilegiada	112
6.1.15.7	Procedimientos para evitar el uso ilegítimo de la información privilegiada	113
6.1.15.7.1	Procedimiento para la autorización y control de enajenación de acciones de la empresa por parte de los administradores	114
6.1.15.7.2	Declaraciones y certificaciones relacionadas con uso y manejo de información privilegiada y reservada para la negociación de acciones de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.	114
6.1.16	DE LAS DONACIONES Y CONTRIBUCIONES DE LAS ACTIVIDADES POLÍTICAS DE LOS FUNCIONARIOS DE LA EMPRESA	115
6.1.17	COMITÉ DE ÉTICA DE AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.	115
6.1.18	CANALES DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN	116
6.1.18.1	Comunicaciones internas	116
6.1.18.2	Comunicaciones externas	116
6.1.18.3	Redes sociales	117
6.1.19	DEL RÉGIMEN SANCIONATORIO	117
7.	PLAN DE JUEGO RESPONSABLE	118
7.1.	INTRODUCCIÓN	118
7.2.	NUESTRO COMPROMISO	118
7.3.	PRINCIPIOS	119
7.4.	REGLAS BÁSICAS PARA DISFRUTAR DE UN JUEGO RESPONSABLE	119
7.5.	LO QUE SE PROTEGE	120
7.6.	SISTEMA TÉCNICO DE JUEGO	122

7.7. ASPECTOS GENERALES DEL JUGADOR	123
7.7.1 REGISTRO E IDENTIFICACIÓN DEL JUGADOR	123
7.8. PROHIBIDOS DEL JUEGO	123
7.9. TÉRMINOS Y CONDICIONES Y REGLAS PARTICULARES DEL JUEGO	124
7.10. PROCESO DE AUTOEXCLUSIÓN	124
7.11. HISTORIAL DE CUENTA DEL USUARIO	125
7.12. PROCEDIMIENTO DE CONTROL DE LAS OPERACIONES DE PAGO Y COBRO	126
7.13. LÍMITES PARA ADQUISICIÓN DE CRÉDITOS PARA LA PARTICIPACIÓN	127
7.14. PROTECCIÓN DE DATOS	127
7.15. POLÍTICAS DE PRIVACIDAD	127
7.16. INFORMACIÓN DIRIGIDA AL JUGADOR	128
7.17. REQUERIMIENTOS PARA LA PROTECCIÓN DE JUGADORES	129
7.18. CONSIDERACIONES FINALES	130
8. MARCO JURÍDICO APLICABLE EN COLOMBIA	131
9. VIGENCIA Y ACTUALIZACIÓN	132

1. Introducción

1.1 El presente texto de Términos y Condiciones representa el contrato de juego celebrado entre AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., operador autorizado de la plataforma de apuestas online WPLAY.CO y quien en adelante se denominará el "OPERADOR" y el Usuario jugador de la plataforma, quien en adelante se denominará el "USUARIO". Se entiende celebrado y aceptadas las condiciones y planteamientos generales, en el momento de la apertura de una cuenta de

usuario. Este texto conlleva, asimismo, la declaración de conocimiento y aceptación plenas de nuestra política de tratamiento de datos, las reglas de juego, juego responsable y el código de conducta que forman un todo único en el desarrollo de la relación usuario-plataforma virtual.

1.2 Este documento debe ser leído detenidamente antes de la aceptación que se efectúa por medio del registro en la plataforma virtual. De no ser aceptadas sus condiciones, deberá abstenerse de abrir una cuenta de usuario con nosotros, so pena de no poder argumentar posteriormente el desconocimiento, el error o alguna otra causa dirimente de cualquier responsabilidad o determinación tomada en el desarrollo del contrato de juego.

1.3 El presente texto se encuentra publicado en la plataforma virtual para el conocimiento anterior, concomitante y posterior de nuestros usuarios. De ser necesaria la modificación, adición o supresión de algún componente de los mismos (por razones que incluyen el deber de adaptación y adhesión a leyes aplicables o requisitos reglamentarios), estos serán publicados en la plataforma virtual para la permanente consulta de nuestros usuarios. En caso de presentarse un cambio o modificación fundamental se solicitará que el usuario acepte nuevamente, como al inicio del registro, las nuevas condiciones publicadas y estas entrarán en pleno vigor. De no ser aceptadas las condiciones con los cambios fundamentales y el servicio de la plataforma no quiera seguir siendo recibido, el usuario podrá retirar todo su saldo disponible, con las condiciones que apliquen al respecto y efectuar la solicitud de cancelación de la cuenta de usuario.

1.4 Contamos con un servicio al cliente instaurado de manera que los usuarios tengan acceso a asesorías y acompañamiento permanente por parte de personal altamente especializado. En el mismo sentido, WPLAY.CO, manifiesta su compromiso y promoción entre sus usuarios del Juego Responsable, en aras de encontrar en los juegos de suerte y azar en la modalidad novedosa un espacio de entretenimiento y esparcimiento sanos. WPLAY.CO dispone de un sistema de autoexclusión para la prevención de la ludopatía y otros problemas relacionados con la adicción al juego. Los usuarios pueden usar el sistema de atención permanente para ser orientados acerca del sistema de autoexclusión. WPLAY.CO no será responsable si un usuario sigue jugando en otras plataformas, o valiéndose de otras cuentas de usuario para evadir las medidas aplicadas por medio de la autoexclusión.

1.5 A través de los presentes T&C se establecen las condiciones de las transacciones de juego, las transacciones económicas relacionadas al mismo, las apuestas sobre eventos y los premios otorgados por internet, según el régimen del monopolio rentístico de los juegos de suerte y azar en Colombia y, en específico, la ley 1753 de 2015, la normatividad sobre juegos operados por internet, reglamentado mediante el Acuerdo Número 04 del 24 de Mayo de 2016, el Acuerdo 02 de 2019 y el Acuerdo 04 de 2019 que lo modifican y/o adicionan parcialmente, expedidos por Coljuegos. Incluir el acuerdo 08 de 2020, que consolida y modifica todos los anteriores

1.6 WPLAY.CO garantiza el adecuado cumplimiento de la normatividad que regula la protección de datos personales, la recolección, el almacenamiento, el uso y la circulación de la información sobre las personas naturales, en el marco de la Ley 1581 de 2012 y sus decretos reglamentarios, específicamente el Decreto 1377 de 2013.

2. Glosario

- a) **ACTIVACIÓN DE LA CUENTA DE USUARIO:** Proceso a través del cual el Operador habilita al jugador para poder participar en el juego. La verificación de los datos deberá ser realizada por el Operador mediante sus procedimientos implementados.
- b) **APUESTA EN VIVO:** Es cualquier transacción de apuesta radicada o realizada en pleno desarrollo de un evento.
- c) **APUESTA PREMATCH:** es cualquier transacción de apuesta radicada o realizada previo al inicio de un evento.
- d) **AUTO-PLAY:** Característica de operación propia de un juego en la cual el mismo realiza jugadas automáticas por delegación del jugador.
- e) **BINGO W:** Es la vertical que ofrece sorteos de Bingo de forma virtual entre distintas salas para los usuarios interesados en esta modalidad de entretenimiento.
- f) **BLOG:** servicio de la sociedad de la información mediante el cual uno o varios autories publican cronológicamente textos o artículos y donde los lectores pueden añadir comentarios personales.
- g) **BODEGA DE DATOS:** Repositorio histórico de datos que registra la actividad transaccional del Operador.
- h) **BONOS:** Aquellos entregados al jugador por parte del operador previo cumplimiento de las condiciones derivadas de la participación en una o varias partidas o eventos. El bono se considera premio una vez se transfieran los créditos de bono como créditos para la participación a la cuenta de juego.
- i) **BONOS POR LIBERAR:** Es el valor recibido de Bono en la vertical de deportivas, cuyas condiciones de liberación o uso, se limita a los T&C.
- j) **BONOS POR LIBERAR CASINO:** Es el valor recibido de Bono en la vertical de Casino, cuyas condiciones de liberación o uso, se limita a los T&C.
- k) **CASINO:** Es la vertical que ofrece varios tipos de apuesta a rondas en las categorías de: Slot (máquinas tragamonedas), Black Jack y Casino Holdem (Juegos de mesa), Ruletas y video Bingos; entre otras atracciones que el operador ponga a disposición para este tipo de público.
- l) **CLAVE DE ACCESO:** una clave de acceso es una combinación de letras, números y signos que debe teclearse para obtener acceso a un programa o partes de un programa determinado, un terminal u ordenador personal, un punto en la red, etc.
- m) **CUENTA DE JUEGO:** Espacio virtual asociado a la cuenta de usuario en la que se encuentran los créditos para la participación y los créditos de bono de cada jugador.
- n) **CUENTA DE USUARIO ACTIVA:** Toda cuenta que no se encuentre en estado de suspendida o cancelada.
- o) **CUENTA DE USUARIO:** Registro único ante un determinado operador a través de un proceso mediante el cual el jugador ingresa determinados datos y aporta la información o documentación necesaria para obtener la apertura de una cuenta de usuario que le permite acceder a las actividades de juego ofrecidas. La cuenta de usuario puede tener estado activa, suspendida y cancelada.

- p) **CRÉDITOS BONOS:** Es el saldo en donde, por lo general, se aplica un bono ya liberado, proveniente de "Bonos por liberar"; de donde, se debe de realizar una última apuesta con un valor en la cuota específico para su liberación o uso, la cual, se limita a los T&C.
- q) **CHAT:** servicio de la sociedad de la información que permite la comunicación escrita realizada de manera instantánea entre dos o más personas, mediante el uso de un programa informático y un acceso a internet.
- r) **DEPORTIVAS:** Es la vertical que ofrece todo tipo de apuestas a eventos deportivos que el operador pone a disposición del usuario, los cuales, comprenden los principales certámenes de nivel nacional e internacional de distintas divisiones, competencias, modalidades, categorías y mercados de apuesta.
- s) **DEPÓSITO:** Es toda transacción para la compra de créditos que realiza el usuario a través de los canales virtuales disponibles por el operador, ya sean por TDC, PSE u otro, cuyo valor es aplicado de forma inmediata, o después de algunos minutos en el Saldo Créditos de la cuenta de juego. Nota: El tiempo de aplicación depende de los protocolos de seguridad establecidos por las distintas entidades bancarias y pasarelas de pago aliadas.
- t) **DIRECCIÓN IP:** Una etiqueta numérica que identifica, de manera lógica y jerárquica, a una interfaz (elemento de comunicación/conexión) de un dispositivo dentro de una red que utilice el protocolo IP (Internet Protocol), que corresponde al nivel de red del modelo OSI (Open System Interconnection) que es un modelo de interconexión de sistemas abiertos, de referencia para los protocolos de red la arquitectura en capas.
- u) **DISPOSITIVO:** En un sentido amplio, un dispositivo electrónico es una combinación de componentes electrónicos organizados en circuitos, destinados a controlar y aprovechar las señales eléctricas. Un dispositivo electrónico es sinónimo de producto, artefacto o aparato electrónico, como puede ser un altavoz, una licuadora, un celular, una computadora, una tablet o un televisor.
- v) **DOCUMENTO DE RETIRO:** documento generado por el usuario desde la plataforma, para poder reclamar el dinero acumulado en su cuenta, ya sea desde saldo créditos o saldo premios.
- w) **FPADM:** La financiación para la producción de armas de destrucción masiva (FPADM) es cualquier forma de acción económica, ayuda o mediación que proporcione apoyo financiero a la fabricación, producción y/o comercialización de armas de destrucción masiva.
- x) **FREEBET:** Es una apuesta gratis, la cual es entregada por algún tipo de promocional o incentivo que celebra el operador con el usuario, cuyas condiciones para su liberación o uso, se establece en los T&C de participación.
- y) **FREESPIN:** Es una serie de rondas o spin gratis para usar en algún juego en específico de la vertical Casino, la cual es entregada por algún tipo de promocional o incentivo que celebra el operador con el usuario, cuyas condiciones para su liberación o uso, se establece en los T&C de participación.
- z) **FT:** El financiamiento del terrorismo (FT) es cualquier forma de acción económica, ayuda o mediación que proporcione apoyo financiero a las actividades de elementos o grupos terroristas. Aunque el objetivo principal de los grupos terroristas no es financiero, requieren fondos para llevar a cabo sus actividades, cuyo origen puede provenir de fuentes legítimas, actividades delictivas, o ambas.
- aa) **GENERADOR DE NÚMERO ALEATORIO (GNA):** Es la herramienta la cual es cargada y operada con una base de datos de usuarios, cuya característica y objetivo principal, es la

- elección de uno o varios usuarios ganadores de un promocional/torneo/concurso, quienes debe de cumplir con unas condiciones de juego específicas, según los T&C de participación.
- bb) INTERFAZ GRÁFICA:** Programa informático que actúa como interfaz para el jugador, utilizando un conjunto de imágenes y objetos gráficos para representar la información y acciones disponibles en la interfaz.
- cc) LA:** Lavado de Activos (LA) son todas las acciones para dar apariencia de legalidad a recursos de origen ilícito. En la mayoría de los países del mundo esta conducta es considerada delito y también se conoce como lavado de dinero, blanqueo de capitales, legitimación de capitales, entre otros. De una manera sencilla, se incurre en lavado de activos cuando cualquier persona o empresa adquiera, resguarde, invierta, transporte, transforme, custodie o administre bienes que tengan origen ilícito.
- dd) LOG IN:** es el proceso que controla el acceso individual a un sistema informático mediante la identificación del usuario utilizando credenciales provistas por el usuario.
- ee) LOG OUT:** consiste en cerrar el acceso personal a un sistema informático, al cual anteriormente se había realizado el log in.
- ff) MEDIOS DE PAGO:** Medios habilitados por el operador que permiten a los jugadores adquirir los créditos para la participación y por medio de los cuales se realizan los retiros de fondos correspondientes a premios ganados y, en su caso, de los créditos no apostados.
- gg) NAVEGAR:** Desplazarse a través de una red o de un sistema informático.
- hh) PASARELA DE PAGOS:** Es todo comercio aliado cuyas transacciones son llevadas a cabo, a través de integraciones tecnológicas con las bases de datos del operador, facilitando así, la adquisición de créditos de participación desde distintos dispositivos tecnológicos a disposición del usuario.
- ii) PLATAFORMA DE JUEGO:** Infraestructura tecnológica (software y hardware) que constituye la interfaz principal entre el jugador y el Operador. Forman parte de la Plataforma de Juego las bases de datos de juego, la pasarela de pagos, plataformas de software o integración y páginas adicionales que hacen parte integral de la experiencia al jugador.
- jj) PLATAFORMA VIRTUAL:** Se entiende o se refiere al sitio Web WPLAY.CO de apuestas online.
- kk) PROVEEDOR DE JUEGOS:** Quien brinda los servicios de desarrollo de software especializado para la creación de juegos de suerte y azar.
- ll) PROYECTO TÉCNICO:** Documento que describe y detalla la arquitectura de la plataforma tecnológica (hardware y software) que utilizará el Operador, los procedimientos administrativos, operativos y de seguridad, así como lo relativo a la plataforma de cuenta juego y juegos por cada tipología.
- mm) RECARGA:** Es toda compra de créditos presencial que realiza el usuario a través de los puntos de venta físicos y comercios aliados a nivel nacional, cuyo valor es aplicado de forma inmediata, en su Saldo Créditos.
- nn) RED SOCIAL:** servicio de la sociedad de la información que ofrece a los usuarios una plataforma de comunicación a través de internet, para que estos generen un perfil con sus datos personales, facilitando la creación de comunidades con base en criterios comunes y permitiendo la comunicación de sus usuarios, de cómo que puedan interactuar mediante mensajes, compartir información, imágenes o videos, permitiendo que estas publicaciones sean accesibles de forma inmediata por todos los usuarios de su grupo.

- oo) REGISTRO:** Proceso de suscripción ante el operador de servicio WPLAY.CO, como usuario de las apuestas a las que este ofrece en sus tres verticales.
- pp) ROLLOVER:** Se refiere a la cantidad de veces que un usuario debe de jugar un valor recibido de bono para poderlo liberar en su saldo de créditos bonos. Los cuales aplica tanto para deportivas, como casino. Ejemplo, si el usuario recibe \$50.000 de bono con un rollover x4, entonces, debe de jugar 4 veces este valor, es decir, \$200.000 a un valor de cuotas específicas según los T&C. Para el rollover en Casino, es similar, sólo que tienen un rollover más alto, en donde las rondas se deben de realizar a unos juegos muy específicos.
- qq) SALDO CRÉDITOS:** Es todo valor o saldo proveniente de un depósito o recarga realizado por el usuario a través de los canales disponibles por el operador.
- rr) SALDO PREMIOS:** Es el saldo o valor acumulado de las apuestas ganadoras del usuario, independientemente del vertical de origen. (Deportivas, Casino, Bingo W).
- ss) SELFIE:** autorretrato fotográfico, que se hace generalmente con una cámara o dispositivo digital.
- tt) SESIÓN DEL JUGADOR:** Período de tiempo transcurrido desde que un jugador efectúa el ingreso (login) a la cuenta de usuario, hasta que efectúa el cierre o salida de dicha cuenta (logout).
- uu) SESIÓN DE JUEGO:** Período de tiempo transcurrido desde que un jugador comienza a participar en un juego, hasta que termina de jugar de acuerdo al tipo de juego:
- a. En las máquinas tragamonedas o de azar, corresponde al conjunto de partidas realizadas por el jugador, ya sea en uno o varios juegos de máquinas tragamonedas o de azar, durante el período de tiempo delimitado por cada una de sus conexiones al juego del Operador.
 - b. El resto de juegos, se podrá computar entre otros, por alguna de las siguientes maneras:
 - Sesión efectiva de juego, tiempo realmente consumido en la participación del juego.
 - Sesión del jugador. Partida, mano, etc.
- vv) SISTEMA DE JUEGO:** Todas aquellas reglas que buscan un resultado y se ejecutan sobre una Plataforma de Juegos.
- ww) VERTICAL:** Se refiere a alguna de las superficies virtuales que operan transversalmente para el sitio Web Wpay.co desde su estructura jerárquica, siendo estos las verticales de Deportivas, Casino y Bingo W.

3. Política de tratamiento de datos

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. en el cumplimiento de la privacidad de los datos suministrados por nuestros usuarios en la plataforma WPLAY, establece la siguiente Política de Tratamiento de Datos, para su conocimiento y permanente consulta, en el marco de los deberes legales de los responsables del tratamiento de datos personales. La responsabilidad aquí declarada de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. se extiende solamente hasta la veracidad y plenitud de la información que usted como usuario nos entrega, quedando a su entera discreción el deber de comunicarnos cualquier modificación o actualización en los datos entregados. Sus deberes y sus derechos se circunscriben a la autenticidad y actualidad de los datos. AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. se reserva el derecho de excluir de los servicios ofrecidos en la plataforma virtual a todo usuario que

haya entregado datos o información falsa o incompleta, sin perjuicio de las demás acciones que procedan legalmente.

3.1. Objeto de la Política de tratamiento de datos

Desde el momento en que realiza el registro exitoso para la creación de una cuenta WPLAY.CO, nos hace entrega de una serie de datos de carácter personal que conforme a la presente política usted acepta sean tratados, en concordancia con los lineamientos de la Ley 1581 de 2012 y el Decreto 1377 de 2013. A través del registro usted otorga autorización expresa del tratamiento de sus datos a la sociedad AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.

De acuerdo a lo establecido en el artículo 10, numeral 4 del Decreto 1377 de 2013, si transcurridos 30 días hábiles a partir del conocimiento de la presente política, que se entiende hecha de manera concomitante con el registro de su cuenta de usuario WPLAY.CO, AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. no recibe comunicación expresa para la supresión de sus datos, podremos continuar con el tratamiento de la información personal para las finalidades que posteriormente se describen y que justifican la recolección y tratamiento de sus datos.

3.2. Finalidad de la recolección de datos

- Cumplir con los requerimientos contractuales del Contrato de Concesión No. C1741 del 05 de Junio del 2020 suscrito con COLJUEGOS, con vigencia hasta el 06 de Julio de 2025 y los Requerimientos Técnicos de Juegos operados por Internet en Colombia.
- Enviar documentación e información relacionada con nuestros productos, servicios, ofertas, promociones, alianzas, concursos, contenidos, etc.
- Dar cumplimiento a obligaciones contraídas con nuestros clientes, beneficiarios, empleados, colaboradores, proveedores, y demás personas relacionadas con las actividades empresariales de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.
- Realizar estudios sobre hábitos de consumo o comportamientos de mercado.
- Suministrar información comercial, publicitaria o promocional sobre los productos, servicios, eventos, promociones de tipo comercial, con el fin de impulsar, dirigir, ejecutar, informar y de manera general llevar a cabo campañas, promociones o concursos de carácter comercial o publicitario.

AQUILA GLOBAL GROUP SAS, identificada con NIT Número 901.001.374-2, domiciliada en la ciudad de Medellín, cumplirá con las directrices de la ley y velará por garantizar el correcto uso y tratamiento de los datos personales de sus usuarios, siendo el responsable de los mismos en los términos de la ley aplicable. El consentimiento del tratamiento de sus datos personales es otorgado a través de la respectiva manifestación en el proceso de registro en la plataforma virtual

WPLAY.CO, y el contenido de esta política de tratamiento de datos, sus condiciones y finalidades, se entienden conocidas y aceptadas una vez que usted decide realizar dicho registro. La política de tratamiento de datos es única y general para todos nuestros usuarios, por ende, no es procedente tener una política de privacidad especial para cada usuario según sus necesidades. Si usted, al momento de conocer esta política de tratamiento no se encuentra de acuerdo con esta o con alguno o algunos de sus apartados, por favor absténgase de realizar el registro de cuenta de usuario WPLAY y no proceda a entregarnos ningún tipo de dato personal que no esté dispuesto a entregar en las condiciones de los presentes términos.

3.3. Modos de obtención de sus datos personales

Recolectamos y almacenamos sus datos de carácter personal:

- Al completar el formulario de registro de usuario WPLAY.CO de manera exitosa.
- Al solicitar el retiro de dinero de la plataforma a través de los canales establecidos.
- Al acceder a nuestro canal de atención al usuario (Chat Online).
- Al acceder al llenado de alguno de nuestros formularios de contacto, aunque no sea un usuario WPLAY.CO activo.

3.4. Modo de tratamiento de sus datos personales

Una vez obtenidos sus datos, estos se almacenan en distintos formatos encriptados que se notifican a COLJUEGOS. El responsable del Tratamiento de Datos es AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.

Las medidas de seguridad exigidas por las leyes de protección de datos son atendidas y ejecutadas en debida forma, para asegurar la confidencialidad, disponibilidad e integridad de los datos de carácter personal. Estos datos se recopilan, entre otras razones ya expuestas en el apartado de FINALIDAD DE LA RECOLECCIÓN DE DATOS, para dar cumplimiento al contrato de Concesión celebrado entre AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. y COLJUEGOS, y para dar sustento y viabilidad al contrato de juego celebrado entre la sociedad AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. y los usuarios que realizan el registro de cuenta de manera exitosa.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. no compartirá datos obtenidos de los usuarios con terceras personas u organizaciones, con las cuales no se busque el cumplimiento de alguno de los fines de la recopilación y tratamiento de los datos indicados en esta política. Es posible que, en algunos casos, según requiera la ley o algún procedimiento legal, sea necesaria la facilitación del acceso a los datos personales de los usuarios. También procederá la facilitación cuando el interés público indique la conveniencia y la necesidad de dar acceso a los datos personales de los usuarios.

A través de los datos suministrados se propician las siguientes acciones fundamentales:

- Acceder a la plataforma virtual WPLAY.CO

- Utilizar el servicio de atención al usuario las 24 horas del día los siete días de la semana.
- Realizar recargas de créditos para la participación a través de los medios de pago dispuestos.
- Realizar documentos de retiro de premios.
- Realizar el cobro efectivo de premios obtenidos en la plataforma virtual, por cualquiera de los medios dispuestos.
- Hacer uso del servicio de Autoexclusión.
- Atender los requerimientos de información.
- Jugar en la plataforma de forma segura.

3.5. Acceso a los datos

Como norma general, ningún tercero ajeno al Responsable del Tratamiento de Datos podrá acceder en ningún caso a sus datos personales sin su consentimiento expreso, salvo las entidades consideradas encargadas del tratamiento, las cuales necesitan el acceso a ésta para prestar los servicios contratados. AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. deberá comunicar sus datos personales a otras entidades y organismos públicos para cumplir con obligaciones de tipo contractual y legal, tales como la cesión de sus datos a entidades bancarias y financieras para realizar operaciones de cobros o de pago de premios. A COLJUEGOS en cumplimiento de la normativa y los requerimientos técnicos de los juegos operados por internet en Colombia.

3.6. Derechos del titular de los datos

La normativa de protección de datos reconoce la facultad del titular de la información para ejercer derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición. Para estos efectos AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. dispone el siguiente correo electrónico como canal o vía para ejercitar estos derechos: requerimientoscoljuegos@wplay.co, o a la dirección del domicilio empresarial Calle 53 No. 45 - 112, Piso 3, Edificio Colseguros, Medellín-Antioquia, a través de correo tradicional. Con cualquiera de los dos métodos, usted deberá adjuntar a su petición una copia de su documento de identidad (cedula de ciudadanía o extranjería). En los términos de la ley 1755 de 2015, sus peticiones serán atendidas y respondidas en el plazo establecido. Se tendrá un plazo máximo de treinta (30) días calendario para retirar de las bases de datos la información personal del jugador que así lo solicite a través del mecanismo dispuesto para tal fin en el canal interactivo.

Toda persona registrada en las bases de datos de WPLAY.CO podrá en todo momento solicitar al OPERADOR la supresión de sus datos personales y/o revocar la autorización otorgada para el Tratamiento de los mismos mediante la presentación de una solicitud de revocatoria. La solicitud de supresión de la información y la revocatoria de la autorización no procederán cuando el jugador

tenga un deber legal o contractual de permanecer en la base de datos y cuando existan apuestas abiertas o retiros pendientes por parte del jugador.

3.7. Llamadas telefónicas y otros medios de contacto

Las llamadas telefónicas que efectuamos a nuestros usuarios son grabadas y monitoreadas para efectos de seguridad y control interno de calidad. En todo caso, usted siempre será informado de esta circunstancia y su consentimiento expreso será solicitado en el acto mismo.

Por otra parte, los servicios de mensajería de texto, correos electrónicos y otros, a través de los cuales se contacta y se dan a conocer promociones, concursos, notificaciones de ganadores, etc. Son medios que el contrato de juego contempla como los aceptados expresamente por usted al momento de la realización del registro de usuario. Cualquier reclamación o cualquier pretensión de cancelación a este tipo de contactos deberá ser elevado al correo electrónico o domicilio empresarial de contacto del apartado DERECHOS DEL TITULAR DE LOS DATOS.

3.8. Conformidad con la política de tratamiento de datos

Toda persona que se registre o cree una cuenta de usuario en WPLAY.CO, acepta que su información personal haga parte de las bases de datos de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. y que la misma haga uso de ésta con fines comerciales, le envíe información comercial y promocional al correo electrónico, a los números telefónicos o a cualquier otro tipo de contacto registrado por el USUARIO en el canal interactivo.

Toda persona registrada en las bases de datos de WPLAY.CO podrá en todo momento solicitar al OPERADOR la supresión de sus datos personales y/o revocar la autorización otorgada para el Tratamiento de los mismos mediante la presentación de una solicitud de revocatoria. La solicitud de supresión de la información y la revocatoria de la autorización no procederán cuando el jugador tenga un deber legal o contractual de permanecer en la base de datos y cuando existan apuestas abiertas o retiros pendientes por parte del jugador.

Para todos nuestros usuarios es de vital importancia leer detenidamente nuestras políticas de privacidad y así conocer y comprender la forma como será tratada su información personal.

3.9. Alcance de la política de privacidad

La presente política de Tratamiento de Datos tiene vigencia y aplicación para los sitios web propiedad de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. Los efectos de su regulación no se extienden a otros sitios web a los que pueda acceder a través de vínculos alojados o encontrados en la plataforma virtual WPLAY.CO.

3.10. Privacidad de los datos personales

Los datos personales le corresponden solo a su titular. AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. es Responsable de no revelar ninguna clase de información que les pertenezca a sus titulares, tales como, (número de identificación, Email, número de celular, dirección IP, etc.), salvo la obtención de la expresa autorización del titular de los datos o en los casos en que sea requerido por alguna entidad pública o judicial.

3.11. Seguridad de su información personal

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. se hace responsable de velar por la seguridad y la privacidad de su información y por el respeto a sus datos, de acuerdo con las limitaciones que la actual Internet nos provee, siendo conscientes que no estamos excluidos de sufrir algún ataque por parte de Hackers o usuarios malintencionados que ejerzan la delincuencia informática.

3.12. Uso de cookies

El uso de cookies y su dirección IP, se realiza solo con la finalidad de ofrecerle un sitio de acuerdo a sus preferencias locales (tales como navegador web usado, sistema operativo, ISP, etc). Las cookies permiten entregar un contenido ajustado a los intereses y necesidades de nuestros usuarios/visitantes. También podrán usarse cookies de terceros que están presentes en el Web log, como anunciantes o publicidad del mismo, con el único fin de proveer información adicional o relevante a la navegación de usuario en los sitios web de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.

3.13. El uso de complementos de redes sociales

Los complementos ("plug-ins") de las redes sociales Facebook y Twitter pueden ser incorporados en nuestras páginas web. Los servicios asociados provienen respectivamente de las compañías Facebook Inc. y twitter Inc. (o "proveedores"). Para mejorar la protección de sus datos, estos complementos se implementan como botones sociales. Para evitar que Facebook y twitter puedan relacionar la visita a nuestras páginas con su cuenta de usuario, debe desconectar su cuenta de usuario antes de visitar nuestra web.

3.14. Modificaciones a nuestra política

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. se reserva el derecho de modificar, rectificar, alterar, agregar o eliminar cualquier punto del presente documento en cualquier momento y sin previo aviso, para adaptarla a novedades legislativas, doctrinales, jurisprudenciales, prácticas de la industria o políticas comerciales.

4. Términos y condiciones generales

4.1. Consideraciones previas

4.1.1 Los términos y condiciones de uso aquí consagrados lo vinculan contractual y legalmente a usted como USUARIO con AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., sociedad comercial, con NIT Número 901.001.374-2, con domicilio principal en la ciudad de Medellín- Colombia, Calle 53 No. 45 – 112, piso 3, Edificio Colseguros.

4.1.2 El OPERADOR es una persona jurídica autorizada en Colombia para ofertar los juegos de suerte y azar de la modalidad juegos operados por internet, según Contrato de Concesión No. C1741 del 5 de junio de 2020 suscrito con COLJUEGOS, asignado al dominio del sitio web WPLAY.CO, luego de haber cumplido con todos los requisitos y condiciones legales, financieras, técnicas y tecnológicas, además de las garantías exigidas para la cobertura del pago de premios y devolución de fondos de los jugadores, demostrando principios de transparencia en la operación de juegos en la jurisdicción colombiana.

4.1.3 Los servicios ofrecidos por el OPERADOR están relacionados con juegos de suerte y azar por internet autorizados por Coljuegos mediante el contrato de Concesión C1741 del 5 de junio de 2020, a los cuales accede el usuario que se registra correcta y válidamente en el sitio WPLAY.CO, y apuesta según las reglas particulares de juego establecidas para cada uno de los juegos que se ofertan en la plataforma, además de todas las actividades que permitan al usuario realizar transacciones sobre el juego, transacciones económicas derivadas del mismo, o la mera navegación por el sitio, de acuerdo a la normatividad vigente en Colombia sobre juegos operados por internet.

4.1.4 Para la prestación de servicios por parte del OPERADOR, se necesita el consentimiento previo mediante la aceptación de los términos y condiciones aquí expuestos. Se entiende que si el USUARIO no está de acuerdo con el contenido del mismo se abstendrá de utilizar los servicios del OPERADOR.

4.1.5 En el evento que EL OPERADOR disponga sitios de divulgación, conversación o de opinión, como redes sociales, blogs, chats, imágenes, etc., la información allí publicada será responsabilidad de los usuarios que allí participen, y en ningún momento reflejarán las opiniones, posiciones o recomendaciones del OPERADOR, directivos, ejecutivos o accionistas.

4.1.6 Al registrarse en la plataforma virtual WPLAY.CO, usted acepta los términos y condiciones publicados en este canal interactivo y las modificaciones o ajustes que AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. realice a los mismos en cualquier momento y sin previa notificación. Todo cambio en los términos y condiciones, debe ser aprobado por el usuario en la plataforma.

4.2. Cuenta de usuario

4.2.1 Usted ostentará la calidad de usuario WPLAY.CO, una vez la información suministrada en el registro de usuarios sea verificada por nuestros agentes. Para esta validación usted otorga su

autorización para que esta sea realizada en diferentes bases de datos de acceso público y privado. La información suministrada será cotejada y verificada para dar el aval de la creación de su cuenta de usuario WPLAY.CO.

4.2.2 El solicitante del registro de creación de una cuenta de usuario WPLAY.CO, debe ser persona natural, mayor de 18 años, con nacionalidad colombiana o extranjero residenciado en Colombia con cedula de extranjería.

4.2.3 El registro, navegación y uso de la plataforma WPLAY.CO es personal. No se permite la suplantación de identidades para la creación de cuentas o la creación de cuentas de usuario en nombre de un tercero. La normatividad de los juegos de suerte y azar exige la creación y correspondencia de una única cuenta de usuario por persona. Toda acción que se compruebe como transgresora de esta regla será sancionada conforme a la normatividad existente y serán elevadas las denuncias o demandas correspondientes a las autoridades competentes.

4.2.4 Para el acceso y navegación en los contenidos generales de WPLAY.CO, no será necesario contar con una cuenta de usuario, este uso es gratuito salvo el costo por conectividad de la red de telecomunicaciones que estará a cargo y de uso exclusivo del USUARIO. No obstante, el acceso a las actividades de juego ofrecidas por el OPERADOR estará condicionado al registro único del USUARIO ante el OPERADOR, quien deberá ingresar todos los campos del formulario de registro con datos válidos para obtener la apertura de cuenta de usuario.

4.2.5 El USUARIO que aspire a convertirse en JUGADOR deberá certificar, incluso a posteriori, que la información que pone a disposición del OPERADOR es veraz, exacta y precisa; asimismo es responsable de la actualización de datos, información y documentación necesaria cada vez que éstos sean modificados. Por lo tanto, el USUARIO que se ha registrado y ha obtenido una cuenta de usuario garantiza y responde, en cualquier circunstancia, de la veracidad, exactitud, autenticidad y vigencia de los datos, información y documentación puesta a disposición del OPERADOR.

4.2.6 Se efectuará la validación de la identidad del USUARIO, y el OPERADOR podrá solicitar algún dato, información o documento comprobante adicional a efectos de corroborar la información suministrada y de activar, suspender o cancelar las cuentas de usuario, a aquellos USUARIOS cuyos datos, información o documentación no hayan podido ser confirmados. La suspensión o cancelación de una cuenta de usuario implica que el USUARIO de la misma no puede acceder a las actividades de juego ofrecidas por el OPERADOR, sin que ello genere indemnización alguna a favor del USUARIO.

4.2.7 El control de verificación de identidades es una facultad expresa del OPERADOR que usted acepta con la creación de la cuenta de usuario. Esta facultad otorga al OPERADOR el poder solicitar Documentos de Soporte de Identidad y Pruebas de Domicilio, en los casos que se evidencien comportamientos inadecuados en el manejo de la cuenta WPLAY.CO, o cuando la actualización de las cuentas sea necesaria una vez cada año calendario de permanencia en la plataforma como usuario activo o en los casos en que sea necesario validar la titularidad de la cuenta de juego. Lo anterior se realiza con el fin de comprobar la identidad y domicilio del usuario, los cuales son datos

de suma relevancia para garantizar la transparencia y la seguridad en el devenir del desarrollo del contrato de juego.

Algunas opciones sobre Documento Soporte son, sin limitarse a los enunciados:

- Licencia de Conducción
- Pasaporte
- Libreta militar

Y en caso de no contar con alguno de estos documentos se solicitará fotocopia de la cédula autenticada en notaría.

Algunas opciones sobre documentos de Prueba de Domicilio son, sin limitarse a los enunciados:

- Factura de Servicios Públicos Domiciliarios (Telefonía Fija, Televisión por cable, etc.)
- Extracto Bancario
- Certificación EPS (Con dirección actualizada)
- Guía de Envío (Coordinadora, Servientrega, Deprisa, Envía).

4.2.8 VERIFICACIÓN EN TIEMPO REAL: En caso de no ser posible corroborar o si persiste la duda sobre la verificación de identidad del usuario, el OPERADOR se reserva el derecho de efectuar la siguiente validación en tiempo real, la cual constará de los siguientes pasos:

- a) Se solicitará una foto tipo selfie en donde el usuario que intenta validarse sostenga un papel manuscrito con la fecha actual, la hora en que se realiza la toma y una palabra clave o código otorgado por el agente de servicio que realiza la validación.
- b) Este procedimiento tendrá una caducidad máxima de 30 minutos, ya que dicha validación se sobreentiende hecha en tiempo real.
- c) Pasado el anterior plazo la palabra clave o código otorgado perderá vigencia y deberá realizarse un nuevo proceso con una nueva clave o código.

PAR 1. En el documento Prueba de Domicilio deberá aparecer el Nombre y Dirección de residencia del usuario, este documento debe tener una fecha inferior a 2 meses, las cuatro esquinas del documento y los datos en él deben ser visibles, el documento deberá ser auténtico y sin modificaciones, EL OPERADOR realizará las validaciones correspondientes para confirmar la autenticidad de la información y en caso de evidenciarse alteraciones o inconsistencias EL OPERADOR se reserva el derecho a cancelar la cuenta del usuario Definitivamente.

4.2.9 Solo pueden registrarse personas mayores de edad cumpliendo el proceso de registro para lo cual el usuario se compromete a indexar información completa, verídica y actualizada en el Formulario de Registro. Una persona sólo puede tener una única cuenta de juego activa. No podrán registrarse en WPLAY.CO, realizar actividades de juego, depósitos o retiros en la plataforma ni crear una cuenta de usuario las personas que cumplan al menos una de las siguientes condiciones:

- a) Menores de edad. El operador debe verificar la edad del jugador y establecer las restricciones necesarias para evitar que las apuestas sean realizadas por aquellos que no acrediten mayoría de edad.
- b) Personas que padezcan enfermedades mentales que hayan sido declaradas interdictos judicialmente.
- c) Personal vinculado al operador: aquellos trabajadores que intervengan o puedan influir en el desarrollo de la actividad de juego definidos por el operador.
- d) Personas autoexcluidas en la plataforma

4.2.10 La seguridad de sus dispositivos y todas las apuestas, redención de bonos, interacción en redes sociales, log-in, log-out, consultas, depósitos y/o retiros, así como cualquier otra actividad propia del juego, que se realicen desde éstos en la plataforma virtual, son de la entera responsabilidad y cuidado del usuario.

4.2.11 De acuerdo con la normatividad que regula la operación de los juegos operados por internet, el OPERADOR siguiendo los procedimientos para la validación y verificación de los datos de identificación de los usuarios, tiene la facultad para denegar, suspender, cancelar o restringir la creación de una cuenta de usuario a cualquier persona, siempre que considere que la información o movimientos de la misma atentan contra las políticas internas del OPERADOR y/o la normatividad legal vigente.

4.2.12 No estableceremos ninguna relación de negocios o de cualquier otro tipo, con personas naturales o jurídicas que se encuentren en las listas de sanciones del Consejo De Seguridad De Las Naciones Unidas, ni en las listas de la Oficina de Control de Activos Extranjeros del Departamento del Tesoro de los Estados Unidos de América (OFAC). El Operador se abstendrá de establecer todo tipo de vínculo, con personas naturales o jurídicas de las cuales se tengan dudas fundadas sobre su vinculación con LA/FT/FPADM y la consecuente legalidad de sus actividades, licitud u origen de sus recursos.

4.2.13 Las personas que ostenten la calidad de PEP (Persona Expuesta Políticamente), deberán declarar su condición al momento de la apertura de la cuenta de usuario. La continuidad de la cuenta estará sujeta a revisión y aprobación por parte de los estamentos internos del Operador.

4.2.14 En la validación de la información suministrada por el usuario, el Operador verificará la existencia de procesos y/o condenas de las siguientes tipologías, sin limitarse a las enunciadas: condenas activas por delitos LA/FT/FPADM, por falsedad material o ideológica en documento público o privado, además de condenas intramurales en curso por la comisión de cualquier delito tipificado en la Ley 599 de 2000. Como política general, estos usuarios serán rechazados del registro inicial o sus cuentas serán canceladas por anulación de contrato.

4.3. Juego en la plataforma virtual

4.3.1 La persona que se registre y cree una cuenta de usuario en WPLAY.CO, recibe un usuario o login y una clave de acceso. El usuario comprende y acepta que es responsable por el manejo seguro de su usuario y clave de acceso al canal interactivo y se hace responsable de las consecuencias que su mal uso ocasione o pudiere ocasionar a él mismo, al OPERADOR o a terceras personas.

4.3.2 Cinco intentos fallidos de ingreso a la cuenta de usuario, generan bloqueo de la cuenta. En este caso el usuario deberá restablecer la contraseña accediendo por la ventana de ingreso y haciendo clic en la opción, ¿Olvidó su contraseña?, se recomienda el cambio de la clave periódicamente y mínimo cada doce (12) meses.

4.3.3 Posterior a la creación de la cuenta de USUARIO WPLAY.CO, usted estará facultado para participar en los juegos de suerte y azar ofertados en la plataforma WPLAY.CO realizando apuestas. La cuenta de usuario será de acceso restringido al titular de la información suministrada, mediante un login. Se recomienda al usuario, luego del primer ingreso a la plataforma WPLAY.CO, cambiar su clave.

4.3.4 La clave de seguridad resulta personal e intransferible y obliga al USUARIO a mantenerla en estricta seguridad y confidencialidad. El USUARIO será el único responsable por el mantenimiento y administración de las claves de seguridad, su nombre de acceso o login, identificación personal o cualquier otro código requerido para ingresar a la cuenta, así como por el daño, perjuicio, lesión o detrimento que del incumplimiento de esta obligación de confidencialidad y seguridad se genere por cualquier causa.

4.3.5 El USUARIO que tenga una cuenta de usuario y desee participar realizando apuestas en los juegos ofrecidos por el OPERADOR, debe tener créditos para la participación disponibles y/o créditos de bonos en su cuenta de juego. Así, el USUARIO será responsable por todas las operaciones efectuadas desde su cuenta de juego, pues el acceso a las actividades de juego está restringido al ingreso y uso de su clave de seguridad, nombre de acceso o login, que son de su conocimiento privado y cuya confidencialidad y seguridad es de su exclusiva responsabilidad, y restringido también al saldo en su cuenta de juego.

4.3.6 El USUARIO se compromete a notificar al OPERADOR de forma oportuna, idónea, eficiente y eficaz, cualquier uso no autorizado de su cuenta de usuario y de su cuenta de juego, así como el ingreso por terceros no autorizados a su cuenta única. Bajo ninguna circunstancia el USUARIO podrá ceder, vender, transferir o transmitir su cuenta bajo ningún título, ya que la cuenta de USUARIO es un registro único ante el OPERADOR.

4.3.7 Las únicas apuestas que se aceptan son las realizadas a través del canal interactivo en WPLAY.CO

4.3.8 El OPERADOR se reserva el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de confirmarla.

4.3.9 El OPERADOR se reserva el derecho de eliminar cualquier apuesta prematch realizada con posterioridad a la hora de inicio del evento. Si es una apuesta de una sola línea se elimina la apuesta y se realiza la devolución del valor apostado. Si es de varias líneas se elimina únicamente la línea cuyo evento realmente se inició antes de la realización de la apuesta.

4.3.10 El OPERADOR hará un registro de todos los historiales de cuentas de cada USUARIO, la cual incluye información de las participaciones o jugadas efectuadas y reportes transaccionales de cada jugador.

4.3.11 Las apuestas sobre eventos suspendidos antes de que se completen los minutos definidos como oficiales de juego se anularán, excepto aquellas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuestas a "primer goleador", "anotará en cualquier momento" y "último anotador".

4.3.12 En los eventos de apuestas en vivo, puntualmente de apuestas sobre eventos de fútbol, será posible anular una apuesta, aún si ha resultado inicialmente ganadora, cuando el resultado apostado por el USUARIO y que le dio lugar al premio inicialmente, posteriormente es ANULADO o REVOCADO por el VAR (Video Assistant Referee. Traducido, árbitro asistente de video).

4.3.13 Hace parte del presente documento el anexo REGLAS DE JUEGO, contentivo de los lineamientos y condiciones de determinación de las apuestas en las distintas modalidades de deportes, en los respectivos mercados ofertados, así como las reglas particulares de juego para los tipos de juego cuyo desarrollo o resultado depende de un generador de número aleatorio (juegos de casino, juegos virtuales, bingo, etc.).

4.3.14 A través de la plataforma WPLAY.CO, el USUARIO puede apostar a mercados sobre eventos reales (deportivos y no deportivos) y juegos de casino (máquinas tragamonedas, bingo, póker, blackjack, ruleta), juegos virtuales y demás juegos que autorice COLJUEGOS. El OPERADOR solo puede operar los juegos autorizados conforme la regulación vigente.

4.3.15 Para cada juego que se oferta en la plataforma WPLAY.CO están publicadas las reglas particulares de cada tipo de juego. Las Reglas Particulares de cada juego y de cada opción de mercados forman un todo con el presente texto de términos y condiciones generales. Se encuentran publicadas en la plataforma virtual para la permanente consulta de los usuarios.

4.4. Componentes y estados de las cuentas de usuario

4.4.1 Toda persona que se registre en WPLAY.CO creará una cuenta de usuario y una cuenta de juego que se identificará con un ID o número de cuenta de juego.

4.4.2 Nos reservamos el derecho a cancelar el registro o de suspender por precaución la cuenta de usuario de una persona si se encuentra falsedad o error en la información suministrada. El usuario registrado asume toda responsabilidad ante WPLAY.CO y ante terceras personas, por los daños y perjuicios que pudieren derivarse de la falsedad o error en la información de registro suministrada por el usuario en el canal interactivo.

4.4.3 Mientras se realiza la investigación, WPLAY.CO se reserva el derecho de suspender por precaución la cuenta de juego de un usuario cuando se sospeche que en ella se realizan operaciones fraudulentas o ilegales y a cancelarla definitivamente si dichas operaciones fraudulentas o ilegales se comprueban.

ARTÍCULO 32. ESTADOS DE CUENTA DE USUARIO. El operador sólo debe permitir la participación en el juego, mediante el acceso a través de la cuenta de usuario. Los registros de los jugadores en estado diferente a activo, tienen restringida en todo o en su parte su operación en la plataforma.

Los estados de cuenta se definen en:

- a) **Cuenta de usuario suspendida por tiempo.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet evidencia cuentas de usuario inactivas por un periodo de seis (6) meses.
- b) **Cuenta de usuario suspendida por precaución.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet advierte cuentas de usuario con comportamientos fraudulentos, de colusión, utilización de la cuenta de usuarios por terceros, aquellas que incurran en la categoría de prohibidos del juego o cualquier otro que el operador considere inusual en la actividad de juego.
- c) **Cuenta de usuario cancelada por tiempo.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet evidencia cuentas de usuario que se encuentren suspendidas por un periodo de once (11) meses.
- d) **Cuenta de usuario cancelada por anulación de contrato.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet previamente ha suspendido por precaución cuentas de usuario y el proceso de análisis arroja como resultado un incumplimiento a los términos y condiciones establecidos por el operador en el contrato de juego.

PARÁGRAFO PRIMERO. Una vez cancelada la cuenta de usuario el operador debe transferir a los jugadores los saldos que existieren en las cuentas de juego por concepto de los créditos a la participación, para lo cual utilizará los medios de pago que haya seleccionado el jugador entre los ofrecidos por el operador. En el caso que el operador no pudiere transferir los créditos a la participación que estuvieren en la cuenta de juego, el operador debe establecer el mecanismo mediante el cual se puedan conservar los fondos del jugador, así como elevar las correspondientes denuncias ante la autoridad competente cuando corresponda.

4.4.4 De igual manera WPLAY.CO tiene el derecho y la obligación legal de reportar ante las autoridades competentes, cualquier anomalía, fraude o intento de fraude, así como cualquier operación ilegal que llegare a detectar por parte de los usuarios de la plataforma.

4.4.5 Toda la información relacionada con el USUARIO (transacciones, apuestas, premios, etc.) es del interés sólo de dicho apostador. Ninguna persona dentro de la empresa está autorizada a entregar, mencionar, informar y/o divulgar esta información a ningún tercero; salvo bajo los parámetros establecidos en la Ley 1226 de 2008 de Habeas Data.

4.4.6 Nos reservamos el derecho de actuar sobre el estado de las cuentas de usuario, para suspender por precaución y posteriormente cancelar por anulación de contrato en cualquier momento que cualquiera de las siguientes conductas sea detectada:

- a). Si consideramos que el usuario utiliza la plataforma virtual de forma fraudulenta o con fines ilegales o inadecuados para terceros, el operador mismo o el modelo de negocio de la sociedad AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.
- b). Si se comprueba la realización de acciones tendientes a obtener ganancias de forma injusta, esto es, haciendo trampa o aprovechando la buena fe del operador.

c). Si cualquiera de las anteriores conductas fuese objeto de fuertes sospechas por parte del operador de que están o pueden estar a punto de presentarse con la cuenta del usuario.

ARTÍCULO 32. ESTADOS DE CUENTA DE USUARIO. El operador sólo debe permitir la participación en el juego, mediante el acceso a través de la cuenta de usuario. Los registros de los jugadores en estado diferente a activo, tienen restringida en todo o en su parte su operación en la plataforma.

Los estados de cuenta se definen en:

- a) **Cuenta de usuario suspendida por tiempo.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet evidencia cuentas de usuario inactivas por un periodo de seis (6) meses.
- b) **Cuenta de usuario suspendida por precaución.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet advierte cuentas de usuario con comportamientos fraudulentos, de coacción, utilización de la cuenta de usuarios por terceros, aquellas que incurran en la categoría de prohibidos del juego o cualquier otro que el operador considere inusual en la actividad de juego.
- c) **Cuenta de usuario cancelada por tiempo.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet evidencia cuentas de usuario que se encuentren suspendidas por un periodo de once (11) meses.
- d) **Cuenta de usuario cancelada por anulación de contrato.** Se presenta cuando el operador de juegos operados por internet previamente ha suspendido por precaución cuentas de usuario y el proceso de análisis arroja como resultado un incumplimiento a los términos y condiciones establecidos por el operador en el contrato de juego.

PARÁGRAFO PRIMERO. Una vez cancelada la cuenta de usuario el operador debe transferir a los jugadores los saldos que existieren en las cuentas de juego por concepto de los créditos a la participación, para lo cual utilizará los medios de pago que haya seleccionado el jugador entre los ofrecidos por el operador. En el caso que el operador no pudiese transferir los créditos a la participación que estuvieren en la cuenta de juego, el operador debe establecer el mecanismo mediante el cual se puedan conservar los fondos del jugador, así como elevar las correspondientes denuncias ante la autoridad competente cuando corresponda.

4.4.7 LA CUENTA DE USUARIO WPLAY.CO PRESENTA LOS SIGUIENTES COMPONENTES PRINCIPALES:

a) **SALDO CRÉDITOS.** Este saldo es el disponible para apostar libremente en el canal interactivo. Se abonará a este saldo el valor de las recargas realizadas por el usuario y los reembolsos o devoluciones por apuestas declaradas como "NO ACCIÓN" y por apuestas anuladas. De manera preferencial se retirará de este saldo el valor de las apuestas realizadas por el jugador. El retiro de los créditos reflejados en el saldo Créditos, estará supeditado a lo indicado en el artículo 3 del Acuerdo 02 de 2019.

ARTÍCULO 3. Modificar el **Artículo 28. Forma de pago de Premios y Retirada de Fondos**, el cual quedará así:

“ARTÍCULO 28. FORMA DE PAGO DE PREMIOS Y RETIRO DE FONDOS. Una vez el jugador se hace acreedor de un premio, éste se refleja inmediatamente en la cuenta de juego asociada a su cuenta de usuario.

En el momento en que el jugador desee realizar el retiro de los fondos de su cuenta de juego, el operador debe aceptar y ordenar el pago en un plazo no mayor a 72 horas pago que deberá hacerse por el medio de pago elegido por el jugador, de los ofrecidos en el juego, lo anterior siempre que el operador haya verificado:

1. *La información suministrada por el jugador en el proceso de apertura de cuenta de usuario.*
2. *Que el jugador haya realizado, máximo (3) tres retiros de fondos diarios.*
3. *Que al momento del retiro la sumatoria de las apuestas realizadas, sea mayor o igual al 50% de la totalidad de los depósitos. Lo anterior se aplica acumulado desde la implementación tecnológica y puesta en marcha del presente acuerdo. Esta condición no aplica para los premios obtenidos por el jugador.*

b) SALDO PREMIOS. Se abonará a este saldo el valor de los premios ganados por el usuario. Se retira de este saldo lo correspondiente a los documentos de retiro cobrados por el usuario. También el sistema retirará de este saldo el valor correspondiente a las apuestas realizadas por el usuario, únicamente cuando este hubiese agotado su SALDO CRÉDITOS disponible para apostar.

c) SALDO CRÉDITOS BONOS. A este saldo se abonarán los valores correspondientes a bonificaciones y promocionales ofertados por el canal interactivo a los cuales se hubiese hecho merecedor el USUARIO. Este saldo está disponible para apostar en el canal interactivo pero sujeto a términos de caducidad, prioridad de uso y demás condiciones definidas por el operador, estos bonos bajo ninguna circunstancia podrán ser retirados por el usuario, más las ganancias derivadas del uso de los mismos serán acreditadas en el SALDO PREMIOS de la cuenta de juego.

d) BONOS POR LIBERAR. A este saldo se abonarán los valores correspondientes a bonificaciones y promocionales ofertados por el canal interactivo a los cuales se hubiese hecho merecedor el USUARIO, estos bonos estarán sujetos a condiciones específicas que deberán ser cumplidas por el usuario para poder ser acreedor de los mismos y posterior al cumplimiento estos pasarán a ser parte del SALDO CRÉDITO BONOS para ser jugados por el usuario.

4.4.8 En todo caso una apuesta sólo se pagará afectando uno solo de los tres primeros saldos indicados y la plataforma WPLAY.CO, guardará información acerca de cuál fue el saldo afectado en la transacción o pago de cada apuesta.

4.4.9 No se permiten las transferencias de saldo entre cuentas de juego de distintos usuarios.

4.4.10 ESTADOS DE LA CUENTA DE USUARIO:

Los estados de la cuenta de usuario indican la calidad que esta presenta frente al operador basados en distintas situaciones y causales que se encuentran enmarcadas en el artículo 32 del acuerdo 04 de 2016.

- a) CUENTA ACTIVA: Cuenta que presenta una operación habitual y normal.
- b) CUENTA SUSPENDIDA POR TIEMPO: Para cuentas que no presentan actividad por seis meses consecutivos.
- c) CUENTA SUSPENDIDA POR PRECAUCIÓN: Cuentas que presentan cambios bruscos en el comportamiento del jugador, posible suplantación de éste, juegos o recargas fraudulentos, colusión, jugadores incurso en prohibición de juegos por internet.
- d) CUENTA CANCELADA POR TIEMPO: Cuenta Suspendida por Tiempo durante once (11) meses consecutivos.
- e) CUENTA CANCELADA POR ANULACIÓN DE CONTRATO: Cuenta inicialmente suspendida por precaución por posible incumplimiento de términos y condiciones del sitio web.

4.5. Recarga de créditos para la participación

4.5.1 EL OPERADOR reportará a la autoridad competente todas las operaciones que superen los límites máximos fijados en el Sistema para la Prevención del Lavado de Activos y Financiación del Terrorismo y proliferación de armas de destrucción masiva (SIPLAFT).

4.5.2 Toda persona que se registra como jugador en WPLAY.CO debe indicar al momento de su registro los valores límite máximo de depósito por día, por semana y por mes. La disminución de estos límites será de aplicación inmediata y el aumento aplicará a las 72 horas y requerirá de segunda confirmación por parte del usuario una vez transcurrido ese tiempo.

4.5.3 En el proceso de registro, el usuario podrá indicar el o los medios de pago que utilizará y autorizará para realizar las recargas de créditos para la participación entre los habilitados por el OPERADOR, entre los cuales podrá elegir, entre otros:

- a) Cuentas bancarias en entidades autorizadas y vigiladas por la Superintendencia Financiera de Colombia. Entiéndase por cuenta bancaria cualquier cuenta corriente o cuenta de ahorros, en la cual el usuario sea el titular de la cuenta.
- b) Tarjeta de Crédito emitidas por entidades autorizadas y vigiladas por la Superintendencia Financiera de Colombia, bajo la titularidad del usuario.
- c) Cualquier otro instrumento de medios pago ofrecidos por entidades autorizadas y vigiladas por la Superintendencia Financiera de Colombia; así como las ofrecidas por entidades administradoras de pasarelas de pago vinculadas a los establecimientos de crédito y los administradores de sistemas de pago de bajo valor. Todos vigilados por la superintendencia Financiera de Colombia.
- d) Transferencias de giro o recaudos a través de operadores de servicios postales de pago autorizados por el Ministerio de Tecnología de la Información y las Comunicaciones.

- e) Tarjetas prepago recargables amparadas por un banco vigilado por la Superintendencia Financiera de Colombia. No se permiten tarjetas recargables internacionales avaladas por franquicias de pago.
- f) Pagos en efectivo a través de puntos físicos habilitados por el operador para este efecto.

4.5.4 El usuario solo podrá recargar su cuenta con créditos para la participación con el único fin de utilizarlos para realizar apuestas en la plataforma virtual. Nos reservamos el derecho de suspender por precaución y/o cancelar el contrato de juego en caso de determinar que el usuario ingresa dinero en la cuenta de usuario sin intención real de realizar apuesta alguna y darle a la plataforma un uso distinto a su naturaleza.

4.5.5 Cada recarga de créditos para la participación realizada será acreditada al SALDO CRÉDITOS de la cuenta del usuario y de este saldo solo será posible efectuar el retiro de fondos de la plataforma una vez el usuario haya apostado mínimo el 50% de la totalidad de los depósitos realizados para adquirir créditos de participación. De lo contrario, todo retiro de dinero que pretenda hacerse del SALDO CRÉDITOS será denegado por el operador, en virtud del lo dispuesto en el artículo 28 del Acuerdo 04 de 2016, modificado por el artículo 3 del Acuerdo 02 de 2019, expedidos por Coljuegos:

ARTÍCULO 3. Modificar el Artículo 28. Forma de pago de Premios y Retirada de Fondos, el cual quedará así:

"ARTÍCULO 28. FORMA DE PAGO DE PREMIOS Y RETIRO DE FONDOS. Una vez el jugador se hace acreedor de un premio, éste se refleja inmediatamente en la cuenta de juego asociada a su cuenta de usuario.

En el momento en que el jugador desee realizar el retiro de los fondos de su cuenta de juego, el operador debe aceptar y ordenar el pago en un plazo no mayor a 72 horas pago que deberá hacerse por el medio de pago elegido por el jugador, de los ofrecidos en el juego, lo anterior siempre que el operador haya verificado:

1. La información suministrada por el jugador en el proceso de apertura de cuenta de usuario.
2. Que el jugador haya realizado, máximo (3) tres retiros de fondos diarios.
3. Que al momento del retiro la sumatoria de las apuestas realizadas, sea mayor o igual al 50% de la totalidad de los depósitos. Lo anterior se aplica acumulado desde la implementación tecnológica y puesta en marcha del presente acuerdo. Esta condición no aplica para los premios obtenidos por el jugador.

Lo anterior, deberá constar de forma expresa en los términos y condiciones que estarán publicadas en la plataforma de juego, dado que hacen parte integral del contrato celebrado entre el operador y el jugador.

4.5.6 Ningún empleado de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ofrecerá ningún tipo de asignación de créditos, prestamos o adelantos de créditos para la participación a ningún usuario. El usuario que propicie, acceda, induzca o acepte este tipo de comportamiento será suspendido por precaución y posteriormente será cancelada su cuenta de usuario por cancelación de contrato.

4.5.7 En el caso de acreditarse por error a la cuenta de algún usuario, un saldo de créditos para la participación que no corresponda a una recarga hecha por el mismo, este usuario deberá reportar al operador de la ocurrencia del hecho y es su deber contractual y ético conservar en su integridad

dichos dineros recargados por error. El contacto con el operador servirá para dar marcha a las acciones pertinentes que permitan restablecer el error y adjudicar los créditos para la participación al legítimo dueño de estos. Toda acción en contravía a esta cláusula será sancionada acorde con los presentes Términos y Condiciones.

4.5.8 Sin importar el medio de pago y/o canal de recarga elegido para la adquisición de créditos para la participación y retiro de premios, serán de obligatorio cumplimiento los procedimientos a que haya lugar para verificar plenamente la identidad del jugador, en aras de garantizar la seguridad y la transparencia en todas las transacciones realizadas.

4.5.9 Solo se permiten transacciones de recarga de créditos para la participación en pesos colombianos.

4.6. Generar documento de retiro, cobro de premios

4.6.1 Al hacerse acreedor de un premio en nuestra plataforma virtual, este se verá reflejado en el SALDO PREMIOS.

4.6.2 Nos reservamos el derecho de solicitar documentos y pruebas de identidad para el retiro de fondos o pago de premios de la plataforma virtual. Todo usuario debe de proveer pruebas de identidad antes de generar una documento de retiro.

4.6.3 La gestión de los documentos de retiro es un proceso llevado a cabo por el usuario titular de la cuenta. Contamos con distintos filtros de seguridad como el establecimiento de preguntas de seguridad entre el operador y el usuario titular, de carácter confidencial, sobre las cuales es indispensable dar una respuesta exactamente igual a lo especificado por el usuario titular al momento del establecimiento de dichas preguntas, para generar cualquier documento de retiro, sin importar el medio de pago escogido para estos efectos.

4.6.4 Al momento de generar una documento de retiro es indispensable que el USUARIO conozca que solo se permitirá generar un documento de retiro máximo por día.

4.6.5 La retención en la fuente se aplicará cuando el documento de retiro sea igual o superior a 48 UVT. Además, documentos de retiro iguales o superiores a dos millones (\$2.000.000) serán validados por el área encargada si así lo amerita.

4.6.6 Contamos con un plazo no mayor a 72 horas hábiles para autorizar o bloquear un documento de retiro con base en el cumplimiento y verificación de los siguientes ítems:

- a) La información suministrada por el jugador en el proceso de apertura de cuenta de usuario debe haber sido plenamente verificada.
- b) Que el jugador haya cumplido con la condición de apostar mínimo el 50% de la totalidad de los depósitos realizados para adquirir créditos de participación.

4.6.7 Para pagos de premios en efectivo, mientras un documento de retiro se encuentre en estado pendiente por pagar, es decir, si el usuario no se ha acercado al punto de venta para realizar el retiro del efectivo, el sistema no permitirá la generación de un nuevo documento de retiro. Si la transacción bancaria no ha llegado a término y el estado del documento no ha cambiado a "APROBADO", tampoco será posible la generación de un nuevo documento de retiro.

4.6.8 Un documento de retiro de premio en efectivo tiene una vigencia de hasta 72 horas después de generado para poder ser cobrado. Pasado este tiempo el usuario deberá generar uno nuevo para ese mismo retiro.

4.6.9 El tiempo de aprobación de la transacción efectiva para el pago de premios por transferencia bancaria tendrá una duración máxima de 72 horas hábiles por parte del OPERADOR. Generada la documento de retiro por Transferencia Bancaria esta se verá reflejada en la cuenta del usuario como "Pendiente" y la deducción del saldo premios se verá reflejada inmediatamente. La aprobación de la transacción conlleva un lapso máximo de 72 horas hábiles y la transferencia efectiva depende de los tiempos de la entidad Bancaria, la cual tiene un término máximo de 72 horas hábiles para ejecutar la misma. El estado "Pendiente" de la documento de retiro cambiará a "Aprobado" en un lapso de 24 horas después de haberse hecho efectiva la transacción por parte de la entidad bancaria. Los días no hábiles afectan los tiempos aquí señalados.

4.6.10 La apuesta mínima es de \$1000 y el valor mínimo de recarga podrá variar en virtud del canal que se use para recargar la cuenta del usuario. Sólo se podrá participar del juego si el usuario tiene saldo de créditos para la participación disponibles en su cuenta WPLAY.CO.

4.6.11 Tenga en cuenta que nunca le será solicitado ningún tipo de información confidencial de sus productos financieros como claves o contraseñas. Cualquier anomalía respecto a esta prohibición debe ser informada al operador por cualquiera de los medios de atención dispuestos para hacer el acompañamiento respectivo.

4.6.12 La normatividad aplicable y vigente para la operación de juegos operados por internet faculta al OPERADOR para retener los saldos de las cuentas de juego de usuarios "suspendidos por precaución" y que sean producto de o resultado de una utilización irregular de la plataforma de apuestas, de intentos de fraude, suplantación de identidad, abuso de los bonos ofertados, etc. Estas conductas, que contrarían el presente contrato de juego, serán puestas en conocimiento de las autoridades competentes para sus respectivas investigaciones.

4.7. Miscelánea

4.7.1 Las ofertas, productos, servicios, o información suministrada por las terceras personas en WPLAY.CO no comprometen al OPERADOR ya que ésta sólo se responsabiliza de su oferta en la operación del juego por internet en los términos exigidos por la normatividad colombiana vigente.

4.7.2 El USUARIO, al acceder a la página del OPERADOR puede encontrar dispositivos técnicos de enlace, aplicaciones de búsqueda, directorios y/o elementos que le permiten acceder a otros sitios web, por lo que el OPERADOR sólo será responsable de los contenidos y actividades en dichos sitios

en la medida que tenga conocimiento efectivo de actividades ilícitas e inadecuadas que allí se realicen y no haya removido o desactivado los enlaces, la aplicación de búsqueda, directorios o elementos de acceso a dichos sitios.

4.7.3 En caso de que el USUARIO considere que existen sitios enlazados en el sitio del OPERADOR que estén realizando actividades ilícitas o inadecuadas, debe comunicarlo a éste para proceder a desactivar el sitio enlazado. El enlace a un sitio o elementos de acceso que permitan ingresar al usuario a otros sitios web no determina que el OPERADOR tenga algún tipo de acuerdo o haga recomendaciones o promociones de contenidos o actividades de los mismos.

4.7.4 Este ACUERDO podrá ser modificado por el OPERADOR en cualquier momento, sin notificación previa, y la validez de los cambios o modificaciones tendrá efecto en forma inmediata, desde el momento que sean incluidos en su sitio web o cualquier otro medio idóneo. La aceptación por parte del USUARIO de las modificaciones a los términos y condiciones, se validará al momento de su próximo ingreso a la plataforma WPLAY.CO.

4.7.5 El uso del sitio web WPLAY.CO se efectúa bajo la propia responsabilidad del USUARIO.

4.7.6 El OPERADOR tiene implementado una política de juego responsable que pone a disposición del USUARIO para que el uso del sitio web WPLAY.CO sea orientado hacia esas reglas y pilares de la política de juego responsable.

4.7.7 Los Productos se proporcionan tal como se indican en el presente acuerdo y conforme a la normatividad específica que regula la operación de los juegos por internet, expedida por las autoridades competentes.

4.7.8 EL OPERADOR solo asegurará la disponibilidad de la información dentro del territorio colombiano y está prohibido el uso en territorios o lugares diferentes. Se prohíbe el uso de cualquier herramienta para suplantar la ubicación geográfica real del dispositivo de conexión, en caso que WPLAY.CO descubra que un usuario está usando este tipo de herramientas, su cuenta entrará en estado de suspensión por precaución.

4.7.9 El OPERADOR podrá realizar cualquier retención por concepto de impuestos, con relación a los productos o servicios que ofrezca directamente, conforme a la normatividad tributaria vigente.

4.7.10 El OPERADOR se reserva el derecho de ceder o transferir el presente ACUERDO o cualquier obligación o derecho derivado del mismo en cualquier momento, según la normatividad colombiana, bajo el control, vigilancia y fiscalización de las entidades competentes en la administración, organización, operación y regulación de los juegos de azar en Colombia. Para el USUARIO, por la naturaleza del acuerdo no aplica la cesión del mismo.

4.7.11 Cualquier traducción a otro idioma del acuerdo sólo podrá ser realizada por el OPERADOR. Una traducción a otro idioma no tiene por objeto modificar total o parcialmente los términos del mismo. La versión en español prevalecerá en cuanto a las diferencias en las versiones de los diferentes idiomas.

4.7.12 Bajo ningún evento se podrá reproducir, exhibir, cambiar, distribuir, traducir o duplicar el presente texto. El uso de las marcas, dominios, derechos y propiedad industrial, deben ser con autorización escrita del OPERADOR. En caso de otorgarse alguna autorización al respecto, no incluye derechos de exclusividad o transferencia temporal o definitiva a quien se le otorgue la autorización.

4.7.13 El acceso del usuario al sitio WPLAY.CO es libre y voluntario, y no obliga al OPERADOR a informar y controlar la presencia de elementos informáticos dañinos. El USUARIO no podrá imputarle responsabilidad alguna al OPERADOR más allá de la operación autorizada de juegos por internet, ni exigir indemnización por ningún concepto por los perjuicios ocasionados por problemas técnicos o fallas en las comunicaciones o del internet.

4.7.14 El OPERADOR no garantiza el acceso continuado e ininterrumpido a WPLAY.CO ya que existe exposición a fallas en el sistema de internet no imputable al OPERADOR. El OPERADOR está obligado a garantizar, en los términos de la normatividad de los juegos operados por internet, las condiciones de seguridad, integridad y disponibilidad del Sistema Técnico de Juego y de la información generada y gestionada producto de la operación autorizada del juego.

4.7.15 Ante las circunstancias en que el USUARIO identifique actos, transacciones o conductas que sean contrarias al presente ACUERDO o a la ley aplicable, deberá reportarlo de manera inmediata con nuestros agentes de chat online.

4.7.16 Las controversias entre usuario y operador serán dirimidas por cualquiera de los mecanismos alternativos de solución de conflictos contemplados en la normatividad colombiana.

TOPES WPLAY.CO	
TOPES X TICKET	
Apuesta mínima x ticket	\$1.000
Cantidad máxima de líneas x ticket	25 líneas
Cantidad de veces que un usuario puede repetir el mismo ticket	2 veces

- a) Aplican límites diferenciados por liga, perfil de usuario y/o mercados específicos.
- b) El plan de premios de las verticales de casino y bingo se encuentran definidos en los respectivos términos y condiciones para su permanente consulta.
- c) Los topes de premiación máxima podrán ser modificados por el OPERADOR.

4.7.17 La cantidad de dinero apostado no es el que define el premio a ganar, esta proyección se define con base en la cuota de los mercados seleccionados.

4.7.18 La cantidad del premio podrá verse afectada por los límites del sitio que puedan darse en alguna liga o evento en particular, así como también WPLAY.CO se reserva el derecho de limitar

una apuesta, mercado o un usuario en particular por factores de riesgo. Adicionalmente, WPLAY.CO podrá aumentar los límites a usuarios específicos según su criterio.

4.7.19 Los límites de eventos o ligas particulares podrán ser visibles al momento de apostar. Las apuestas se regularán de acuerdo al límite de ganancia y el usuario deberá confirmar o rechazar este cambio para que su apuesta sea aceptada.

4.7.20 Canal en Vivo:

- a) La funcionalidad del Canal en Vivo estará disponible para usuarios registrados en el sitio WPLAY.CO
- b) Para poder visualizar el Canal en Vivo, el usuario deberá haber realizado una apuesta en los últimos 7 días.
- c) El Canal en Vivo se ofrece como producto de un tercero, por lo que WPLAY.CO no se hace responsable de los eventos que se transmitan ni de la continuidad de los mismos.
- d) Los eventos que tengan Canal en Vivo disponible serán marcados con un símbolo "televisor pequeño" y la lista desplegable estará disponible en la parte superior derecha de la pantalla.
- e) También se tendrá disponible el filtro de Canal en Vivo donde se tendrán solamente los eventos con esta funcionalidad.
- f) El Canal en Vivo le permite al usuario ver y bloquear un partido mientras sigue moviéndose entre partidos distintos para ver las cuotas.
- g) WPLAY.CO se reserva el derecho de cambiar los Términos y Condiciones de uso del Canal en Vivo en cualquier momento.

5. Reglas de juego

Este es un documento para que los usuarios estén informados y conozcan en detalle cada uno de los mercados de apuestas disponibles para que gocen de manera más provechosa la plataforma, estas reglas en particular rigen única y exclusivamente en el sitio web WPLAY.CO.

5.1. Reglas básicas de juego

El cliente es el único responsable de asegurarse que sus apuestas han sido elegidas o seleccionadas correctamente y que por tanto está realizando exactamente la apuesta que el usuario desea. Cada una de las apuestas realizadas en el sitio web WPLAY.CO están siempre debidamente identificadas, luego es responsabilidad del cliente comprobar que la apuesta que está realizando es la que desea procesar y ser confirmada. Cada deporte tiene sus propias reglas de apuestas que se detallan en la sección que se refiere a ese deporte. Sin embargo, las siguientes son normas generales que se aplican a todas las apuestas deportivas y especialmente en los casos donde el deporte no especifique tal lineamiento:

5.1.1. Se considera que usted ha leído, entendido y aceptado las reglas de nuestro sitio al abrir una cuenta.

5.1.2. No se considerarán las investigaciones posteriores a la terminación del evento, realizadas por los organismos oficiales para la determinación de las apuestas; a menos de que estas sean por un posible amaño de este.

5.1.3. Nos reservamos el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de recibirla. Así mismo, nos reservamos el derecho de agregar, quitar o cambiar alguna de las reglas acá presentes, caso en el cual se expondrá nuevamente para la aceptación del usuario.

5.1.4. En el momento, una misma apuesta solo puede repetirse hasta un máximo de una vez.

5.1.5. Cada uno de los deportes ofertados en nuestra página web, son determinados con base al tiempo reglamentario especificado en cada uno de los deportes, a excepción de las condiciones específicas de cada deporte y mercados de apuesta donde se especifique lo contrario y la determinación de las apuestas incluya la prórroga.

5.1.6. La colocación de una apuesta significa la aceptación de todas las normas que se relacionan con esa apuesta.

5.1.7. Variación de precios y apuestas tardías

I. Todos los precios están sujetos a cambios; de igual forma la hora oficial de inicio del evento en cuestión por potestad del ente oficial.

II. Si hubiera situaciones en que el operador no anuncia la hora oficial de comienzo, las apuestas se aceptan hasta la hora de inicio anunciada por el ente oficial.

III. Con excepción de las apuestas en vivo, toda apuesta que se acepte después de la hora oficial de inicio será anulada.

5.1.8. Si usted reside en una jurisdicción donde se establece que el juego de apuestas es ilegal, usted no está autorizado a hacer una apuesta con WPLAY.CO. Es su responsabilidad revisar y cumplir con todas las leyes pertinentes antes de hacer una apuesta con WPLAY.CO. Por lo tanto, cualquier acción que resulta de la utilización de la página web WPLAY.CO en territorios donde el juego es ilegal, WPLAY.CO no se hace responsable de esa falta.

5.1.9. Colocación de apuestas

I. Independientemente de donde pueda estar situado físicamente, WPLAY.CO no puede ser considerado responsable del uso de cualquier equipo, programa u otros que impiden la colocación de cualquier apuesta o contacto con cualquiera de nuestras oficinas.

II. Cualquier apuesta que se solicita en línea es confirmada con el mensaje 'apuesta aceptada'. Posteriormente podrá ser visualizada en la sección "Mi cuenta" del sitio web WPLAY.CO.

III. WPLAY.CO no acepta responsabilidad alguna por aquellas apuestas colocadas, pero no confirmadas. Por lo tanto, en el caso en que el saldo del usuario se vea afectado por este rechazo se reembolsará el dinero a la cuenta de juego.

5.1.10. En caso de producirse cualquier error en su cuenta, ya sea desde una apuesta o cualquier otra forma de transacción, es su responsabilidad informar inmediatamente de tal error. Todos los fondos o ganancias que se acreditan a la cuenta debido a un error de este tipo no están disponibles para su uso y WPLAY.CO se reserva el derecho a anular todas las transacciones que implican dichos fondos.

5.1.11. Sólo se aceptarán las apuestas hechas con los fondos disponibles en la cuenta del jugador.

5.1.12. Controversia y amaño

I. Cuando surja una controversia que no pueda ser resuelta por nuestro personal de servicio al cliente, éste será pasado a la alta dirección para una decisión. Cualquier disputa, que no se pueda resolver de mutuo acuerdo, el usuario deberá dar traslado a la entidad Reguladora Coljuegos.

II. Si existe evidencia de precio o partido arreglados, nos reservamos el derecho de cancelar apuestas vinculadas y/o retener el respectivo pago en espera del resultado de cualquier investigación de las entidades competentes.

5.1.13. WPLAY.CO pone de presente al usuario la utilización de información de terceros para el correcto desarrollo y prestación de servicios de juegos de azar y apuestas, especialmente sobre la introducción, transmisión y/o valoración de los eventos. WPLAY.CO declara al usuario que en caso de que la información publicada en la plataforma sea errada por: (i) caso fortuito o fuerza mayor; (ii) errores de traducción; (iii) errores de terceros que afecten el orden de los equipos, la fecha de los eventos, las cuotas de apuestas y/o valoración de los resultados WPLAY.CO realizará todas las actuaciones necesarias e incluso a posteriori para su debida corrección; lo cual implica la cancelación de las apuestas afectadas y el proceso de ajuste de saldos según sea el caso.

5.1.14. Si se produce un empate en cualquier evento deportivo, la participación del jugador se dividirá por el número total de selecciones que están involucrados en el empate. El monto de apuesta se reduce y se utilizará entonces para calcular la apuesta de jugadores con probabilidades completas. El resto del monto de apuesta de juego se pierde. Por ejemplo: Goleador del torneo, ganador final, posiciones en un evento de golf, etc.

5.1.15. Si la misma selección está respaldada para ganar en dos o más eventos en una apuesta acumulada, independientemente de los momios individuales se aplicará un precio especial combinado. En caso de no haber precio especial acumulado disponible la solución será con base a la primera postura ofrecida después de que cada postura sea completada.

5.1.16. Por la variedad de diferentes deportes, las apuestas acumulativas pueden ser ofrecidas. Las probabilidades combinadas se incrementarán de lo que normalmente regresarían y se presentarán como un solo pago.

I. Para efectos de apuestas, si cualquier número de las selecciones que participan en una apuesta acumulada es nulo o es un empate, la apuesta se mantendrá con las posturas o selecciones que queden con sus respectivos precios o momios en el momento que se haga la apuesta.

II. WPLAY.CO no acepta apuestas acumuladas si el resultado de una línea de una apuesta puede contribuir a los resultados de la otra, a menos que se ofrezcan probabilidades especiales. Si tal apuesta es tomada por error, el monto de la apuesta se dividirá en partes iguales entre las apuestas relacionadas individualmente separadas.

III. Si elige una apuesta en línea y esta contiene selecciones relacionadas, se aceptarán sólo las apuestas acumuladas no relacionadas. Esto se reflejará en el monto total de sus apuestas. Sólo las apuestas no válidas, sin relación son regresadas permitiendo ser reembolsadas. Si usted tiene alguna duda acerca de las selecciones que ha realizado, por favor póngase en contacto con el equipo de servicio al cliente WPLAY.CO para una explicación completa. Cualquier apuesta colocada por error no se regresarán los montos de apuesta.

5.1.17. A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas aceptadas se definen en función del resultado oficial.

5.1.18. En algunos eventos relacionados los precios especiales pueden estar disponibles. Estos se muestran en nuestro sitio web. Cualquier apuesta especial se liquidará de conformidad con las normas singulares que se establecen para la apuesta en cuestión.

5.1.19. Si los errores son traídos a nuestra atención más de 6 meses después de que el resultado oficial de la última selección que se ejecutaba en una apuesta, no podemos garantizar pagar o corregir tales errores.

5.1.20. WPLAY.CO sólo aceptará las apuestas que se hacen a través de nuestro sitio web. No se aceptarán apuestas que se soliciten por teléfono, correo electrónico, correo postal o por cualquier otro método.

5.1.21. WPLAY.CO nos reservamos el derecho a retener el pago en espera del resultado de cualquier investigación posterior referente a un posible amaño; así mismo, en última instancia se podrán declarar las apuestas en un evento "no válidas" después de una investigación de este tipo. Sin embargo, si no se encuentra ninguna evidencia de precio o arreglo de partidos, las apuestas se consideran válidas.

5.1.22. WPLAY.CO se reserva el derecho de efectuar o no el pago que se solicite de manera escrita a nuestro departamento de servicio al cliente, esto si existe evidencia de abuso o si hay evidencia de una serie de apuestas que contengan cada una la misma selección (s) o hayan sido colocadas por o para el mismo individuo o un grupo de personas.

5.1.23. WPLAY.CO se reserva todos los derechos de anular cualquier apuesta (s) si un individuo o individuos son sospechosos de actuar, ya sea en conspiración o con dolo. Un ejemplo sería las organizaciones, clubes o empleados/agentes u otras empresas de apuestas.

5.1.24. WPLAY.CO se reserva el derecho de revelar cualquier información confidencial pertinente al órgano de gobierno de un deporte o de sus representantes en relación con una investigación oficial que se lleva a cabo en relación con la actividad de apuestas sospechosa en una cuenta con la condición de que acepten a mantener dicha información confidencial.

5.1.25. Para cualquier tipo de apuesta que sean par/impar cero (o) siempre será considerado un número par.

5.1.26. **Cambio de Sede.** A menos que nuestras reglas deportivas especifiquen o indiquen lo contrario, si en cualquier partido se cambia la sede original, las apuestas realizadas se declararán nulas. En caso de que la sede inicial sea cambiada a un lugar diferente a la sede del equipo visitante, las apuestas se consideran válidas si de igual forma se designa al local como local.

5.1.27. **Postergación.** A menos que nuestras reglas deportivas especifiquen o indiquen lo contrario, si un evento se cancela, suspende o pospone y no inicia en la hora programada, las apuestas serán canceladas, a menos de que sea reprogramado en las 24 horas posteriores a la hora original de inicio del evento.

5.1.28. **Apuesta mejorada (Propuesta por el operador).** Si cualquier selección dentro de este tipo de apuesta es abandonada, cancelada, pospuesta o declarada nula, la apuesta completa se considerará nula y el valor apostado será reembolsado.

5.1.29. **Apuestas en vivo.** En apuestas en juego las selecciones están sujetas a fluctuaciones o cambios de precio o línea y por lo tanto los precios o líneas se muestran sólo como guía para que las apuestas en juego puedan diferir del precio al momento en que se establezca la apuesta.

5.1.30. En las apuestas de Margen de Victoria únicamente se considera el tiempo regular (Tiempo de entradas, periodos extra, etc., no cuentan).

5.1.31. Las apuestas se validarán con base al resultado oficial inmediato, después de finalizado el evento. Cualquier corrección o modificación posterior a este resultado no se aplicará para fines de validación.

5.1.32. **Dead heat** se refiere a los casos en que en un evento deportivo son dos o más participantes los que ocupan finalmente el mismo puesto. Si en un evento se da el caso de empate en una posición final, y tal opción de apuesta no haya sido ofrecida, se impondrán los siguientes reglamentos sobre la cantidad de ganancias: las cuotas para los pronósticos ganadores se dividirán por el número de resultados que generen ganancias y se multiplicarán a continuación por el importe de la apuesta correspondiente.

Si no se estipula lo contrario, esta regla se aplicará en todos los casos en los que dos o varias opciones de apuesta sean valoradas como pronósticos ganadores.

Por ejemplo: una carrera de autos finaliza con una victoria por empate del Piloto A (con una cuota de 4,60) y del Piloto B (cuota 9,00). Los usuarios que hayan apostado \$10.000 pesos por la victoria del Piloto A recibirán \$23.000 pesos (cuota x importe de la apuesta / número de pronósticos ganadores = $4,60 \times 10.000 / 2$). Los usuarios que hayan apostado \$10.000 pesos por la victoria del Piloto B obtendrán \$45.000 pesos ($9,00 \times 10.000 / 2$).

5.1.33. Apuestas No Deportivas

Ocasionalmente, ofrecemos mercados especiales no deportivos en eventos como programas de televisión, ceremonias de premios, eventos políticos internacionales, etc. En WPLAY.CO se aplicarán las reglas especiales a estos mercados que se publicarán en este sitio web. Es su responsabilidad familiarizarse con estas reglas antes de realizar cualquier apuesta, ya que la liquidación de las apuestas especiales se determinará según las reglas exclusivas de los eventos anunciados.

Las reglas a largo plazo se aplican a todos los eventos no deportivos, a menos que se indique lo contrario. (Por ejemplo, ejecución total o no, que quiere decir que las apuestas son válidas incluso si un competidor de la lista no participa; u otros pueden agregarse que significa que la lista puede no estar necesariamente completa).

La naturaleza de los eventos no deportivos puede llevar a que las reglas puedan modificarse en cualquier momento. Mientras intentamos asegurarnos de que nuestros mercados de apuestas incluyan una lista de selecciones precisa de los competidores, los clientes que apuesten a dichos mercados deben aceptar que los parámetros del mercado siempre están sujetos a cambios los cuales serán previamente publicados antes de su entrada en vigencia.

En el caso de que se requiera una liquidación inusual, por ejemplo, apuestas empatadas ('dead-heat') o apuestas en selecciones relacionadas, las reglas generales de apuestas de WPLAY.CO se aplican a menos que se especifique lo contrario.

5.1.34. Reality show y programas de televisión

I. Si los concursantes se retiran voluntariamente o de otra manera de un evento de apuestas de reality, serán considerados perdedores para apuestas directas. Tampoco se considerarán como "próximo expulsado" o terminología similar en ningún mercado relacionado.

II. Si un evento de apuestas de reality se cancela o se retira sin declarar los resultados, las apuestas pendientes en cualquier mercado, sin un resultado oficial, se considerarán nulas.

III. A menos que se ofrezca una opción "Cualquier otro" (participante) como selección, todos los eventos de reality se ofrecerán con base a "otras solicitudes". Intentaremos agregar nuevos concursantes al mercado tan pronto como sea posible después de que se conozcan.

IV. Las apuestas a la próxima eliminación se liquidarán de acuerdo con la primera persona anunciada como eliminada del programa. Esta regla se aplicará incluso cuando, por ejemplo, por una eliminación doble, los resultados se anuncien sin ningún orden en particular.

V. Si una eliminación programada se pospone o cancela, las apuestas se mantendrán solo si la lista original de concursantes nominados sigue siendo la misma. En caso contrario, todas las apuestas serán anuladas.

VI. Si un actor / grupo / concursante cambia su nombre, las apuestas se mantendrán. Las apuestas en un acto que se une a un grupo existente se liquidarán como perdedoras. Del mismo modo, las apuestas en un grupo que se disuelven para formar uno o más actos en solitario serán perdedoras.

VII. Las reglas de empate ('dead-heat') se aplican a las apuestas en los 2/3 finales o en las apuestas de ganador y colocado ('each way') en las que las posiciones no queden claras. Las apuestas en otros mercados sin un resultado claro anunciado serán canceladas.

5.1.35. Eurovisión

I. Todos los países que participan en cualquier fase de calificación se consideran participantes para fines de liquidación.

II. Las apuestas en los mercados de Eurovisión no se pueden combinar en múltiples, excepto entre las dos semifinales o si se especifica lo contrario.

III. Las apuestas de resultado o de grupo se liquidarán solamente de acuerdo con el total de puntos obtenidos por las naciones competidoras enumeradas, y se puede aplicar la regla de empate ('dead-heat'). Si alguno de los países incluidos en la lista no participa, las apuestas en ese partido se anularán. Las apuestas directas se liquidarán de acuerdo con las posiciones oficiales.

IV. Solo el resultado anunciado durante la entrega de premios correspondiente contará para la liquidación. Cualquier cambio posterior en el resultado no será tenido en cuenta.

5.1.36. Especiales Navidad

I. Nieve en Navidad: Las apuestas se liquidarán como ganadoras solo si cae nieve fresca, y se verifica en la ubicación en cuestión por el Servicio Meteorológico Británico, en las 24 horas del 25 de diciembre. La nevada de un día anterior que todavía esté en el suelo no contará.

II. Las apuestas de Número 1 de Navidad se liquidarán de acuerdo con el single / álbum oficial n ° 1 anunciado por la BBC en las listas del domingo inmediatamente anteriores al día de Navidad.

5.1.37. Política

I. Las reglas de política se aplican a las apuestas en cualquier mercado de apuestas políticas o de elecciones internacionales. Los resultados de las elecciones iniciales declarados oficialmente se mantendrán y cualquier asunto legal o constitucional posterior no afectará a la liquidación o a los mercados.

II. Las apuestas al ganador de las elecciones generales se liquidarán de acuerdo al partido político que obtenga la mayor cantidad de curules en el parlamento, a menos que se indique lo contrario.

III. Si ofrecemos un mercado en un puesto político, por ejemplo, próximo Primer Ministro o Próximo Presidente, la resolución de las apuestas se basará en la siguiente persona que sea elegida para ocupar el cargo de forma permanente. Las designaciones interinas / temporales / automáticas no contarán para propósitos de liquidación.

IV. Si hay una fusión de dos o más de los partidos enumerados, o los partidos / candidatos acuerdan presentarse juntos antes de unas elecciones, las apuestas en los mercados que involucren a esos partidos serán nulas.

V. Los asientos totales en el Reino Unido para cada partido se liquidarán según lo declarado por la BBC, (u otra emisora nacional nominada en otros países), después de la designación de todos los asientos. El asiento del orador del Reino Unido no contará para los totales de asientos de cualquier partido.

5.1.38. WPLAY.CO se reserva el derecho de limitar la cuenta de juego de cualquiera de nuestros usuarios en caso de detectar movimientos que se consideren irregulares o que vayan en contra del modelo de negocio como:

I. El derecho de excluir a un jugador de la opción de "Cancelar apuestas" a voluntad si se comprueba algún comportamiento que represente riesgo.

II. En caso de que la empresa considere que el Participante está realizando un uso inadecuado de su cuenta de juego tratándose de beneficiar con mala fe de las ofertas promocionales ofrecidas por el Operador.

III. Todo nuestro equipo de analistas supervisará constantemente las actividades de apuestas en vivo. En caso de cualquier sospecha en torno a las actividades de esta modalidad, en el caso de sospechar que un usuario puede tener acceso a una fuente de datos que, de ventaja injusta sobre otros usuarios, nos reservamos el derecho de suspender y revisar la cuenta de dicho usuario, y en última instancia, si fuera necesario, cancelar su cuenta.

IV. En caso de elementos de juicio suficientes para poder considerar probado que el mismo Participante juega con más de una cuenta en la plataforma o ha incurrido en fraude, colusión o puesta a disposición de terceros de su propia cuenta.

5.1.39. La información que aparece en las estadísticas en vivo durante un partido es referencial y no formará parte de la apuesta. Todo usuario es responsable de validar la información para hacer sus

apuestas. WPLAY.CO recibe información y datos de otros proveedores por lo que cualquier fallo mostrado en la plataforma de WPLAY.CO no será motivo de cancelación de la apuesta.

5.1.40. Nos disponemos de un plazo de 24 horas hábiles contadas a partir de la terminación oficial de un evento, para determinar los ganadores de los diferentes mercados de apuestas ofertados a diferentes eventos.

5.1.41. A la hora de presentar cualquier inquietud sobre una apuesta ya determinada lo invitamos a que se ponga en contacto con alguno de los agentes disponibles en nuestro chat online, allí se le dará estudio a su inquietud y se le brindará la información necesaria. Recuerde que la determinación de cada uno de los mercados de apuestas se realiza en base a información oficial referente a cada uno de los deportes y ligas ofertadas en nuestra página web.

5.1.42. **FORMATO CUOTAS:** Sin tener en cuenta el tipo de formato que el usuario decida seleccionar a la hora de apostar, las ganancias serán las mismas; con esta opción el usuario podrá visualizar su premio si resulta ganador en diferentes formatos.

I. **Formato decimal:** Este tipo de formato es el más utilizado en Europa; el Beneficio potencial de las cuotas decimales es muy sencillo de calcular, solo hay que multiplicar el valor de lo que se quiere apostar por las cuotas decimales que se estén ofreciendo para dicho evento.

II. **Formato americano:** Las cuotas americanas se expresan con un número negativo -110, o con uno positivo +120. Un número negativo indica cuanto se debe apostar para obtener una ganancia de \$100 y un número positivo indica cuánto se podrá ganar si se apuesta \$100.

Por ejemplo, si apuesta \$110 por un equipo con cuotas americanas de -110 y el equipo gana, ganará \$100 más la apuesta original de \$110. Si apuesta \$100 por un equipo con cuotas de +120 y el equipo gana, ganará \$120 más la apuesta original de 100.

III. **Formato fraccional:** Esta forma de expresar las cuotas es muy típica y casi exclusiva del Reino Unido, la cuota presenta directamente el beneficio que obtendrá un usuario que acierte en su pronóstico.

Por ejemplo, un usuario decide apostar \$5000 a que Colombia ganará con una cuota fraccional de 11/2... Si el usuario acierta la casa devolverá lo apostado y el usuario obtendrá un beneficio de $\$5000 * (11/2) = \27.500 , es decir Beneficio = Cantidad apostada * Cuota fraccional

5.1.43. Mercados Especiales de apuesta

I. **HÁNDICAP:** Apostar con Hándicap Europeo es otorgar una ventaja o desventaja a tu equipo favorito, esa ventaja o desventaja puede ser de uno o más goles, varios tantos, puntos, etc. Este mercado de apuestas se puede presentar en cualquiera de los deportes ofertado en nuestra plataforma WPLAY.CO

Por ejemplo, en el evento (Liverpool – Everton): Liverpool con Hándicap -1 contra Everton. Significa que Liverpool parte como favorito, por lo que se le asigna una desventaja de un gol (Hándicap -1). Es decir, que cuando se sepa el resultado final del partido, se le restará un gol al marcador del Liverpool y de ahí saldrá el resultado ganador de la apuesta. En caso de que el duelo acabe 4-1 por ejemplo, quienes hayan apostado por el Liverpool ganarán, pues, aunque le restemos un gol, Liverpool continuará por delante con un marcador de (3-1).

5.1.44. Modalidades de apuesta:

5.1.44.1. Apuestas Pre -Match: Son aquellas apuestas disponibles en nuestra página web WPLAY.CO que se realizan con anterioridad al comienzo del encuentro, en esta modalidad de apuestas las cuotas también sufren variaciones, pero no de forma tan aleatoria y drástica como en la apuesta de juego en vivo. Si por algún motivo se presenta un error o una suspensión en alguno de los eventos ofertados, las apuestas serán consideradas nulas y el valor apostado será reembolsado al disponible para jugar según las reglas generales o específicas del deporte según sea el caso.

5.1.44.2. **Apuestas en vivo o apuestas en directo:** Son una modalidad de apuestas disponibles en nuestra página web WPLAY.CO en las que se permite cualquier intervención mientras el evento sobre el cual se quiere apostar se encuentra en disputa, este tipo de apuestas unen la emoción de jugar con el seguimiento de sus eventos deportivos favoritos, a ello se le une un factor fundamental y son las rápidas variaciones en el valor de las cuotas que se producen durante el desarrollo de los encuentros, lo que hace aún más interesante el proceso de juego.

Así pues, se aclara lo siguiente:

I. Los eventos se ofrecen a discreción nuestra página web, no se garantizará tener disponibles todos los eventos bajo esta modalidad y los mercados de apuesta disponibles irán variando a lo largo del encuentro. Así mismo, los agrupadores de apuestas en vivo, pueden estar sujetos al deporte y/o a reglas específicas

II. En caso de dificultades técnicas, incluyendo problemas con o cambios en la fuente de datos utilizados para gestionar un evento, nos reservamos el derecho de suspender algún mercado de apuestas en vivo hasta que estos problemas se puedan resolver.

III. Todas las apuestas realizadas en los mercados disponibles en la modalidad apuestas en vivo estarán sujetas a un pequeño retraso. La extensión de este retraso puede variar en función del deporte, del mercado y de la difusión del evento.

IV. El usuario debe tener conocimiento de que las transmisiones de un evento deportivo anunciado con "en vivo" puede estar sujeto a un retraso. Los retrasos en las transmisiones de eventos deportivos difieren entre otros medios de transmisión.

V. La valoración o determinación de las apuestas se realizará tan pronto como el resultado de la línea ofrecida se conozca, nuestra plataforma necesitará obtener resultados oficiales para valorar

todas las apuestas pendientes, si el resultado de un agrupador ofrecido no se conoce, nos reservamos el derecho de retrasar la valoración hasta que se obtenga confirmación oficial.

5.1.45. Tipos de apuesta:

I. Simples: Es el tipo de apuesta más sencilla disponible en nuestra página web, debido a que es sobre un único pronóstico; por ejemplo: Ganador de un partido, resultado exacto, número de goles, etc. El usuario debe seleccionar un mercado de apuesta disponible; a continuación, introducir el valor que desea jugar y por último confirmar su apuesta; si acierta la apuesta recibe automáticamente su premio, que será el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota.

Por ejemplo: Barcelona 2.25 – Empate 3.15 – Real Madrid 2.55 Si se apuesta al empate y acierta el pronóstico del mercado la ganancia será el valor apostado multiplicado por la cuota de 3.15

II. Combinada o múltiple (Comúnmente denominada Parlay): Una apuesta combinada consiste en agrupar una serie de eventos, los cuales formarán una única apuesta. Es decir, si se apuesta a hacer una combinada con cuatro eventos deportivos, (si el usuario desea puede mezclar diferentes deportes) se está apostando sobre los 4 eventos simultáneamente como si fuesen un único evento; por lo tanto depende del acierto de todos para ganar, en caso de que falle uno, la apuesta resultará perdedora. La cantidad apostada será indivisible entre los eventos.

La ganancia de una apuesta combinada se obtiene de la multiplicación de las cuotas asignadas a las diferentes selecciones que la integran por la cantidad apostada. Si alguno de los eventos por algún motivo es anulado, este no formará parte de la apuesta y no se tendrá en cuenta en la combinada y se procederá al retorno o eliminación del evento suspendido. El resto de la apuesta permanecerá activa.

Por Ejemplo: Real Madrid gana a la Roma (cuota de 1.40) Barcelona gana al Leverkusen (cuota a 1.14) Arsenal – Milán: Más de 2.5 goles en total (cuota a 1.85) Bilbao Basket gana a Montepaschi (cuota a 2.10) Apostando X valor, la ganancia se calculará: El valor X por la multiplicación de cada una de las cuotas de la combinada.

5.1.46. Apuestas en un mismo evento no se pueden combinar, sino que irán como apuestas individuales, por lo que generarán tickets distintos. La cantidad de tickets estará especificada en la apuesta para su confirmación y se determinará por la cantidad de selecciones pertenecientes a un mismo evento.

5.1.47. Reglas para apuestas anticipadas:

I. Ganador Grupo: Se apuesta al equipo que termine con la mayor cantidad de puntos en su grupo.

II. Fase de eliminación: Se apuesta a la fase en que determinado equipo será eliminado de la competencia.

III. Equipo más goleado: Se apuesta por el equipo que más goles reciba durante su participación en la competencia.

IV. Equipo más goleador: Se apuesta por el equipo que más goles anote durante su participación en la competencia.

V. Goleador por equipo: Se apuesta a quién de las opciones termina como goleador de su equipo. La opción de "No Goalscorer" o "no hay goleador" significa que nadie anotará goles en el equipo determinado. En caso de empatar dos o más jugadores, se aplicará la regla del Dead Heat.

VI. Mejor equipo: Se apuesta a qué equipo de una confederación determinada llega más lejos durante la competencia. Si hay empate entre varios equipos y se eliminan en la misma fase se aplicará la regla del Dead Heat.

VII. La valoración o determinación de las apuestas se realizará tan pronto como el resultado de la línea ofrecida se conozca, nuestra plataforma necesitará obtener resultados oficiales para valorar todas las apuestas pendientes, si el resultado de un agrupador ofrecido no se conoce, nos reservamos el derecho de retrasar la valoración hasta que se obtenga confirmación oficial.

5.2. Reglas por deportes

Categoría fútbol

5.2.1.1. Generales

5.2.1.1.1. En WPLAY.CO aceptamos apuestas simples y combinadas en todos los partidos de fútbol.

5.2.1.1.2. Todos los mercados de partidos de fútbol se consideran como de 90 minutos de duración (incluido el tiempo de reposición que añade el árbitro), a menos de que se indique lo contrario en este sitio web. Si el partido es suspendido antes de que haya transcurrido el minuto 90, sólo se considerarán válidas las apuestas que se puedan decidir en el momento en que el partido se suspenda. Cualquier otra apuesta será considerada nula. Excepto en los partidos amistosos, cuyos mercados serán resueltos de acuerdo al resultado en el momento en que finalice el encuentro (excluyendo tiempo extra), independientemente de si se juegan los 90 minutos completos.

5.2.1.1.3. A excepción de las apuestas en directo, las apuestas podrán ser aceptadas hasta el saque inicial del partido del deporte en cuestión.

5.2.1.1.4. Aunque se realizan grandes esfuerzos para asegurar la exactitud y precisión de las actualizaciones en directo, es responsabilidad del usuario asegurarse de que la información es exacta antes de realizar una apuesta.

5.2.1.2. Apuestas basadas en el tiempo

Este tipo de mercados se podrán ofrecer bajo intervalos de minutos como, por ejemplo: 1, 5, 10, 15, etc; según sea el caso. Dentro de dicha oferta se podrán encontrar mercados basados en goles, tiros

de esquina, tarjetas, y demás; con opciones a 1x2, Más / Menos, Hándicap, entre otros. Dicho esto, a continuación, se podrán evidenciar los ejemplos de intervalos en oferta y sus determinadas reglas:

Ejemplos:

Rango 1 minuto:

Va desde el segundo 00:01 al segundo 00:59

Rango 5 minutos:

Minuto 1 a 5 va desde el minuto 00:01 al minuto 04:59

Rango 10 minutos:

Minuto 1 al 10 va desde el minuto 00:01 al minuto 09:59

Rango 15 minutos:

Minuto 1 al 15 va desde el minuto 00:01 al minuto 14:59

Regla 1: En caso de que el mercado de intervalo seleccionado contenga la opción NO o NINGUNO, quiere decir: Si la apuesta se genera en Pre-match significa que en el evento No habrá goles, tiros de esquina, tarjetas, o lo demás; según sea el caso. Si la apuesta se genera en vivo significa que a partir de ese momento NO habrá goles, tiros de esquina, tarjetas, o lo demás según sea el caso.

Regla 2: En caso de que alguno de los intervalos seleccionados por el usuario contenga el minuto 45 (Final del primer tiempo) o el minuto 90 (Final del segundo tiempo o tiempo reglamentario), harán parte de su apuesta los minutos de reposición otorgados por el cuerpo arbitral según sea el caso. Así mismo y según la secuencia de los rangos de tiempo expresados anteriormente, cualquier acontecimiento que se produzca, por ejemplo, después de 73 minutos y 1 segundo, se considerará producido en el minuto 74.

Regla 3: Para los mercados por intervalos sólo será válido para definir las apuestas el momento exacto de la ejecución de la acción. Por ejemplo: El usuario selecciona "corner" en intervalo de 1 minuto y dicha selección es del minuto 80:00 – 80:59; en este caso se pita un corner al minuto 80:55, pero se ejecuta al minuto 81:06. Por lo tanto, el minuto 81:06 será el momento de ejecución que define dicho mercado.

Regla 4: Para los mercados por intervalos el marcador inicial del rango siempre será cero (0) o empate (0-0), dependiendo de la opción elegida por el usuario. Por ejemplo: En un evento donde el equipo A está ganando 1-0 al equipo B desde el minuto 20:00 de juego, el usuario realiza su apuesta sobre el intervalo 5 minutos (1X2) 30:00 – 34:59; en el rango elegido el marcador inicial es 0-0, es decir que no se tendrá en cuenta el resultado parcial del evento anterior al intervalo, por lo cual en este lapso de tiempo se deberá cumplir el pronóstico del usuario.

Regla 5: Si un partido se suspende después de que se haya marcado el primer gol, todas las apuestas serán consideradas válidas. Si el partido se suspende antes de que se marque el primer gol, todas las apuestas aceptadas y basadas en intervalos de tiempo que se hayan completado se

considerarán como perdedoras. Cualquier otro intervalo de tiempo que incluyera el intervalo de la suspensión del partido se considerará nulo y tendrá consideración de no-concurrente.

5.2.1.3. Scorecasts

5.2.1.3.1. Se trata de una doble apuesta que consiste en pronosticar cuál jugador marcará el primer gol del partido y cuál será el resultado final del mismo. Como las dos partes de esta apuesta están relacionadas, se ofrecen distintas probabilidades.

5.2.1.3.2. El importe apostado del jugador cambiará automáticamente a status de apuesta simple al resultado exacto si el autor del gol seleccionado no ha entrado al terreno de juego antes de que el primer gol haya sido marcado.

5.2.1.3.3. Si se marca un gol en propia puerta, la apuesta se decidirá con base al resultado exacto y al siguiente autor del gol. Si no hubiera más autores de gol, la apuesta se considerará como una apuesta simple al resultado exacto.

5.2.1.3.4. En caso de que un partido se suspenda, la apuesta será declarada nula si no se ha marcado gol alguno hasta el momento de la suspensión del partido. En caso contrario (si se llegara a marcar un gol), la apuesta se decidirá y liquidará como una apuesta simple a 1er Autor de Gol.

5.2.1.4. Wincast

5.2.1.4.1. Se trata de una apuesta doble que consiste en pronosticar si un jugador marcará en algún momento del partido y cuál será el resultado final del partido.

5.2.1.4.2. El jugador seleccionado deberá empezar el partido, de lo contrario, las apuestas realizadas sobre dicho jugador serán nulas y el importe apostado será transferido a una apuesta simple al resultado exacto.

5.2.1.4.3. En caso de que un partido se suspenda después de que el jugador seleccionado haya marcado, la apuesta se liquidará al precio de Autor de Cualquier Gol.

Nota: Tanto en las apuestas scorecast como en las apuestas wincast, si los nombres de los equipos no figuran o aparecen en el marcador, se entenderá que los tantos que figuren a la izquierda corresponden a los marcados por el equipo que juega en casa y los de la derecha a los del visitante. WPLAY.CO se esfuerza en asegurar que todas las combinaciones de resultados posibles estén disponibles para apostar. Si el resultado final de un encuentro no figura en la lista correspondiente, éste se considerará como el resultado ganador y las apuestas sobre el resto de combinaciones perdedoras.

5.2.1.5. 1er/Último/Cualquier Autor de Gol

5.2.1.5.1. Las apuestas sobre el primer y último autor de un gol consisten en pronosticar cuál jugador marcará el primer/último gol de un partido. Las apuestas sobre cualquier autor de gol del

encuentro consisten en predecir si un jugador en particular marcará un gol en cualquier momento del encuentro.

5.2.1.5.2. Las apuestas tendrán validez hasta el pitido final del partido y no incluirán ningún tiempo extra/prórroga que se juegue a menos que se indique lo contrario.

5.2.1.5.3. WPLAY.CO se esforzará en asegurar que haya precios disponibles para todos los jugadores que participen en el encuentro. Si hubiera otros jugadores que no aparecieran en la lista, éstos se considerarán como ganadores en caso de que marquen el primer o último gol, o cualquier otro gol durante el transcurso del encuentro.

5.2.1.5.4. Las apuestas sobre los jugadores que no jueguen durante el partido serán declaradas nulas.

5.2.1.5.5. Las apuestas sobre el 1er Autor de Gol serán nulas si el jugador que se haya seleccionado entra al terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del encuentro.

5.2.1.5.6. Todos los jugadores que participen en un partido cualquiera que sea su duración, serán considerados como "jugador(es) en terreno de juego" a efectos de Último/Cualquier Autor del Gol, o a efectos de 1er Autor de Gol en caso de que el encuentro siga con un marcador 0-0 o que todos los goles marcados hayan sido en propia puerta.

5.2.1.5.7. Los goles marcados en propia puerta no se tendrán en cuenta en las apuestas de 1er/Último/Cualquier Autor de Gol. En caso de que el primer gol de un encuentro sea un gol marcado en propia puerta, el siguiente jugador que marque el primer gol será considerado, en efecto, el Autor del Primer Gol del encuentro.

5.2.1.5.8. Se ofrecerá un precio para "Jugador Sin Marcar Gol" en el partido.

5.2.1.5.9. En caso de discrepancia sobre la adjudicación de un gol en una apuesta sobre 1er/Último/Cualquier Autor de gol, la autoría del gol se decidirá con base a la información oficial o la evidencia irrefutable del hecho que se pueda recopilar.

5.2.1.6. N° Total de Goles – Par/Impar

Se trata de una apuesta sobre el número total de goles que se marcarán y que puede ser tanto par como impar. Ejemplo: El marcador final de un partido con resultado 2-2 ofrece un total de goles de $2+2 = 4$, y por tanto, el resultado de goles totales es par. A efectos de resolver/liquidar de las apuestas, el 0 se considera número par.

5.2.1.7. Resultado Exacto del 1er Tiempo

Esta apuesta consiste en acertar cuál será el resultado del primer tiempo del partido. Las apuestas se resolverán y liquidarán de acuerdo al resultado oficial del primer tiempo.

5.2.1.8. Goles del 2º Tiempo

Esta apuesta consiste en acertar el número de goles que se marcarán durante el segundo tiempo del partido (desde la finalización del primer tiempo hasta la finalización del partido). Por ejemplo, si el resultado final es 2-2 y al finalizar el primer tiempo el marcador reflejaba un 2-1, los goles del segundo tiempo serán $(2+2)-(2+1) = 1$.

5.2.1.9. Sin Recibir Goles

Un tipo de apuesta que consiste en apostar cuál de los equipos de un partido evitará que el equipo contrario le marque goles.

5.2.1.10. 1er Equipo en Anotar

Apuesta que consiste en acertar cuál equipo marcará el primer gol del partido.

5.2.1.11. Último Equipo en Anotar

Apuesta que consiste en acertar cuál equipo marcará el último gol del partido. Si el resultado final fuera un 1-0, se considerará que el equipo que ha materializado el gol ha marcado el primer y último gol.

5.2.1.12. 1er Autor de Gol por Equipo

Este tipo de apuesta consiste en acertar cuál será el jugador de un equipo en particular en marcar primero durante el partido. El autor del gol sólo debe materializar el primer gol en favor de su equipo y no necesariamente el primero del partido. Los goles en propia puerta no se consideran en este mercado de apuestas por lo que quedan descartados.

5.2.1.13. Apuestas al Goleador del Partido

Para que esta apuesta sea válida, ambos jugadores deberán estar incluidos en el once inicial del partido.

5.2.1.14. Autor de 2 o más Goles

Consiste en apostar a que un jugador en particular marcará al menos 2 goles durante el partido. Los goles en propia puerta no se consideran en este mercado de apuestas por lo que quedan descartados.

5.2.1.15. Autor de un Hat-Trick

Apuesta que pronostica que un jugador en particular marcará al menos 3 goles durante un partido (lo que se conoce como Hat-Trick). Los goles en propia puerta no se consideran en este mercado de apuestas por lo que quedan descartados.

5.2.1.16. Partidos Pospuestos

Las apuestas realizadas sobre partidos que se pospongan seguirán teniendo validez siempre y cuando el partido se reanude dentro del día de calendario posterior contando a partir del saque inicial original del partido, y en el mismo campo de juego/estadio en el que originalmente se jugó el partido.

5.2.1.17. Apuestas con Margen Diferencial Fijo en Fútbol

5.2.1.17.1. Todos los resultados se tomarán de lo que suceda en los 90 minutos solamente, Incluido el tiempo de reposición de cada mitad reglamentaria.

5.2.1.17.2. Si un partido no finaliza en su totalidad, todas las apuestas serán canceladas a menos que el resultado de la apuesta sea incontestable, por ejemplo: cuando se alcanza el límite superior del margen diferencial (spread).

5.2.1.17.3. Para los puntos del mercado de amonestaciones ver regla n° 28.

5.2.1.17.4. Los goles en propia puerta se tendrán en cuenta en todos los mercados con márgenes diferenciales fijos (fixed spread).

5.2.1.17.5. Los resultados finales se calcularán de acuerdo con los resultados oficiales de cada evento.

5.2.1.18. Hándicaps Asiáticos

5.2.1.18.1. Los hándicaps asiáticos son apuestas con hándicap especiales usadas en los partidos de Fútbol Americano.

5.2.1.18.2. En caso de que un Hándicap Asiático se muestre de forma incorrecta en el sitio web, todas las apuestas realizadas sobre la línea incorrecta serán consideradas nulas. Procuraremos comunicárselo al cliente tan pronto como sea posible.

5.2.1.19. Mercado de "Línea de Gol" – Más de/Menos de X Goles

5.2.1.19.1. Las apuestas "Más de/Menos de" consisten en acertar si el número de goles de un partido estará por encima o por debajo de una cifra determinada (línea de gol). Por ejemplo: Si se apuesta un importe de la apuesta a que los goles que se marquen serán inferiores a una 1.5 líneas de gol, la apuesta resultaría ganadora si se marcaran 0 o 1 gol, y perdedora si se marcaran 2 o más goles.

5.2.1.19.2. Para las apuestas con línea de gol fraccionada, se reintegra la mitad del importe de la apuesta del jugador si el número de goles equivale a la línea de gol. Ejemplo: Más de 2/2.5: si se marcan dos goles, existe una apuesta perdedora y otra nula, y, por lo tanto, se reintegra la mitad del importe de la apuesta del jugador.

5.2.1.19.3. En las apuestas realizadas en el mercado en directo de /Línea de Gol/, se tendrán en cuenta todos los goles independientemente de que éstos se materialicen antes o después de que se realice/coloque la apuesta.

5.2.1.20. Apuestas Combinadas

5.2.1.20.1. En caso de que un encuentro de cualquier tipo sea suspendido y no se juegue al siguiente día de calendario en el mismo campo de juego/estadio, las apuestas se decidirán y liquidarán en base a las restantes selecciones con las cuotas vigentes.

5.2.1.20.2. En caso de que haya jugadores que no jueguen en ningún momento del partido, las apuestas se decidirán y liquidarán en base las restantes selecciones con las cuotas vigentes.

5.2.1.21. Mercados en Directo

5.2.1.21.1. Durante los partidos en directo, esto es, partidos televisados, habrá un número de mercados de apuestas disponibles. En los mercados de apuestas en directo, los precios oscilan con rapidez y los precios mostrados en internet son orientativos y probablemente diferentes a los mostrados en el momento de colocar la apuesta. En los momentos cruciales de un encuentro, como por ejemplo cuando se pita un penalti (penal), los precios pueden ser temporalmente suspendidos. Varios mercados de apuestas especializados en los mercados de los 2dos tiempos estarán disponibles al momento del descanso por lo que tendrán efecto en el 2do tiempo del partido únicamente.

5.2.1.21.2. **Siguiente Equipo en Marcar Gol:** Los goles marcados en propia puerta contarán en este tipo de apuesta considerándose ganador el equipo que resulte beneficiado.

5.2.1.21.3. Siguiente Autor de Gol:

I. Las apuestas sobre el Siguiente Autor de Gol se decidirán y liquidarán de acuerdo con los jugadores que sean declarados como autores de gol por los representantes oficiales de la agencia de prensa press association que hayan acudido al encuentro.

II. Se harán todos los esfuerzos posibles para ofrecer y asignar a todos los participantes del partido una cuota del pronóstico Siguiente Autor de Gol. No obstante, aquellos jugadores del partido a los que a priori no se les asignó una cuota, podrán ser considerados como autores de gol si transforman el siguiente gol.

5.2.1.21.4. Las apuestas sobre los jugadores que no participen en el encuentro serán nulas de igual modo que las apuestas a "1er Autor de Gol" cuando la selección se realice después de que el primer gol haya sido marcado. Todos los jugadores que hayan estado en el terreno de juego antes de que el "Siguiente Gol" haya sido marcado serán considerados como "participantes".

5.2.1.21.5. Si por alguna razón la agencia de prensa press association no facilita las estadísticas que contengan los nombres de los jugadores autores de gol en partidos celebrados fuera del Reino

Unido, la resolución de la apuesta se basará en la información obtenida en los periódicos de tirada nacional del país correspondiente.

5.2.1.21.6. Cualquier investigación posterior realizada por organismos oficiales no será considerada a efectos de resolver la apuesta.

5.2.1.21.7. Por favor, ten en cuenta que los goles en propia puerta no computarán en la resolución de las apuestas. En caso de que se coloque/realice una apuesta en directo sobre un gol específico y se produzca un gol en propia puerta, todas las apuestas serán declaradas automáticamente nulas.

5.2.1.21.8. Hándicaps Asiáticos en Directo

Todos los mercados de apuestas en directo con hándicap asiático se liquidarán de acuerdo con el resultado final del partido para lo que reste del mismo después de que la apuesta haya sido colocada/realizada. Ejemplo: A efectos de resolución, se ignorará cualquier gol anterior a la realización de la apuesta.

5.2.1.22. Total de Tiros de esquina

5.2.1.22.1. Se trata de una apuesta sobre el número de tiros de esquina (lanzamientos de esquina) totales que se lanzarán durante el partido incluyendo cualquier tiempo de descuento.

5.2.1.22.2. Cualquier córner pitado, pero no lanzado no computará en el total de córners.

5.2.1.22.3. Si un córner debe ser lanzado de nuevo (Repetido por orden del árbitro), sólo se computará uno de ellos a efectos de esta apuesta, es decir, el total de córners.

5.2.1.22.4. Si un partido es suspendido antes de su finalización, las apuestas de tiros de esquina totales serán consideradas nulas a menos que el resultado ya haya decidido la apuesta. Por ejemplo: Si un jugador apuesta a que se lanzarán más de 10 tiros de esquina y en el momento de la suspensión del encuentro ya se han lanzado 12, la predicción del jugador ya se ha cumplido y es correcta, sus ganancias se pagarán en base a las cuotas de los pronósticos.

5.2.1.23. Tiros de esquina del 1er Tiempo

5.2.1.23.1. Se trata de una apuesta sobre el número de tiros de esquina (córners) que se lanzarán durante el primer tiempo del encuentro incluyendo cualquier tiempo de descuento.

5.2.1.23.2. Cualquier córner pitado, pero no lanzado no computará en el total de córners.

5.2.1.23.3. Si un córner debe ser lanzado de nuevo (Repetido por orden del árbitro), sólo se computará uno de ellos a efectos de esta apuesta, es decir, el número de tiros de esquina del primer tiempo.

5.2.1.23.4. Si un partido es suspendido antes de la finalización del primer tiempo, las apuestas sobre el total de tiros de esquina serán declaradas nulas a menos que el resultado ya haya decidido la apuesta.

5.2.1.24. Multi Córners

5.2.1.24.1. Se trata de una apuesta sobre el número de tiros de esquina (lanzamientos de esquina) que se lanzarán durante el primer tiempo del encuentro multiplicado por el número de tiros de esquina totales lanzados durante el segundo tiempo.

5.2.1.24.2. Cualquier córner pitado, pero no lanzado no computará en el total de córners.

5.2.1.24.3. Si un córner debe ser lanzado de nuevo (Repetido por orden del árbitro), sólo se computará uno de ellos a efectos de esta apuesta.

5.2.1.24.4. Si un encuentro es suspendido antes de los 90 minutos, las apuestas serán declaradas nulas a menos que el resultado ya haya decidido la apuesta.

5.2.1.25. Primer Córner

En este tipo de apuesta, el jugador debe pronosticar qué equipo lanzará el primer córner del partido. Si no se lanza ningún córner, todas las apuestas se considerarán nulas.

5.2.1.26. Suma de los Dorsales de los Autores de Gol

5.2.1.26.1. Apuesta que consiste en acertar la suma total de los dorsales de los autores de gol de un partido o serie de partidos.

5.2.1.26.2. Si se produce un gol en propia puerta, el número del dorsal del autor del gol en propia puerta tendrá validez y además sumará al total de dorsales del equipo beneficiado por el gol.

5.2.1.26.3. Si hubiera alguna discrepancia sobre la autoría de un gol en particular, se impondrá la autoría oficial del gol publicada por la OPTA.

5.2.1.26.4. A efectos de cualquier apuesta sobre el número del dorsal, el número de la camiseta que vista un jugador al inicio del encuentro será considerado como su número durante todo el encuentro.

5.2.1.26.5. Si un jugador salta al terreno de juego sin que figure número alguno sobre su camiseta, se le asignará el número 12.

5.2.1.27. Total de Puntos por Tarjeta

5.2.1.27.1. Esta apuesta consiste en acertar si el número de puntos totales de las amonestaciones estará por encima, por debajo o dentro de un mismo margen de puntos predeterminado.

5.2.1.27.2. Los puntos se conceden de acuerdo con el siguiente criterio: 10 puntos por una tarjeta amarilla y 25 puntos por una tarjeta roja.

5.2.1.27.3. El número máximo de puntos que puede alcanzar un jugador en un partido es de 35 puntos (una amarilla y otra roja. Dos tarjetas amarillas se considerarán automáticamente como una tarjeta roja).

5.2.1.27.4. Apuestas a jugadores que no participen en el partido serán nulas. Solo cuentan los jugadores en el terreno de juego. Las tarjetas que se muestren a personas que no sean jugadores (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego) no cuentan. Las apuestas se determinarán en relación con todas las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego, incluyendo tiempo de compensación. Las tarjetas mostradas después del silbatazo final de cada mitad (1er. mitad y 2da mitad del partido) no contarán. En caso de que se abandone un partido antes de que se hayan jugado los 90 minutos reglamentarios, todas las apuestas serán anuladas a menos que éstas ya se hayan determinado.

5.2.1.28. Puntos por Tarjeta Mostrada

5.2.1.28.1. En esta apuesta, se debe predecir si el total de puntos por tarjetas mostradas está por encima, por debajo o dentro de un rango de puntos predefinidos.

5.2.1.28.2. Una tarjeta amarilla constituye 1 punto y una tarjeta roja constituye 2 puntos. Si a un jugador se le muestran 2 tarjetas amarillas, el total de puntos recibidos por el mismo jugador se contabilizará como 1 punto para la tarjeta amarilla y 2 puntos para la tarjeta roja, lo que da un total de 3 puntos (un máximo de 3 puntos puede ser acumulado por un jugador individual por partido).

5.2.1.28.3. Apuestas a jugadores que no participen en el partido serán nulas. Solo cuentan los jugadores en el terreno de juego. Las tarjetas que se muestren a personas que no sean jugadores (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego) no cuentan. Las apuestas se determinarán en relación con todas las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego, incluyendo tiempo de compensación. Las tarjetas mostradas después del silbatazo final de cada mitad (1er. mitad y 2da mitad del partido) no contarán. En caso de que se abandone un partido antes de que se hayan jugado los 90 minutos reglamentarios, todas las apuestas serán anuladas a menos que éstas ya se hayan determinado.

5.2.1.29. Apostar a la Siguiente Tarjeta

Se trata de un mercado de apuestas en el que se ofrece a los jugadores la posibilidad de predecir cuál equipo recibirá la siguiente tarjeta durante el encuentro. A efectos de decidir este tipo de apuesta, cuando se produzca un incidente por el cual se muestre tarjeta a dos jugadores, el equipo a cuyo jugador se le haya mostrado la tarjeta primero será considerado el ganador.

Apuestas a jugadores que no participen en el partido serán nulas. Solo cuentan los jugadores en el terreno de juego. Las tarjetas que se muestren a personas que no sean jugadores (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego) no cuentan. Las apuestas se determinarán en relación con todas las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego, incluyendo tiempo de compensación. Las tarjetas mostradas después del silbatazo final de cada mitad (1er. mitad y 2da mitad del partido) no contarán. En caso de que se abandone un partido antes de que se hayan jugado los 90 minutos reglamentarios, todas las apuestas serán anuladas a menos que éstas ya se hayan determinado.

5.2.1.30. Goles x Córner

Este tipo de apuesta consiste en acertar si el número total de goles de un partido multiplicado por el número total de tiros de esquina lanzados será mayor, menor o estará dentro de un mismo margen predeterminado.

5.2.1.31. Hándicap del Partido

En los mercados de partidos con hándicap, se concede un hándicap a los equipos en base a las fortalezas/debilidades del equipo, en otras palabras, según si es o no favorito para ganar el partido. Al finalizar el partido el hándicap se añade al resultado final de los equipos para obtener el resultado del hándicap final. Por ejemplo: Si en un partido (Real Madrid vs Oviedo) se le concede al Real Madrid un hándicap de -1 y vence su partido por 2-0, el resultado del hándicap sería 1-0 a favor del Real Madrid.

5.2.1.32. N° Total de Goles

5.2.1.32.1. En este tipo de apuesta se debe predecir si el número total de goles que se materialicen en un determinado conjunto de partidos estará por encima, por debajo o dentro de un margen predeterminado.

5.2.1.32.2. Si algún partido incluido en la selección de cliente se pospone o es suspendido, el número total de goles para tal partido se considerará como 2.5.

5.2.1.32.3. Una apuesta al N° Total de Goles se considerará nula si más de un tercio de los partidos incluidos en la selección del cliente son pospuestos o suspendidos.

5.2.1.33. Equipo con Mayor Diferencia de Goles

Dado un grupo de partidos, nuestros jugadores deben predecir qué equipo acabará con el mayor margen de victoria. Ejemplo: Si el FC Barcelona gana su partido por 3-0 y el Sevilla el suyo por 2-1, el margen de victoria sería 3-0=3 y 2-1=1. Por lo tanto, el FC Barcelona tendría el mayor de victoria (diferencia de goles a su favor).

5.2.1.34. Equipo Ganador de Ambos Tiempos

Para ganar esta apuesta, se debe predecir correctamente qué equipo marcará más goles en cada tiempo del partido.

5.2.1.35. Cómo se resolverá el partido

En los encuentros en los que haya posibilidad de prórroga o tanda de penaltis, nuestros jugadores podrán realizar una apuesta para predecir qué equipo será el ganador y si éste ganará en los 90 minutos, tras la prórroga o en la tanda de penaltis.

5.2.1.36. Lanzamientos de Penalti

A efectos de resolver las apuestas sobre lanzamientos de penalti, se considerarán todos los penaltis. Si no se requieren diez penaltis para decidir el resultado del encuentro, las apuestas seguirán en pie. Si se necesitaran más de diez penaltis, las apuestas seguirán estando en pie y los penaltis extra se incluirán en el total a efectos de resolver la apuesta.

5.2.1.37. Apuestas de Largo Plazo

5.2.1.37.1. Apuestas de División

Las resoluciones de las apuestas de División se determinarán en base a la tabla de clasificación final de la liga incluyendo cualquier descuento de puntos que se haya aplicado antes de la finalización de la temporada. A efectos de liquidación de la apuesta, no se considerarán las finales (play offs).

5.2.1.37.2. Descanso de División

Las apuestas sobre los puestos de descenso consisten en acertar si un equipo determinado finalizará la temporada en los puestos de descenso de su respectiva división. Cualquier apuesta sobre un equipo que descienda por razones distintas que las resultantes por acabar en los puestos de descenso, se considerará como no ganadora.

5.2.1.37.3. Apuestas a Ganador de la Temporada

La resolución de esta apuesta se decidirá en base a la clasificación final de la liga incluyendo cualquier penalización de puntos. No se tendrán en cuenta las finales (play offs). Las apuestas múltiples están permitidas.

5.2.1.37.4. Apuestas a Ganador de Grupo

La resolución de esta apuesta se decidirá en base a la clasificación final de la liga incluyendo cualquier penalización de puntos. No se tendrán en cuenta las finales (play offs). Las apuestas múltiples están permitidas.

5.2.1.37.5. Posición en la Clasificación Final

Esta apuesta consiste en predecir si la posición de un equipo en la clasificación final de una liga estará por encima, debajo o dentro de un margen predeterminado. No aceptaremos apuestas múltiples si los distintos equipos sobre los que se apuesta juegan en la misma división.

5.2.1.37.6. Puntos Totales

En esta apuesta, nuestros jugadores deben predecir si los puntos totales de un equipo al finalizar la liga estarán por encima, por debajo o dentro de un margen predeterminado. Estas apuestas están restringidas a la modalidad de apuestas simples sobre equipos de una misma división.

5.2.1.37.7. Mercado de Destitución Entrenadores

Este tipo de apuesta permite que nuestros jugadores puedan intentar predecir si un entrenador no entrenará a su equipo al final de la temporada. A efectos de liquidación de la apuesta, se considerará fin de la temporada a la finalización de la lista de los encuentros regulares y no incluirá los partidos de play off.

5.2.1.37.8. Apuestas Relacionadas

Las apuestas múltiples relacionadas/asociadas no están permitidas. A efectos de liquidación, cualquiera de estas apuestas que se acepte por error verá el importe apostado fraccionado en las distintas selecciones que compongan la apuesta.

5.2.1.38. Tiro a Gol

5.2.1.38.1. Un tiro a Gol se define como cualquier intento de gol que termine en gol o que hubiera sido gol, pero ha sido salvado por el portero o hubiera sido gol, pero fue bloqueado por un defensor que es el último hombre (despeje de la línea de gol).

5.2.1.38.2. Los tiros bloqueados por un jugador de campo no cuentan como tiros a gol a menos que hayan sido bloqueados por el último hombre (es decir, el despeje de la línea de meta).

5.2.1.38.3. Golpear el poste o la barra transversal cuenta como un tiro a gol, solo si la pelota entra en el arco. Sin embargo, golpear el poste o la barra transversal no cuenta como un disparo a gol si la bola se desvía del poste sin pasar la línea de gol.

5.2.1.38.4. La apuesta será anulada si el jugador no participa en el juego.

5.2.1.38.5. Todos los tiros a gol se validarán en base al juego de 90 minutos (más el tiempo de compensación) a menos que se indique lo contrario.

5.2.1.38.6. Las apuestas se validan de acuerdo con whoscored.com

5.2.1.39. Jugador que le pega al poste con el balón:

5.2.1.39.1. La apuesta será anulada si el jugador no participa en el juego.

5.2.1.39.2. Todas las apuestas de jugador que le pega al poste con el balón se validan con base a 90 minutos de juego (más tiempo de compensación) a menos que se indique lo contrario.

5.2.1.39.3. Las apuestas se validan de acuerdo con whoscored.com

5.2.1.40. Jugador será sustituido, jugador tendrá una asistencia de gol, jugador será expulsado

5.2.1.40.1. La apuesta será anulada si el jugador no participa en el juego.

5.2.1.40.2. Las apuestas se validan en base a 90 minutos de juego (más tiempo de compensación) a menos que se indique lo contrario.

5.2.1.41. Liga de Realidad Simulada o LRS

La Liga de realidad simulada "LRS", es una solución única, impulsada por la inteligencia artificial. Estos eventos no incluyen ninguna acción real, pero tienen como objetivo ofrecer una experiencia integral tan cercana a un partido de fútbol real.

5.2.1.41.1. Cualquier torneo o competencia dentro del producto (por ejemplo, Premier League, La Liga, Bundesliga) está marcado con la etiqueta "LRS" para distinguirse de otros eventos deportivos.

5.2.1.41.2. Los eventos se proporcionan en un formato de partido de dos mitades de 45 minutos cada una. Se podría agregar tiempo de compensación.

5.2.1.41.3. Los eventos "LRS" no incluyen tiempo extra si el resultado final en tiempo regular es un empate.

5.2.1.41.4. Las selecciones de "LRS" no se pueden combinar con eventos deportivos regulares.

5.2.1.41.5. Se puede Recuperar Apuesta en "LRS" siempre que la opción esté disponible.

5.2.1.41.6. Todos los mercados disponibles para apostar, tanto antes del evento como en vivo, se liquidan de la misma manera que las apuestas regulares de fútbol.

5.2.1.41.7. WPLAY.CO no es responsable de ningún mal funcionamiento del servidor, eventos retrasados o eliminados, latencia del juego, velocidades de red lentas, transmisiones defectuosas, puntajes o cifras mostrados incorrectamente. WPLAY.CO se reserva el derecho de suspender, modificar, agregar o eliminar cualquier contenido de Realidad Simulada.

5.2.1.41.8. Todas las apuestas serán declaradas nulas, si se muestra un partido disponible para apostar incorrectamente.

TENIS:

Categoría Tenis:

Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada. Si un juego es pospuesto y/o reprogramado se establecerá como «no acción» a menos que se disponga de otra manera. «No acción» significa reembolso del dinero apostado.

Si un partido de tenis no se completa, todas las apuestas de mercados totales se considerarán nulas.

Si un jugador no llega a iniciar un torneo o partido, todas las apuestas sobre ese jugador serán canceladas.

Cuando se ofrecen mercados sobre sets o juegos individuales en un partido, una retirada o una descalificación durante un juego o set, anulará las apuestas en el mercado de ese juego o de ese set y anulará todos los mercados individuales de ese juego o de ese set, a excepción de aquellas en los mercados que se hayan resuelto incondicionalmente.

Tie Break: Es un game que se juega cuando dos competidores llegan a empate 6 - 6 en cualquier Set, y consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con diferencia de 2 en relación a su rival, es importante mencionar que para los mercados de tenis más/menos, el Tiebreak contará como un único juego sin importar el alargue que se haya presentado en el evento.

Súper Tie Break o Match Break: Tiene especificaciones similares al Tie Break, con la diferencia que consiste en que uno de los dos equipos llegue a 10 puntos con diferencia de 2 en relación a su rival, es importante mencionar que para los mercados de tenis más/menos, el Súper Tie Break o Match Tie Break contará como un único juego sin importar el alargue que se haya presentado en el evento.

Un Tie Break o Súper Tie Break será válido siempre y cuando la decisión se anuncie antes de dar inicio al evento.

El Tie Break no se aplicará en los eventos de 3 Sets o de 5 Sets de los Grand Slam y la copa Davis en donde los eventos se continúan en caso de darse un empate en el último Set de manera habitual y sólo se concluye cuando uno de los competidores o equipos gane el Set en juego con una diferencia de 2 puntos con relación a su rival.

Mercado de apuestas disponible.

PRINCIPALES:

Ganador del partido (1,2): Mercado de apuesta que consiste en acertar el ganador del encuentro sin importar el margen de puntos.

1er set ganador: Debe acertar el ganador del primer Set, ya sea que la victoria sea para el jugador local o victoria para el jugador visitante. La apuesta se considerará «no acción» si no se llegara a completar el primer set.

2do set ganador: Debe acertar el ganador del segundo Set, ya sea que la victoria sea para el jugador local o victoria para el jugador visitante. La apuesta se considerará «no acción» si no se llegara a completar este set.

Doble resultado (Primer set/ final partido): Pronosticar el ganador del primer set, y al final del encuentro en un solo mercado de apuesta.

Más /Menos: Se apuesta a la cantidad de puntos a jugarse en un partido. Este mercado puede ser para Games o Sets según lo indique el mercado respectivo. Para partidos a 5 sets, el quinto set no va a Tie-break sino que se juega hasta que tengan dos games de ventaja entre uno y otro competidor.

Resultado exacto (x set): Pronostica los puntos del ganador y su oponente en el set indicado, ejemplo resultado exacto (1er set). Si un set no es completado por cualquier razón, las apuestas serán anuladas.

Mercado Puntos totales de un juego (Local – Visitante) Más/Menos: Pronosticar si el total de puntos en el encuentro es más/menos un número dado en el mercado. Por ejemplo, más de 12.5 puntos o menos de 12.5 puntos.

Par/ Impar: Pronosticar si al final del encuentro el total de puntos es un número par o impar.
Tiebreak (si/no) Tiebreak (NSet): Pronosticar si se debe realizar un último juego que decidirá el vencedor cuando hay igualdad a seis. 6-6 en un encuentro.

Hándicap 1er set: Este mercado consiste en acertar qué jugador conseguirá ganar el primer set al aplicarle el valor del hándicap seleccionado en el mercado de apuestas.

Jugador 1 gana primer set: Pronosticar si el jugador local tendrá una victoria en el primer set del encuentro.

Jugador 2 gana primer set: Pronosticar si el jugador visitante tendrá una victoria en el set anunciado en el mercado.

Cualquier set a o: Pronosticar si al menos uno de los sets del encuentro finalizará a o puntos anotados

¿Quién ganará el Game (X y Y) del set n? (Incluye Apuestas juego en vivo): Mercado de apuesta que consiste en pronosticar el jugador que ganará el juego x Y y del set n, Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde se le apuesta al Jugador local) – X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta al Empate) – 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se le apuesta al Jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego X en el set n? (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el jugador que ganará el punto x del juego x del set n. por ejemplo en la liga suiza, se selecciona que el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set de la liga.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el jugador que ganará el juego x del set especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2do set – 2(juego 10) segundo set. Dando lugar al orden, local y visitante.

Número exacto de puntos en el juego X (1er set): (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el número exacto de puntos anotados en el juego elegido en el mercado de apuestas en el primer set.

Resultado del Game x (del set 1, 2, 3, 4,5) O Resultado del Game x (del set 1, 2, 3, 4,5) o Tiebreak: Mercado de apuesta que consiste en pronosticar cual será el resultado de un juego ya sea del (1 Local o 2 Visitante) determinado por un set y juego elegido por el usuario en el mercado de apuestas.

Juego a Deuce si-no (Incluye apuestas en vivo): "Deuce en el juego "consiste en, si el resultado de un juego llega a 40 y empatan ambos con los mismos 40 en cualquier fase del juego, el juego se ira a Deuce.

RESULTADO DEL GAME X (SET Xº) JUGADOR 1 O 2 A (0-15-30-40): Consiste en pronosticar el ganador de un game o juego, el usuario debe elegir cual será el jugador que debe quedarse con el juego especificado en ese momento por la plataforma y del set también que se indique, cuando se dice a 0- 15-30-40 se debe elegir cuantos puntos hará el jugador contrario, es decir, si se elige jugador 1 a 30 quiere decir que el juego lo gana el jugador 1 pero que el jugador 2 hace 30 puntos, se debe elegir la opción de puntos 0-15-30-40 que crea que el otro jugador (que no será el ganador del juego) va anotar.

BALONCESTO:

Categoría Baloncesto:

Los partidos de la NBA deben llegar al minuto 43 para considerarse como oficial, en el caso de los partidos de la NCAA y todos los demás torneos de baloncesto, 35 minutos, en apuesta de medio tiempo, los tiempos extras están incluidos como parte de la segunda mitad del juego.

Para la determinación del mercado Ganador del Partido en Baloncesto se tiene en cuenta el tiempo reglamentario y el tiempo extra o tiempo adicional, sin embargo, se debe tener en cuenta que si en el mercado seleccionado no se especifica esto la apuesta se definirá basada solo en el resultado del tiempo reglamentario.

Nota: Para la opción de "Empate" en las apuestas del mercado Ganador del Partido, se tendrá en cuenta para su definición únicamente el tiempo regular, No se tendrán en cuenta los tiempos suplementarios.

Si el partido se juega en una fecha diferente o en un estadio diferente al programado inicialmente las apuestas serán canceladas y reembolsadas.

En un partido de Baloncesto si al momento de realizar la apuesta no está disponible la opción de empate en el mercado de apuestas y se da este resultado (empate) la selección se considerará «no acción» y si al momento de realizar la apuesta, el mercado elegido incluye prórroga, este se determinará de acuerdo al marcador final después de haberse jugado la prórroga.

Se anulará cualquier partido de Baloncesto que se suspenda antes de que se complete el tiempo reglamentario, excepto las apuestas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuesta a 'Ganador Primera Mitad'. Prevalecerán, siempre y cuando se den antes de la suspensión del partido.

La determinación de las apuestas se basará en las reglas oficiales de la competición, en caso de que un partido comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado del mercado específico la haya sido determinado.

Mercados disponibles categoría Baloncesto

PRINCIPALES:

Ganador del partido (1-2): Mercado de apuesta que consiste en acertar el encuentro sin importar el margen de puntos, ya se a favor de una vitoria del equipo local o por el contrario una victoria para el equipo visitante.

Más /menos: Consiste en predecir si el total de puntos marcadas por ambos equipos será más o menos al número dado en el mercado de apuestas elegido. Por ejemplo: Más 215.5 – Menos 215.5

Mercado de apuestas Spread:

Total spreads (Más/menos), Points spread (1er tiempo – 2do tiempo – 1er, 2do, 3er 4to cuarto).

Spread se trata de un intervalo o rango en el que el usuario puede aportar, Por ejemplo: en un encuentro de baloncesto de la NBA juegan los Cavaliers vs Lakers.

Cleveland cavaliers – LA Lakers SPREAD: 170 -179 Más 2.22 X 3.10 Menos 2.30

En estos casos se estaría apostando a la cantidad de puntos que podrían hacer ambos equipos.

Apuestas a spread: Significa que apuesta a que el partido termine con una cantidad total de entre 170 y 179 puntos entre ambos equipos.

Apuestas menos: Significa que apuestas a que el partido termine con una cantidad total menos a 170 puntos.

Apuesta más: Significa que apuesta a que el partido termina por encima del máximo del spread, es decir que entre los dos equipos harán más de 179 puntos.

Ganador del partido 1X2: Predecir si la victoria la tendrá el equipo local o visitante con opción de seleccionar la opción empate.

Total, par/impar: Este Mercado principal consiste en predecir si el total de puntos del encuentro será un número Par o impar.

Total, puntos por equipo (local – visitante): Total puntos por equipo, Predecir el total de puntos anotados por uno de los equipos ya sea eligiendo el mercado de apuestas al local o al visitante.

1ER TIEMPO- 2DO TIEMPO – 1ER-2DO-3ER-4TO CUARTO: los mercados de apuestas a cuartos o a medio tiempo permiten al jugador apostar al resultado final de cada uno de los períodos.

Ganador Primer Tiempo: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en la primera mitad.

Ganador Primer Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el primer cuarto.

Ganador Segundo tiempo: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en la segunda mitad.

Ganador Segundo Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el segundo cuarto.

Ganador Tercer Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el tercer cuarto.

Ganador Cuarto Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el cuarto cuarto

***Todos los cuartos o mitades deben haberse completado para determinar el ganador.**

Empate apuesta no valida: Este mercado de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, y no se permite la prórroga para determinar el evento, el dinero apostado será reembolsado. Por ejemplo, si un marcador final da como resultado un empate, este no se tendrá en cuenta para efectos de apuesta ya que necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Resultado (1er- 2do tiempo): Consiste en predecir quien tendrá la victoria en alguno de los tiempos.

1ra mitad O..., empate no hay apuesta Consiste en predecir qué equipo (1-2) tendrá la victoria sin opción a elegir el empate.

Par/ impar (1er tiempo O...): Aquí se predice si el total del partido para el 1er tiempo o 2do tiempo será un número par o impar.

ESPECIALES:

Ganador del partido + totales: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales donde se debe predecir quien tendrá la victoria en el encuentro y con cuantos puntos totales

1ra mitad – final: Predecir qué equipo tendrá victoria en la primera mitad del encuentro y al final del encuentro.

Margen de la victoria: Mercado de apuestas que predice la cantidad de diferencia que le sacará un equipo a su contrincante al final del partido

Período con más goles: Predecir en cuál de los cuatro cuartos se anotarán mayor cantidad de puntos o si todos los periodos fueron iguales.

Prórroga si/no - se irá a la prórroga: Apuesta que predice si el evento tendrá o no tiempo extra o prórroga.

OTROS:

Handicap (Este puede incluir tiempo extras si se especifica en el mercado): En la categoría de Baloncesto, este mercado de apuesta consiste en acertar el ganador del partido sumando o restando el margen ofrecido a la puntuación final, por ejemplo:

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors 1 (-18), en este caso el equipo local comienza con una desventada de 18 puntos

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors X (0:18), En este caso se elige un empate dándole una diferencia al visitante para lograr alcanzar los puntos marcados por el equipo local

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors 2 (+18), en este caso el equipo visitante comienza con una ventaja de 18 puntos.

Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando el margen ofrecido por un corredor a la puntuación final.

Total 3 posibilidades: Mercado de apuesta que le da la oportunidad al jugador de escoger entre 3 posibilidades diferente, como empate (X), Mercado más/menos, etc.

HOCKEY EN HIELO:

Categoría Hockey en hielo

Las apuestas serán válidas si transcurren 55 minutos de juego, la prórroga no se tiene en cuenta a menos que se especifique lo contrario en los mercados propuestos, Para que las apuestas específicas sean válidas los periodos deben completarse.

55 minutos de juego en caso de "Hockey sobre hielo americano" (NHL, AHL UHL, WHL, OHL y la liga de hockey "Quebec Major Junior").

60 minutos de juego en caso de "Hockey sobre hielo no americano"

Los mercados 1x2 para las apuestas a resultados del partido, totales y hándicap, se resolverán de acuerdo al marcador únicamente cuando haya finalizado el tiempo reglamentario.

Mercado disponible Categoría Hockey en hielo:

PRINCIPAL:

Ganador del partido 1X2 Predecir si la victoria en el encuentro la tendrá el equipo local – visitante o si por el contrario el marcador final será un empate, las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y el resultado de la serie de tiros de penales

Doble oportunidad: Mercado de apuesta con doble oportunidad de acertar:

1X: Si el resultado es una victoria local o un empate, la apuesta es ganadora.

2X: Si el resultado es una victoria visitante o un empate, la apuesta es ganadora.

1.2: Si el resultado es victoria local o una victoria visitante, la apuesta es ganadora.

Más/menos: Pronosticar si las anotaciones en cada periodo o al final del tiempo reglamentario serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Los dos equipos marcarán: Pronosticar si ambos equipos tendrán anotaciones al final del encuentro.

Período con más goles: Pronosticar cuál de los periodos tendrá el mayor número de anotaciones.

No se apuesta al empate: Este mercado de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, el dinero apostado será reembolsado. Por ejemplo, si un marcador final da como resultado un empate, este no se tendrá en cuenta. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Par/impar: Pronosticar si el número de anotaciones al final del evento representará un número Par o impar.

Resultado exacto: Pronosticar el marcador final del evento al finalizar el tiempo reglamentario.

Totales:

Las apuestas para ligas americanas de hockey y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Las apuestas en mayor / menor, incluyendo las 3 opciones (mayor / menor/ iguales... goles), se sugieren sólo para el tiempo regular en todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y sólo se proveen dos opciones (mayor o menor, sin la opción de la "igual... goles") se reembolsará el dinero apostado.

Ganador del partido (1,2) incluye tiempo extra: En este mercado de apuesta, se encuentran disponible, la victoria del partido equipo 1 / victoria del partido equipo 2, es decir, las apuestas se aceptan incluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales

Quién ganará el resto del partido – Quien ganará el resto del primer tiempo (incluye apuestas en vivo):

Este es un agrupador propio de las apuestas a eventos de juego en vivo, se apuestas a quién ganará el resto del partido, es decir al momento de seleccionar el mercado, el evento tendrá un marcador 0-0 independiente del marcador real al momento de apostar.

Quién ganará el resto del partido incluyendo tiempo extra y penales (Incluye apuesta en vivo:

Este es un agrupador propio de las apuestas a eventos de juego en vivo, se apuestas a quién ganará el resto del partido (1-2), es decir al momento de seleccionar el mercado, el evento tendrá un marcador 0-0 independiente del marcador real al momento de apostar, bajo la condición de que este resultado estará sujeto al tiempo extra y los penales que se marquen en el encuentro.

BALONMANO:

Aceptamos apuestas simples y otros tipos de apuestas en partidos de balonmano. Todas las apuestas de balonmano se realizarán en base a los 60 minutos de juego a menos que se especifique de otro modo. El tiempo extra no cuenta, ni afecta el resultado de la segunda mitad y tampoco se tendrán en cuenta para el conteo de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados por cualquier motivo, todas las apuestas serán anuladas y el valor apostado será reembolsado.

Deberá completarse el encuentro para que las apuestas prevalezcan (a menos que el mercado ya se haya determinado). Todos los mercados en directo no incluyen la prórroga, mercados como: 1x2, Handicap, Par/Impar, Margen de victoria handball, Doble oportunidad a excepción de mercados de apuestas tales como: Clasificará/Ganará la copa/Ganará después de la prórroga etc.

Mercados de apuestas disponibles categoría balonmano

Principales:

Ganador del partido 1X2: Predecir el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas sólo por el tiempo regular, excluidos tiempos extras y se elige a la victoria del equipo local, empate o victoria del equipo visitante.

Más/menos: Sobre un valor determinado dado en el mercado, se apuesta a si habrá más o menos anotaciones durante el tiempo reglamentario de un partido.

No se apuesta al empate / Empate apuesta no valida: Predecir el ganador del partido y en caso de empate el dinero apostado será reembolsado, por lo tanto, no se tendrán ni pérdidas ni ganancias. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un jugador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Par/impar: Predecir si el número total de goles anotados es un numero par o impar de lo contrario si el marcador final es 0:0, las apuestas se determinarán como par.

1ra mitad-final: Aquí se predice el resultado de la primera mitad y del marcador final después de haberse completado el tiempo reglamentario, por lo tanto en el mercado de apuesta se presenta en primer lugar el resultado de la primera mitad, en segundo lugar, el resultado al finalizar el encuentro.

Por ejemplo, en el partido: Fc Barcelona – Real Madrid, supongamos que quedan 0-1 en la primera mitad y 4-1 al final del partido. En este caso la apuesta correcta será la 2/1, es decir el 2 representa el equipo visitante como ganador de la primera mitad y el 1 el equipo local como ganador del primer

Totales: Predecir el total (Más/Menos) de goles marcados al final del tiempo reglamentario.

Margen de victoria: Este mercado de apuestas consiste en predecir qué equipo conseguirá la victoria y por cuánta diferencia lo hará.

1ER TIEMPO – 2DO TIEMPO: En esta sección encontrará mercados de apuestas principales sujetas a un tiempo determinado ya sea el primer o el segundo tiempo del partido.

COMBINACIÓN:

Ganador del partido + totales: Predecir quien será el ganador del partido y el total de anotaciones sujetas a un número más/menos determinada en el mercado, ambos pronósticos dependen de si o no la apuesta se determine como ganadora, es decir, ambos están sujetos.

ESPECIALES:

Mitad de mayor marcador: Predecir cuál de los dos tiempos tendrá un marcador mayor en comparación al otro.

FÚTBOL AMERICANO:

Categoría fútbol americano:

En esta categoría, un juego se considera oficial: Futbol Americano NFL – 55 minutos de juego.

En un partido de fútbol americano si al momento de realizar la apuesta no está disponible la opción de empate en el mercado de las apuestas y se da empate como resultado, la selección se considerará nula y se reembolsará.

En apuestas a "Impar /par", si un equipo no consigue ningún punto (Puntuación 0), dicho marcador contará como resultado "par" para la determinación de las apuestas.

Si la sede del evento cambia, las apuestas colocadas se mantendrán siempre y cuando el equipo local siga siendo tal. Si el equipo local y visitante para un partido existente cambiaran, las apuestas basadas en el enfrentamiento, existen inicialmente serán anuladas.

Mercados disponibles categoría fútbol americano

Apuesta al ganador (1 2): Debe acertar el ganador del juego sin importar el margen de puntos.
Cantidad de anotaciones totales: Este tipo de Apuesta consiste en especificar la cantidad de anotaciones totales en el encuentro.

Se irá al alargue: Acertar si el evento (si-no) tendrá tiempo extra o alargue.

Total de anotaciones equipo local: Apuesta que consiste en especificar el total de anotaciones del equipo local, este mercado incluye los puntos anotados en la posible prórroga o alargue del partido.

Total de anotaciones equipo visitante: Apuesta que consiste en especificar el total de anotaciones del equipo visitante, este mercado incluye los puntos anotados en la posible prórroga o alargue del partido.

Mercados de mitad y cuartos: Para apuestas en cuartos específicos o mitades la totalidad de dicho periodo debe ser jugado a no ser que el resultado ya se haya determinado. A excepción de los mercados de segundas partes que incluyen tiempo extra, si este es jugado. El 4º cuarto no incluye tiempo extra.

BÉISBOL

Categoría Béisbol:

Los partidos de béisbol se componen de nueve entradas o innings, en el cual cada equipo intentará anotar el mayor número de carreras.

Una entrada consiste en que cada equipo tiene un turno en el campo y una vuelta a golpear, con el bateo del equipo visitante ante el equipo local.

Los juegos son oficiales después de cinco entradas completas. Si el equipo de casa lleva ventaja, el juego es oficial después de $4\frac{1}{2}$ entradas. Si un juego se declara suspendido después de dicho lapso, el ganador es determinado por el marcador después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada; en este caso, el ganador es determinado por el marcador al momento de detener el juego (**Esta regla SOLO aplica para apuestas realizadas en Prematch, es decir, apuestas realizadas antes de que el evento comience**).

El total de carreras (Alta o Baja) y jugadas hechas en RUNLINE, deberán jugarse las nueve entradas completas ($8\frac{1}{2}$ si el equipo de casa lleva la ventaja) para tener acción. Si un juego es suspendido, se determinará el marcador (solo para el moneyline) después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada, entonces, se determinará en el momento en que el juego fue suspendido. (Si se suspende empatado en extra innings el RUNLINE y el total de carreras, ALTA o BAJA, tiene acción y el Money line queda sin efecto porque se empata.

Es responsabilidad del usuario estar al tanto de cualquier cambio de lanzador. Es decir, que se mantendrá la apuesta equipo contra equipo, independientemente del pitcher que empiece el partido. A efectos de apuesta, se considerará como lanzador inicial al lanzador que realice el primer lanzamiento.

Si al momento de realizar la apuesta en un partido de béisbol no está disponible la opción del empate para ese partido, de terminar en empate se procederá a reembolsar el dinero apostado en el mercado a ganador del partido en ese evento.

Nota: Si un evento se interrumpe o se cancela y no se reanuda en el mismo día, todos los mercados que no se hayan definido se consideran anulados.

Mercados disponibles categoría Béisbol:

Apuesta directa (1 2): Esta apuesta es equipo contra equipo, sin importar el lanzador inicial.

Cantidad de carreras Totales: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por ambos equipos. Los totales de carreras podrán tener movimientos de su línea inicial. El cambio o «no acción» del pitcher inicialmente propuesto no influye en la cancelación de la jugada. Se deberán jugar 9 entradas completas para acción ($8\frac{1}{2}$ entradas si el equipo de casa lleva ventaja).

Se irá al alargue: Acertar si el evento (si-no) tendrá tiempo alargue.

Total carreras del equipo local: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por el equipo local.

Total carreras del equipo visitante: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por el equipo visitante.

Regla de las cuatro entradas y media (4½ innings rule)

Apuesta a 'Ganador': Si un partido se suspende, las apuestas prevalecerán siempre que se hayan realizado cinco entradas completas como mínimo, a menos que el segundo equipo en batear vaya por delante tras cuatro entradas y media. Si un partido se detiene o se suspende, se considerará ganador al equipo que encabece el marcador tras la última entrada completa, (a menos que el segundo equipo en batear empate o vaya a la cabeza del partido al final de la última media entrada, en cuyo caso el ganador será el que tenga el marcador más favorable en el momento de la suspensión). Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se continuarán (con la excepción de los encuentros de play-off de la MLB, En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento

Regla de las seis entradas y media (6½ innings rule)

Apuestas a 'Totales' y a 'Hándicap' (para juegos de 7 entradas): El partido deberá durar al menos 7 entradas completas (o seis y media si el segundo equipo en batear va ganando) para que las apuestas prevalezcan. Tome en cuenta que los partidos que hayan sido cancelados no se llevarán a cabo. En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento. Tenga en cuenta que los partidos suspendidos no se reanudarán.

Regla de las ocho entradas y media (8½ innings rule).

Apuestas a 'Totales' y a 'Hándicap': El partido deberá durar al menos 9 entradas completas (u ocho y media si el segundo equipo en batear va ganando) para que las apuestas prevalezcan. Tenga en cuenta que, en caso de que los partidos sean suspendidos, el resultado que pueda producirse posteriormente cuando los partidos sean reanudados no contará a efectos de apuesta (con la excepción de los encuentros de play-off de la MLB, para más información, vea la regla al respecto).

1. En el caso de que se aplique la '**Mercy rule**', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento.
2. **Apuesta a 'Ganador':** Dependerá de la regla de las 4½ entradas (4½ innings rule).
3. **Línea de carreras/ Hándicaps alternativos:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings).
4. **Totales / totales alternativos:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras) o cuando el final de un partido normal con determinado marcador deberá determinar la validez de una apuesta. Por ejemplo, si in partido de la MLB se efectúa, o es suspendido cuando el marcador esté 5-5, las apuestas a más de 10 o 10.5 se determinarán como ganadoras, sin embargo, las apuestas a menos de 10 o 10.5 se determinarán como perdedoras, puesto que un partido normal tiene que tener al menos 11 carreras. En concreto, la determinación de las apuestas a 'MLB - Spring Training' solo se basará en 9 entradas, en casos en los que la regla de final natural se pueda aplicar.

5. **Totales de equipos:** Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras).
6. **Hándicap de 3 opciones:** Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule). Incluye entradas (innings) adicionales y cuotas para 'empates de Hándicaps'.
7. **Ir a entradas (innings) adicionales:** Para que las apuestas prevalezcan la 9ª entrada (inning) tiene que haber concluido completamente. Si al terminar la 9ª entrada (inning) el marcador se encuentra en empate, entonces, este mercado se determinará como 'Ganador' incluso cuando las entradas (innings) adicionales no se hayan llevado a cabo por suspensión o abandono.
8. **Ganar entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando cuando el partido se suspenda o abandone.
9. **Total de entradas (innings) (incluyendo alternativas):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el marcador haya alcanzado el máximo establecido si el partido se suspende o abandona.
10. **Marcador de la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a Menos de que la apuesta ya haya sido determinada.
11. **Marcador de la entrada (inning) / Hit en ½ entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haber concluido a menos de que una carrera haya sido completada o un hit se haya llevado a cabo, cuando el partido se suspenda o abandone.
12. **Equipo en obtener más hits en la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos de que la apuesta ya haya sido determinada.
13. **Hits totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning) o carreras totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado.
14. **Líder después de xx entradas (innings):** Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado. A no ser que el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando y no pueda ser vencido cuando el partido se suspenda o abandone. En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todos los mercados de entrada (innings) de líder incompletos se determinarán como ganadas por el equipo que gane el partido.
15. **Mercados de 'Carrera a xx' / Totales de equipos B/Hits totales:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings), a menos que las apuestas ya se hayan determinado o bien que la consumación natural (es decir sin suspender el partido) del partido determine las apuestas. En concreto, la determinación de las apuestas a 'MLB - Spring Training' solo se basará en 9 entradas, en casos en los que la regla de final natural se pueda aplicar.
16. Si un partido llega a un empate y el final natural del mismo (es decir sin suspender el partido) requiere de un ganador, entonces las apuestas a los mercados de 'Carrera a xx' se anularán.

Por ejemplo, si un partido MLB se suspende o abandona, o se suspende con un tanto de 3-3 después de 10 entradas (innings), entonces las apuestas a los mercados de carreras de 4 se anularán. Las apuestas a los mercados de carreras de 5, 6 o 7 se determinarán como 'Ninguno'.

17. **Próximo equipo en anotar:** En el caso de que el partido se suspenda, contarán todas las apuestas sobre carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas sobre la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.
18. **Margen de victoria:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings). Incluye las entradas adicionales (innings) para la MLB (Major League Baseball). Para la MLB un partido que termine en empate, por lo tanto, las apuestas que no ofrezcan la opción del empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean MLB donde el partido puede terminar en empate, entonces dicha opción estará disponible.

IMPORTANTE: Te recomendamos tener en cuenta el siguiente ejemplo en el mercado Margen de victoria en nuestra modalidad de **juego en vivo**. Nuestra plataforma puede mostrar el mercado de la siguiente forma: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, >=+3 y <=-3 donde el primero significa mayor o igual a 3 carreras equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras equipo visitante

RUGBY:

Categoría Rugby

A menos que se especifique de otra manera, todas las apuestas en partidos de Rugby son calculadas para 80 minutos de juego, lo cual incluye cualquier tiempo de descuento añadido por árbitro, si un partido se suspende antes de completarse el tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido se anularán, excepto para aquellos mercados que ya han sido determinados

Si un partido ya no se juega en el lugar anunciado la apuesta prevalecerá siempre y cuando el lugar no se haya cambiado al campo del oponente (o en el caso de partidos internacionales, siempre y cuando el lugar permanezca en el mismo país)

Mercados disponibles categoría Rugby

Apuestas a la 1ra Mitad (Ganador primera mitad): Las apuestas se determinarán basadas en el resultado solo de la primera parte. Las apuestas serán canceladas si el partido es abandonado antes de la primera mitad del partido. Si el partido es abandonado durante la segunda mitad, todas las apuestas de la primera mitad seguirán siendo válidas.

Apuestas a 2da mitad:

Las apuestas se determinarán basadas en el resultado solo de la segunda parte.

Apuestas en la prórroga 'Tiempo Extra', prórroga, es definido como un periodo programado de juego entre el tiempo normal (p.e 80 minutos de juego más cualquier tiempo añadido al final de los

80 minutos) y el final del partido. 'Tiempo Extra' no incluye la tanda de penaltis. Todos los mercados de Tiempo Extra o prórroga, tales como total de puntos o tiempo del primer ensayo, comenzarán desde el principio del tiempo extra y no incluye el tiempo normal. Por ejemplo, si el partido acaba 24-24 al final del tiempo normal y se marcan diez puntos en el tiempo extra, el mercado total de puntos del tiempo extra se saldará con 10 puntos.

DEPORTES DE MOTOR

Categoría Deportes motor (Automovilismo)

Toda carrera automovilística se inicia con la vuelta de calentamiento. Si el piloto que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la carrera desde el pit lane, la apuesta será anulada y el valor apostado reembolsado, Si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas de esa carrera serán anuladas.

Mercados disponibles deportes motor:

Ganador del campeonato (Pilotos y constructores):

Este tipo de mercado se saldará en función al total de puntos conseguido por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Apuestas a Duelos (Head to Head): Si uno de los pilotos no termina la carrera, el otro piloto es considerado el ganador. Si ninguno de los pilotos termina la carrera, el piloto que completó más vueltas será el ganador. Si ambos pilotos completan el mismo número de vueltas, pero no terminan la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

Apuestas a la carrera de clasificación:

Los mercados de apuestas correspondientes carreras de clasificación se saldarán según los tiempos y las posiciones conseguidas en la última sesión clasificatoria. A efectos de apuesta para este tipo de mercado, no se tendrá en cuenta cualquier modificación posterior.

CICLISMO:

Categoría Ciclismo

El ganador de la carrera será el que tome el primer puesto en el podio. Cualquier descalificación no será tomada en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

Mercados disponibles categoría Ciclismo:

Ganador de la Etapa: El ganador de la Etapa será el que tome el primer puesto en el podio. Cualquier descalificación no será tomada en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

No participantes: Si un corredor se retira de la competición o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este corredor serán dadas como perdedoras.

Rey de la Montaña: Apuestas en esta competición serán saldadas siguiendo el resultado oficial en el último día del Tour. Cualquier descalificación no será tenida en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

Apuestas por emparejamientos - por etapa y clasificación general: Al menos uno de los corredores o equipos deben completar la etapa o carrera para que la apuesta por emparejamientos sea dada por válida. Si ambos no terminan la etapa o carrera todas las apuestas serán invalidadas.

DEPORTES DE INVIERNO:

Categoría Deportes de invierno:

Para dicha categoría ofertada en nuestra página web, se refiere a deportes de invierno tales como Esquí de fondo, esquí alpino, salto de esquí y biathlon. Las posiciones de pódium contarán como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia para el pódium, el resultado se determinará conforme al resultado oficial declarado al final de la competición por los organismos reguladores.

Eventos pospuestos o cancelados si por cualquier motivo (que no sea en los Juegos Olímpicos o en el Campeonato del Mundo) se pospone o se cancela, todas las apuestas a ese evento se anularán; a no ser que la competición en cuestión se lleve a cabo en un plazo de 24 horas desde la hora prevista para que comience originariamente, o se declare un resultado oficial por parte de un organismo regulador dentro de esas 24 horas. Si por cualquier motivo una competición Olímpica o de un Campeonato del Mundo se pospone o se cancela, todas las apuestas a ese evento se anularán; a no ser que el evento se lleve a cabo antes de la ceremonia de clausura de los juegos.

Mercado de apuestas disponibles:

Esquí de fondo, Ganador (Head to Head):

Si uno de los dos participantes no llega a empezar, se anularán las apuestas. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, se anularán las apuestas.

Si uno de los participantes consigue finalizar la carrera y el otro no, el primer mencionado será el ganador.

Si uno de los participantes no consigue terminar y el otro no consigue clasificarse tras el Prólogo, el competidor mejor posicionado en el Prólogo será el ganador.

Si ninguno de los participantes consigue clasificarse tras el Prólogo, el mejor posicionado en el Prólogo será el ganador.

Si uno de los participantes no logra terminar tras haber superado el Prólogo y el otro no consigue superar el Prólogo, el primer mencionado será el ganador.

Biathlon (Ganador)

Si uno de los participantes no llega a empezar, se anularán las apuestas.

Si ninguno de los participantes termina la competición, se anularán las apuestas.

Si uno de los participantes termina la carrera y el otro no, el primer mencionado será el ganador

BOXEO:

Categoría Boxeo:

Deportes de combate (Boxeo - UFC)

Las apuestas a las peleas que se hayan pospuesto prevalecerán durante 30 días. Si cualquiera de los peleadores es sustituido por otro, se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas.

A efectos de apuesta, se considerará que la pelea comenzó al sonar la campana del primer round. Si cualquiera de los dos peleadores no reacciona después de sonar la campana anunciando el siguiente round, se considerará que el oponente ganó el round anterior.

En caso de que un encuentro acabe en 'Pelea sin decisión' (no contest), se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas, exceptuando los mercados cuyo resultado ya se haya determinado.

Cualquier apelación a futuro no afectará a la resolución de una apuesta. Todas las apuestas se basan en el resultado oficial inmediato después de una pelea (a no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).

Apuestas a ganador

Ganador de la pelea – 3 opciones: Incluye momios para el empate.

Las apuestas al Ganador se determinarán según el resultado anunciado en el cuadrilátero (ring). Cualquier posible apelación o rectificación posterior no afectará la determinación de las apuestas (a no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).

Todas las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en el número de rounds disputados en la pelea.

Método exacto de victoria

La determinación se basará en el resultado oficial declarado.

'Empate' o 'Empate técnico': el empate se basa en las tarjetas de puntuación, el empate técnico ocurre cuando el árbitro interrumpe la pelea antes del comienzo del 5º round, por razones distintas al nocaut (K.O.), al nocaut técnico (T.K.O.) o a la descalificación.

K.O.: El nocaut (K.O.) ocurre cuando el peleador no se levanta al término de la cuenta de protección de 10 segundos.

T.K.O: El nocaut técnico (T.K.O.) ocurre cuando se aplica la regla de las tres caídas o si el referí interviene. Cualquier retirada de esquina será considerada como nocaut técnico (T.K.O.), a menos que la pelea haya sido determinada por la tarjeta de puntuación de los jueces, o bien sea declarada 'Pelea sin decisión' (no contest)'.
Decisión técnica: La decisión se refiere a los puntos establecidos en la tarjeta de puntuación de los jueces. La decisión técnica ocurre cuando las tarjetas de puntuación de los jueces determinan la pelea en cualquier momento que no sea al final de los rounds establecidos.

Decisión mayoritaria: la decisión se basa en puntuaciones otorgadas por los jueces. La decisión mayoritaria consiste en que dos jueces otorgan más puntos a un peleador, pero el tercer juez le da la misma puntuación a ambos peleadores (empate).

Decisión dividida: la decisión se basa en puntuaciones otorgadas por los jueces. La decisión dividida consiste en que dos jueces otorgan más puntos a un peleador, pero el tercer juez le concede la victoria a su oponente.

Decisión unánime: la decisión se basa en puntuaciones otorgadas por los jueces. La decisión unánime consiste en que los tres jueces otorgan más puntos a un peleador que a su oponente.

Descalificación: esto ocurre cuando una pelea se detiene antes de un nocaut (K.O.), nocaut técnico (T.K.O.) o por decisión de los jueces debido a que, intencionalmente, uno o ambos peleadores han realizado varias faltas o violado otras reglas, y el referí descalifica a un peleador. Entonces automáticamente dicho peleador pierde la pelea.

Todas las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en el número de rounds disputados en la pelea.

Método de victoria

Método de victoria

La determinación se basará en el resultado oficial declarado.

K.O., K.O.T o Descalificación: el nocaut (K.O.) ocurre cuando el peleador no se levanta al término de la cuenta de protección de 10 segundos. El nocaut técnico (K.O.T) ocurre cuando se aplica la regla de las tres caídas o si el referí interviene. Cualquier retirada de esquina será considerada como

nocaut técnico (K.O.T), a menos que el combate haya sido determinado por la tarjeta de puntuación de los jueces, o bien sea declarada 'Combate sin decisión' (no contest)'.

Descalificación: esto ocurre cuando una pelea se detiene antes de un nocaut (K.O.), nocaut técnico (T.K.O.) o por decisión de los jueces debido a que, intencionalmente, uno o ambos peleadores han realizado varias faltas o violado otras reglas, y el referí descalifica a un peleador. Entonces automáticamente dicho peleador pierde la pelea.

Decisión o Decisión técnica: La decisión se refiere a los puntos establecidos en la tarjeta de puntuación de los jueces. La decisión técnica ocurre cuando las tarjetas de puntuación de los jueces determinan el combate en cualquier momento que no sea al final de las rondas establecidas.

Empate: cuando hay empate en las tarjetas de puntuación de los jueces o cuando el árbitro detiene el combate y declara un empate técnico.

Todas las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en el número de rounds disputados en la pelea.

Total de rounds

A efectos de la apuesta, cuando se indique medio round, las apuestas se determinarán como 'Menos de' hasta e incluido 1 minuto y 29 segundos y como 'Más de' el número de rounds indicados cuando se completen 1 minuto y 30 segundos o más.

Por ejemplo: Si son rounds de 3 minutos, una apuesta Over de/Más de 3.5 rounds es de tres rounds y medio, lo que significa que la apuesta será ganadora después de que hayan transcurrido 90 segundos del round 4. Cualquier otra cosa que suceda en los primeros 89 segundos del round se considera como Under de/Menos de 3.5 rounds.

Si se modifica el número de rounds de una pelea tras haber establecido esta proposición, todas las apuestas prevalecerán, a menos que el número de rounds establecido sea mayor que el total final de rounds en la pelea.

En el caso concreto de peleas de MMA (artes marciales mixtas), cuando se indique medio round, la mitad que determine las apuestas a 'Más de' y 'Menos de' se establecerá a 2 minutos y 30 segundos de dicho round.

¿Cuándo terminará la pelea y en qué round terminará la pelea?

Si por cualquier razón el número de rounds en una pelea cambia, entonces las apuestas que ya hayan sido colocadas serán anuladas y los importes se devolverán.

A efectos de las apuestas, se va a la distancia se decidirá por puntos, o en caso de que la pelea termine en empate después del número determinado de rounds.

En caso de 'Empate técnico' o 'Decisión técnica', la determinación de ambos mercados se basará en el último round completado.

Apuestas al round o a un grupo de rounds

Si por cualquier razón el número de rounds programado cambia, se anularán todas las apuestas en dicha proposición y se devolverán las cantidades apostadas.

A efectos de apuestas, se considerará que las apuestas al round o grupo de rounds se refieren a que el peleador elegido conseguirá la victoria por nocaut (K.O.), nocaut técnico (K.O.T) o descalificación en ese round o grupo de rounds.

En caso de que los jueces tomen una decisión técnica antes de finalizar la pelea, se determinarán las apuestas como victoria por decisión. Por ejemplo, si un peleador se retira a su banco entre los rounds 9 y 10 estos contarán sólo como round número 9 para la determinación de las apuestas, es decir el último round completado.

Empate: Es empate cuando un juez anota la pelea empatada mientras que cada uno de los otros jueces le otorga su decisión a cada uno de los dos peleadores, o cuando al menos dos de los jueces anotan la pelea como empatada.

Pelea se va a la distancia: Para la determinación de las apuestas se deberá completar el número de rounds designados oficialmente para que las apuestas prevalezcan como 'Sí'.

Especiales de la pelea

Peleador será derribado (Knockdown)

Peleador será derribado: Para este tipo de apuesta, solo contarán las caídas a la lona que den lugar a una cuenta de protección por parte del réferi o las cuentas obligatorias de 8 segundos iniciadas por el réferi (no contará como derribo cualquier cosa que el réferi considere como un resbalón).

Peleas potenciales

Apuestas sobre posibles peleas que se producirán durante el año. Todas las apuestas serán nulas si la pelea no se lleva a cabo durante el año.

Determinación de las apuestas

Las estadísticas proporcionadas por el proveedor de resultados oficiales o por la página web oficial de la competición o del encuentro en cuestión serán utilizadas para determinar las apuestas. Si las estadísticas del proveedor de resultados oficiales o la página web oficial no se encuentran disponibles o existen pruebas significativas de que las estadísticas de la página web oficial o la del proveedor de resultados oficiales son incorrectas, utilizaremos otras pruebas independientes a ésta, para evidenciar la determinación de las apuestas.

Si no existe ninguna evidencia consistente e independiente, o en el caso de importantes pruebas conflictivas, las apuestas se determinarán de acuerdo con nuestras propias estadísticas.

VÓLEIBOL:

Categoría Vóleibol

Un partido de voleibol no tiene un tiempo determinado de duración, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gane 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido se termina.

Si un partido no se completa, las apuestas al final de los partidos serán anuladas y el valor apostado será reembolsado al disponible en créditos, pero si por el contrario los mercados de apuestas fueron determinados no sucederá como es el saldo de juego en vivo.

Por ejemplo, cantidad de puntos en primer set), Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, Si la sede de un partido cambia, las apuestas ya realizadas se mantendrán, siempre y cuando el equipo local siga siendo designado como tal. Si los equipos local y visitante son invertidos, entonces las apuestas basadas en el evento original serán anuladas.

Mercados disponibles categoría Vóleibol:

Principales y otros

Ganador del partido: Mercado de apuesta que consiste en predecir el ganador del encuentro al final de los set jugados y determinados como tiempo reglamentario

(1er, 2do, 3er, 4to, 5to) Ganador: Predecir si la Victoria en el encuentro es disputa la tendrá el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Más/Menos del 1er/2do/3er/4to/5to set: Pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un determinado set será más o menos de un número dado en el mercado.

Par/Impar del partido o 1er/2do/3er/4to/5to set: Pronosticar si el total de puntos acumulador por ambos equipos en el partido o el set relevante será un número par o impar.

¿Se jugará 5to set?: (Si- No) a si el 5to set del encuentro se tendrá que jugar para definir el equipo ganador

¿Cuántos sets excederán el límite de puntuación?: Predecir si desde 0 sets al 5to set se excederá el mayor puntaje.

Marcadores: Pronosticar cual será el marcador del evento.

Total puntos – Total Puntos #set (Aplica para Apuestas juego en vivo): Pronosticar el total de puntos, este vendrá determinado por el número de puntos acumulados por ambos equipos.

Quien marcará primero X puntos (3er set) (Aplica para Apuestas juego en vivo): Pronosticar que jugador anotará primero cierta cantidad de puntos en determinado set.

Ejemplo: Grecia copa femenina:

- Aris tesalónica 20 puntos.
- AON Panaxiakos 20 puntos.

Margen de victoria: Pronosticar por cuantos puntos el equipo nombrado ganará el set relevante.

DARDOS

Categoría Dardos

Dardos Se considera que una partida de dardos ha empezado cuando se ha tirado el primer dardo en la primera vuelta del primer set. Si el número establecido de sets no se completa, se anularán las apuestas para el resultado exacto.

Mercado disponible categoría dardos.

Ganador: Determinar la victoria del encuentro disputado, por ejemplo: Ganador del UK final 2017

FUTSAL

Categoría Fútbol de salón

Un juego de Fútbol de salón se considera con 40 minutos de juego como oficial.

Todos los partidos serán determinados con el marcador final del tiempo regular, salvo que se indique lo contrario. El tiempo regular debe completar para que las apuestas se mantengan salvo que se indique lo contrario.

Las apuestas estarán vigentes dentro del tiempo reglamentario; más el tiempo añadido por el árbitro en razón del tiempo que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y sustituciones.

Los tiempos extras, gol de oro y la definición del partido por penaltis no valen para determinar apuestas a este deporte.

Mercado disponible categoría (Similar al mercado disponible para fútbol)

Apuesta a un evento (1X2): Para este agrupador se pueden dar tres posibilidades: Que gane el equipo local (1), que el marcador final sea un empate (x) o que el ganador sea el visitante (2). Importante: El equipo local siempre se presenta primero en la parrilla. *

Doble oportunidad (1X-12-X2): Mercado de apuesta a ganador en la que el jugador puede maximizar sus opciones de ganar cubriéndose con dos resultados: 1X (victoria local o empate), 12 (victoria local o victoria visitante) y X2 (empate o victoria visitante)

***Si un partido se juega en un terreno neutral se considera como local el equipo que sea nombrado en primer lugar.**

Próximo Gol: Apuesta a predecir cuál de los dos equipos marcará el próximo gol. También se puede apostar a "no goal" (no se marcará ningún gol).

Ambos equipos anotarán – los dos equipos marcarán: Existen dos posibilidades (si-no) de que ambos equipos anoten al menos un gol cada uno.

Cantidad de goles Más/Menos (Over/Under): Apuesta al total de goles en un encuentro, seleccionar "más/+" es apostar a más de un determinado número de goles y apostar "menos/-" es apostar a menos de un determinado número de goles.

Ejemplo: En fútbol se ofrecen más/menos 2,5 goles, se gana una apuesta "menos" si en el partido se marcan dos goles como máximo y se pierde si se marcan 3 goles o más.

Goles pares/impares A equipo local, A equipo visitante y Goles totales): La apuesta consiste en pronosticar si el total de goles de un partido serán par o impar. Si el partido acaba en empate a 0-0 se determinará como un número par de goles. Si se suspende el partido se anularán todas las apuestas sobre el mismo.

Total (Total equipo local – Total equipo visitante): Consiste en apostar al número de goles de un encuentro marcados por ambos equipos o por cada equipo individualmente. Por ejemplo, decide apostar a un "Over", esto significa que apuesta a más de una cierta cantidad de goles. Al contrario, si se apuesta por un "Under" entonces apuesta sobre menos de una cierta cantidad de goles.

¿Quién ganará el resto del partido? (Aplica apuestas juego en vivo): Este es mercado de apuestas propio de las apuestas a eventos en nuestra modalidad de juego en vivo, se apuesta en quién ganará el resto del partido. A partir del momento en que se realiza la apuesta el marcador es 0:0 independientemente del marcador real del encuentro en cuestión.

Empate apuesta no valida – No se apuesta al empate: Esta modalidad alternativa de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, la empresa reembolsará el dinero apostado o sea que si un marcador final es un empate, este no se tiene en cuenta para la apuesta. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Ejemplo: Vamos a suponer que en un partido de fútbol entre los equipos A y B, un usuario decide apostar a favor del equipo A y selecciona el agrupador "no se apuesta al empate" a favor del equipo A, si en este caso el evento tiene como marcador final un empate, se reembolsará el dinero apostado inicialmente, es decir que según el ejemplo anterior si gana el equipo seleccionado la apuesta es ganadora, si gana el equipo B la apuesta resultará perdedora y si hay un empate se reembolsa el dinero apostado al saldo disponible para jugar.

Hándicap (HAND): Apuesta en la que se debe acertar el ganador del juego con un respectivo margen de goles, por lo general el margen es de 1. Al marcador correcto se le suma los goles propuestos en el hándicap, y posterior a esa suma, se determinará quién gana: local, empate o visitante.

Ejemplo: En un partido donde se enfrenta Kosovo vs Dinamarca, se apuesta por un Handicap de -1 por Kosovo a que tendrá la victoria al enfrentarse con Dinamarca. Según las reglas del Handicap, al final del encuentro se le restará un gol a Kosovo. Si en caso tal el partido finalizara con un marcador 3-1 el usuario ganará ya que con la resta del Handicap el marcador quedaría 2-1 pero por el contrario si el partido finalizará 1-0 la apuesta no sería ganadora ya que aplicando el hándicap tendría como resultado un empate y en este caso se escogió un hándicap a favor de Kosovo.

Goles equipo visitante – Goles equipo local: Pronosticar en un rango seleccionado, cuantos goles marcará el equipo local y cuantos goles marcará el equipo visitante.

Marcador o resultado exacto: Apuesta al resultado exacto de un encuentro, es decir, al marcador exacto al finalizar los 90 minutos.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, se pronostica que equipo va a ganar y por cuánta diferencia lo hará.

SNOOKER:

Categoría Snooker:

Si un partido comienza, pero no se finaliza por alguna razón, todas las apuestas ofrecidas por el resultado final del partido quedan anuladas.

A efectos de las apuestas, sólo contarán las bolas que hayan entrado "legalmente", es decir cuando haya una "bola de falta" involucrada, las bolas introducidas no se tendrán en cuenta. Las apuestas se valorarán según corresponda.

Mercados disponibles categoría snooker: En el caso de un re-rack (reanudación del frame) en alguno de los frames, se aplicarán las siguientes normas:

Ganador del frame: todas las apuestas son válidas y se valorarán de acuerdo con el ganador oficial del frame.

Apuestas completadas: todas las apuestas cuyo resultado haya sido determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier suceso posterior al re-rack será irrelevante de cara a las apuestas.

Apuestas incompletas: todas las apuestas cuyo resultado no haya sido determinado antes del re-rack se valorarán únicamente de acuerdo con los sucesos acontecidos después del re-rack. Cualquier suceso anterior al re-rack será irrelevante de cara a las apuestas.

Todas las apuestas que hagan referencia al resultado final del frame (por ejemplo, apuestas al total, apuestas a par/impar) se valorarán según el resultado oficial del frame.

Duración del Frame/partida: Las apuestas serán valoradas en función del tiempo transcurrido desde el saque inicial hasta el final del frame o de la partida, independientemente de si el frame o la partida finalizan por el desarrollo normal del juego o por abandono de uno de los jugadores.

Apuesta de Frame (Resultado exacto): La apuesta hace referencia al resultado final exacto en el total de los frames jugados.

Ganador del Frame: Esta apuesta hace referencia al ganador de un frame determinado. Dicho frame debe ser completado para que las apuestas sean válidas.

Total: Pronosticar el total de puntos que se den en el encuentro.

Primero en llegar a 3 Frames: Pronosticar cual será el primero en llegar a 3 Frames, Alguno de los jugadores debe llegar a 3 Frames para que las apuestas se mantengan.

CRICKET:

Categoría Cricket:

Las apuestas se resolverán según el resultado oficial, siempre que al menos se haya golpeado una pelota. Si un partido se cancela por causas externas, será reembolsado.

Mercados disponibles categoría Cricket:

Ganador del partido: Pronosticar el ganador del encuentro.

Mejor Bateador – Mejor Lanzador: Al jugador con la mejor media bateadora se considerará mejor bateador. Al jugador con la mejor media lanzadora se le considerara mejor lanzador. Apuestas en jugadores es seleccionado, pero no batea ni forma parte del equipo en el turno del campo, las apuestas en él se mantienen.

Antes de que el partido finalice, deben completarse un mínimo de carreras o acabar en "all out"

(Todos los jugadores de un equipo eliminador) de lo contrario, todas las apuestas serán anuladas.

Mejor jugador del partido: Pronosticar cual será el mejor jugador del partido.

Par/Impar: Pronosticar si la suma Total de carreras conseguidas durante un periodo de tiempo específico será un número par o impar.

Más/Menos: Pronosticar si el puntaje en el periodo relevante será más o menos de un número dado.

Apuestas par o impar: Si el resultado es de "o" (cero), las apuestas serán valoradas como "Pares".

e-Sports

Counter - Strike: Global Offensive

- Si una partida de E-sport es interrumpida o pospuesta y no continúa dentro 48 horas después de la hora de inicio inicial, todos los mercados indecisos son nulos.
- Para la definición de los mercados no se tendrá en cuenta el tiempo extra de cada mapa, salvo a que el mercado de apuesta que seleccione contenga el extra tiempo.

CIERRE Y ANULACIÓN DE LOS EVENTOS

- Los mercados se liquidarán en función de los resultados publicados oficialmente.
- Si los nombres de los competidores registran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
- En el caso de una transición o retiro, todos los mercados indecisos serán anulados.
- Si un mapa o un encuentro no se termina, todos los mercados indecisos se anularán.
- Si se repite un encuentro o un mapa debido a una des conexión, o decisión técnica todos los mercados involucrados serán anulados
Y en caso que tal que sea nueva la partida o el mapa repetido se manejaran por separado.
- Si el número estándar de mapas se cambia o son diferidos de aquellos ofrecidos para propósitos de apuestas, nos reservamos el derecho de anular apuestas.
- Se aclara que estas opciones anteriores son las únicas a tener en cuenta en caso de anular un evento, no se tendrá en cuenta los empates que deriven de mercados seleccionados como el handicap, totales, u otros que puedan definir un empate ficticio, solo se tendrá en cuenta los empates que se generen desde el mismo juego o que informe la página oficial del evento.

TIPOS DE APUESTAS:

- **Ganador:** Determina el Ganador de la partida (x mapas) de acuerdo al Numero de mapas que se ofrezca en el evento
- **Hándicap por mapa:** Este mercado de apuesta te brinda la opción de dar ventaja o desventaja al jugador que selecciones.

Ejemplo:

Nom-Gaming (-1.5) → Este mercado hace referencia que Nom ganara (X) mapas dando una desventaja de 1.5, si el evento finaliza 3-0 a favor de Nom ganaría la línea de apuesta dado que la desventaja que seleccionamos es de 1.5 continua Nom a la cabeza del marcador siendo 1.5 - 0 a su favor

Team Spotnet (+1.5) → Este mercado es brindar una ventaja de 1.5 a el jugador en la totalidad de los mapas establecidos por el juego, si el evento finaliza 2 - 1 siendo Team el jugador 2 el ganador de este sería Team dado que la ventaja de 1.5 lo deja con un marcador a su favor de 2.5 tomando ventaja del jugador 1, siendo el resultado final 2 - 2.5 ganador el jugador 2.

- **Total mapas:** Este mercado se alude a la cantidad de mapas que se va definir la partida
Ejemplo: Si en el encuentro se define a 2 mapas el total de Menos 2.5 mapas define la apuesta como ganadora dado que solo se disputaron 2 de las X mapas que se ofrecieron en el evento.
- **Marcador exacto (en mapas):** Este mercado se refiere al marcador exacto y final del encuentro ofreciendo las opciones
0:2 - 1:2
2:0 - 2:1
- **Mapa primer - rondas totales (incl. OT):** Este mercado de apuesta define si en el mapa que este disponible se tendrán +26.5 rondas o -26.5 rondas incluyendo los tiempos extras que se presente en el evento, en el total de rondas de cada mapa se tiene un promedio de 30 rondas como máximo.
- **Mapa primer - hándicap por ronda (incl. OT):** En este mercado de apuesta puedes brindar ventaja o desventaja a X jugador sobre el total de rondas que tenga el mapa seleccionado
Ejemplo:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere que el jugador Ffamix ganara el primer mapa de rondas incluso dando una desventaja de -2.5 puntos si el marcador de rondas finaliza 20 -10 siendo favorecido Ffamix igual ganaría la línea de apuesta dado que quedaría con un marcador a su favor de (17.5 - 10)

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere que el jugador Exdt ganara el las rondas con una ventaja de +2.5 puntos, siendo el caso que los jugadores empaten en los puntos por mapas este +2.5 puntos da la ventaja a Exdt para ganar, si el marcador final fuese de 15 - 15 el ganador de estas rondas es Exdt teniendo un marcador de 17.5 puntos.

- **Mapa primer - ganador (incl. OT) - Mapa segundo - ganador (incl. OT):** Este mercado define solo el ganador sea del primer o segundo mapa del evento incluyendo el tiempo extra.
- **Primer mapa - 1x2:** En este mercado te ofrecemos las 3 opciones regulares en Wplay las cuales son (Local - Visitante - Empate) y se define de acuerdo al mapa que este en juego en el momento.

Primer mapa - ganador

Dota 2

- Si una partida de E-sport es interrumpida o pospuesto y no continúa dentro 48 horas después de la hora de inicio inicial, todos los mercados indecisos son nulos.
- Para la definición de los mercados no se tendrá en cuenta el tiempo extra de cada mapa, salvo a que el mercado de apuesta que seleccione contenga el extra tiempo.

CIERRE Y ANULACIÓN DE LOS EVENTOS

- Los mercados se liquidarán en función de los resultados publicados oficialmente.
- Si los nombres de los competidores registran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
- En el caso de una transición o retiro, todos los mercados indecisos serán anulados.
- Si un mapa o un encuentro no se termina, todos los mercados indecisos se anularán.
- Si se repite un encuentro o un mapa debido a una des conexión, o decisión técnica todos los mercados involucrados serán anulados. Y en caso que tal que sea nueva la partida o el mapa repetido se manejaran por separado.
- Si el número estándar de mapas se cambia o son diferidos de aquellos ofrecidos para propósitos de apuestas, nos reservamos el derecho de anular apuestas.
- Se aclara que estas opciones anteriores son las únicas a tener en cuenta en caso de anular un evento, no se tendrá en cuenta los empates que deriven de mercados seleccionados como el handicap, totales, u otros que puedan definir un empate ficticio, solo se tendrá en cuenta los empates que se generen desde el mismo juego o que informe la página oficial del evento.

TIPOS DE APUESTAS:

- **Ganador:** Determina el Ganador de la partida (x mapas) de acuerdo al Numero de mapas que se ofrezca en el evento

- X mapa - 1st aegis: El cierre o determinación de la apuesta está determinada por el equipo que recoge la Aegis del Inmortal y no quién mata a Roshan.
- X mapa - 1ª torre: En este mercado de apuesta puedes seleccionar cual de los dos jugadores tendrá la ventaja de destruir la 1ª torre (Opponent & Creep destroy; destroy by Deny)
- X mapa - 1er Barracas: Para fines del cierre o determinación de la apuesta, se tendrá en cuenta todo método de destrucción de las barracas (Opponent & Creep destroy; destroy by Deny)
- Primer mapa - ganador: Este mercado define el ganador del primer mapa solo en el tiempo reglamentario sin incluir tiempo extra.
- Segundo mapa - ganador: Este mercado define el ganador del Segundo mapa solo en el tiempo reglamentario sin incluir tiempo extra.
- Primer mapa - muerte, apuesta sin empate: Este mercado define el Ganador del primer mapa por muertes, aclarando que si en el evento finaliza en empate por muertes este se determina como nulo.
- Primer mapa - hándicap por muerte: En este mercado podemos dar ventaja o desventaja al jugador X seleccionado como el cual va tener mas muertes en el primer mapa. Ejemplo: Jugador 1 (+1.5) quiere decir que da ventaja para que tenga 1.5 de puntos de ventaja frente a las muertes que tenga el jugador 2, Jugador 2 (-1.5) quiere decir que este jugador a pesar de tener una desventaja va a salir ganador por una cantidad superada de 2 puntos al jugador 1.
- Total mapas: Este mercado se alude a la cantidad de mapas que se va definir la partida. Ejemplo: Si en el encuentro se define a 2 mapas el total de Menos 2.5 mapas define la apuesta como ganadora dado que solo se disputaron 2 de las X mapas que se ofrecieron en el evento.
- Hándicap por mapa: Este mercado de apuesta te brinda la opción de dar ventaja o desventaja al jugador que selecciones.

Ejemplo:

Thunder Awaken (-1.5) → Este mercado hace referencia que Thunder ganara (X) mapas dando una desventaja de -1.5, si el evento finaliza 3-0 a favor de Thunder ganaría la línea de apuesta dado que la desventaja que seleccionamos es de 1.5 continua Thunder a la cabeza del marcador siendo 1.5 - 0 a su favor

Egoboy (+1.5) → Este mercado es brindar una ventaja de +1.5 a el jugador en la totalidad de los mapas establecidos por el juego, si el evento finaliza 2 - 1 siendo Egoboy el jugador 2 el ganador de este sería Egoboy dado que la ventaja de 1.5 lo deja con un marcador a su favor de 2.5 tomando ventaja del jugador 1, siendo el resultado final 2 - 2.5 ganador el jugador 2.

League of Legends

- Si una partida de E-sport es interrumpida o pospuesta y no continúa dentro 48 horas después de la hora de inicio inicial, todos los mercados indecisos son nulos.
- Para la definición de los mercados no se tendrá en cuenta el tiempo extra de cada mapa, salvo a que el mercado de apuesta que seleccione contenga el extra tiempo.

CIERRE Y ANULACIÓN DE LOS EVENTOS

- Los mercados se liquidarán en función de los resultados publicados oficialmente.
- Si los nombres de los competidores registran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
- En el caso de una transición o retiro, todos los mercados indecisos serán anulados.
- Si un mapa o un encuentro no se termina, todos los mercados indecisos se anularán.
- Si se repite un encuentro o un mapa debido a una des conexión, o decisión técnica todos los mercados involucrados serán anulados. Y en caso que tal que sea nueva la partida o el mapa repetido se manejaran por separado.
- Si el número estándar de mapas se cambia o son diferidos de aquellos ofrecidos para propósitos de apuestas, nos reservamos el derecho de anular apuestas.
- Se aclara que estas opciones anteriores son las únicas a tener en cuenta en caso de anular un evento, no se tendrá en cuenta los empates que deriven de mercados seleccionados como el handicap, totales, u otros que puedan definir un empate ficticio, solo se tendrá en cuenta los empates que se generen desde el mismo juego o que informe la pagina oficial del evento.

TIPOS DE APUESTAS:

- **Ganador:** Determina el Ganador de la partida (x mapas) de acuerdo al Numero de mapas que se ofrezca en el evento.
- **Hándicap por mapa:** Este mercado de apuesta te brinda la opción de dar ventaja o desventaja al jugador que selecciones.

Ejemplo:

Team WE (-1.5) → Este mercado hace referencia que Team ganara (X) mapas dando una desventaja de -1.5, si el evento finaliza 3-0 a favor de Team ganaría la línea de apuesta dado que la desventaja que seleccionamos es de 1.5 continua Team a la cabeza del marcador siendo 1.5 - 0 a su favor

Bilibili Gaming (+1.5) → Este mercado es brindar una ventaja de +1.5 a el jugador en la totalidad de los mapas establecidos por el juego, si el evento finaliza 2 - 1 siendo Bilibili el jugador 2 el ganador de este sería Bilibili dado que la ventaja de 1.5 lo deja con un marcador a su favor de 2.5 tomando ventaja del jugador 1, siendo el resultado final 2 - 2.5 ganador el jugador 2.

- **Total mapas:** Este mercado se alude a la cantidad de mapas que se va definir la partida
Ejemplo: Si en el encuentro se define a 2 mapas el total de Menos 2.5 mapas define la apuesta como ganadora dado que solo se disputaron 2 de las X mapas que se ofrecieron en el evento.
- **Marcador exacto (en mapas):** Este mercado se refiere al marcador exacto y final del encuentro ofreciendo las opciones
0:2 - 1:2
2:0 - 2:1
- **Primer mapa - primer inhibido:** En este mercado de apuesta puedes seleccionar cual de los dos jugadores tendrá la ventaja del primer inhibido, en el primer mapa
- **Primer mapa - 1ª torre:** En este mercado de apuesta puedes seleccionar cual de los dos jugadores tendrá la ventaja de destruir la 1ª torre.
- **Primer mapa - primer dragón:** En este mercado de apuesta puedes seleccionar cual de los dos jugadores tendrá la ventaja del primer dragón, en el primer mapa
- **Primer mapa - primer barón:** En este mercado de apuesta puedes seleccionar cual de los dos jugadores tendrá la ventaja del primer barón, en el primer mapa

Primer mapa - primer kill: En este mercado se puede definir cual de los dos jugadores realiza la primer muerte en el primer mapa.

6. Control y prevención de lavado de activos y financiación del terrorismo

El Lavado de Activos y la Financiación del Terrorismo son delitos tipificados en la ley Penal Colombiana y constituyen uno de los problemas más graves que enfrenta nuestra sociedad en la actualidad. El Gobierno Nacional, con el propósito de hacerle frente a este flagelo, expidió varias disposiciones que obligan a los diferentes sectores de la economía a adoptar medidas de Prevención y Control del Lavado de Activos y de Financiación del Terrorismo.

La empresa AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S, consciente del alto riesgo de exposición del sector de juegos de suerte y azar al lavado de activos y financiación del terrorismo en Colombia, desea contribuir a prevenir y controlar este flagelo.

Cada uno de los empleados, administradores y directivos de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S, actuando bajo los principios éticos y legales que la caracterizan, contribuye a prevenir y controlar estas actividades, cumpliendo a cabalidad las políticas definidas en el Manual de Control y Prevención del Lavado de Activos y Financiación del Terrorismo, para así poder blindar la empresa contra estas actividades delictivas.

¿Qué es el lavado de activos?

Es un delito que consiste en darle apariencia de legalidad a los dineros y/o bienes de origen ilegal.

¿Qué es la financiación del terrorismo?

Está relacionada con los fondos, bienes o recursos a los que acceden las organizaciones terroristas para poder costear sus actividades.

Glosario

GAFI: Grupo de Acción Financiera Internacional, es un organismo internacional que promueve las medidas y regulación para combatir el lavado de activos y la financiación del terrorismo.

SIPLAFT: Sistema de Prevención y Control de Lavado de Activos y Financiación del Terrorismo. Es un sistema que se materializa en un documento que contiene los compromisos adquiridos por el operador autorizado de juegos de suerte y azar con el Estado colombiano para adoptar un sistema de prevención y control del lavado de activos y financiación del terrorismo en su empresa con el fin de evitar que la misma sea usada para fines delictivos.

SARLAFT: Sistema de Administración de Riesgo de LA/FT, en donde el Estado define políticas y establece directrices para la implementación de las etapas del sistema de administración de riesgos. Las entidades deben adoptarlo de acuerdo con su negocio y riesgos específicos. Consulte a su Supervisor para determinar cuál Sistema le aplica a su entidad.

SIREL: Sistemas de Reporte en Línea. Por este sistema las entidades deben reportar a la UIAF: Reporte de Operación Sospechosa (ROS), Ausencia de ROS y reportes (información) objetivos de acuerdo con la norma que aplique.

UIAF: Es la entidad del Estado encargada de centralizar, sistematizar y analizar datos relacionados con operaciones de Lavado de Activos, es decir, la Unidad es un filtro de información que se apoya en tecnología para consolidar y agregar valor a los datos recolectados, esto le permite detectar operaciones que pueden estar relacionadas con el delito de Lavado de Activos.

Lavado de Activos: Delito tipificado en el artículo 323 del Código Penal.

PEP: Personas Expuestas Públicamente.

CCICLA: Comisión de Coordinación Interinstitucional para el Control del Lavado de Activos. Es el órgano consultivo del Gobierno Nacional que dicta la política para luchar contra los delitos de Lavado de Activos y Financiación del Terrorismo.

EOSF: Estatuto Orgánico del Sistema Financiero. DECRETO 663 DE 1993

RECOMENDACIONES DEL GAFI

Las Recomendaciones del GAFI, fijan un estándar internacional que los países deberían implementar por medio de medidas adaptadas a sus circunstancias particulares.

Dichas recomendaciones establecen medidas esenciales que los países deben implementar para:

- Identificar los riesgos y desarrollar políticas y coordinación local.
- Luchar contra el lavado de activos, financiamiento del terrorismo y financiamiento de la proliferación.
- Aplicar medidas preventivas para el sector financiero y otros sectores designados.
- Establecer poderes y responsabilidades (por ejemplo: autoridades investigativas, de orden - público y de supervisión) y otras medidas institucionales.
- Mejorar la transparencia y la disponibilidad de la información de titularidad de beneficio de las personas y estructuras jurídicas.
- Facilitar la cooperación internacional.

*** LISTA DE RECOMENDACIONES DEL GAFI**

POLÍTICAS Y COORDINACIÓN ALA/CFT

- 1.-Evaluación de riesgos y aplicación de un enfoque basado en riesgo
- 2.-Cooperación y coordinación nacional

LAVADO DE ACTIVOS Y DECOMISO

- 3.-Delito de lavado de activos
- 4.-Decomiso y medidas provisionales

FINANCIAMIENTO DEL TERRORISMO Y FINANCIAMIENTO DE LA PROLIFERACIÓN

- 5.-Delito de financiamiento del terrorismo
- 6.-Sanciones financieras dirigidas relacionadas al terrorismo y al financiamiento del terrorismo

7.- Sanciones financieras dirigidas relacionadas a la proliferación

8.- Organizaciones sin fines de lucro

MEDIDAS PREVENTIVAS

9.- Leyes sobre el secreto de las instituciones financieras

DEBIDA DILIGENCIA Y MANTENIMIENTO DE REGISTROS

10.- Debida diligencia del cliente

11.- Mantenimiento de registros

MEDIDAS ADICIONALES PARA CLIENTES Y ACTIVIDADES ESPECÍFICAS

12.- Personas expuestas políticamente

13.- Banca corresponsal

14.- Servicios de transferencia de dinero o valores

15.- Nuevas tecnologías

16.- Transferencias electrónicas

DEPENDENCIA, CONTROLES Y GRUPOS FINANCIEROS

17.- Dependencia en terceros

18.- Controles internos y filiales y subsidiarias

19.- Países de mayor riesgo

REPORTE DE OPERACIONES SOSPECHOSAS

20.- Reporte de operaciones sospechosas

21.- Revelación (tipping-off) y confidencialidad

DECRETO Estatuto Orgánico del Sistema Financiero

Artículo 102. Régimen general

1. Obligación y control a actividades delictivas. Las instituciones sometidas al control y vigilancia de la Superintendencia Financiera o quien haga sus veces, estarán obligadas a adoptar medidas de control apropiadas y suficientes, orientadas a evitar que en la realización de sus operaciones puedan ser utilizadas como instrumento para el ocultamiento, manejo, inversión o aprovechamiento en cualquier forma de dinero u otros bienes provenientes de actividades delictivas o destinados a su financiación, o para dar apariencia de legalidad a las actividades delictivas o a las transacciones y fondos vinculados con las mismas.
2. Mecanismos de control. Para los efectos del numeral anterior, esas instituciones deberán adoptar mecanismos y reglas de conducta que deberán observar sus representantes legales, directores, administradores y funcionarios, con los siguientes propósitos:
 - Conocer adecuadamente la actividad económica que desarrollan sus clientes, su magnitud, las características básicas de las transacciones en que se involucran

corrientemente y, en particular, la de quienes efectúan cualquier tipo de depósitos a la vista, a término o de ahorro, o entregan bienes en fiducia o encargo fiduciario, o los depositan en cajillas de seguridad.

3. Establecer la frecuencia, volumen y características de las transacciones financieras de sus usuarios
4. Establecer que el volumen y movimientos de fondos de sus clientes guarde relación con la actividad económica de los mismos
5. Estar en consonancia con los estándares internacionales en la materia
 - Los demás que señale el Gobierno Nacional.
6. Adopción de procedimientos. Para efectos de implantar los mecanismos de control a que se refiere el numeral anterior, las entidades vigiladas deberán diseñar y poner en práctica procedimientos específicos y designar funcionarios responsables de verificar el adecuado cumplimiento de dichos procedimientos.

Los mecanismos de control y auditoría que adopten las instituciones deberán ser informados a la Superintendencia Bancaria a más tardar el 30 de diciembre de 1992.

Este organismo podrá, en cualquier tiempo, formular observaciones a las instituciones cuando juzgue que los mecanismos adoptados no son suficientes para los propósitos indicados en el numeral segundo del presente artículo, a fin de que éstas introduzcan los ajustes correspondientes. Cualquier modificación a los mecanismos adoptados deberá ser informada a la Superintendencia Bancaria para evaluar su adecuación a los propósitos anotados.

7. Alcance y cobertura del control. Los mecanismos de control y auditoría de que trata este artículo podrán versar exclusivamente sobre las transacciones, operaciones o saldos cuyas cuantías sean superiores a las que se fijen como razonables y suficientes. Tales cuantías se establecerán en el mecanismo que adopte cada entidad atendiendo al tipo de negocios que realiza, amplitud de su red, los procedimientos de selección de clientes, el mercadeo de sus productos, capacidad operativa y nivel de desarrollo tecnológico.

6.1. Código de conducta

6.1.1 Presentación

Con el propósito de tener una visión global de los principios y directrices fundamentales en materia de ética y transparencia, así como de fortalecer la cultura y filosofía de la empresa, la Asamblea de Socios de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ha acogido el presente Código de Conducta (en adelante - el "Código").

El presente Código está compuesto por un conjunto de principios y valores mínimos de actuación que son de obligatorio cumplimiento para los directores, directivos, empleados y demás colaboradores (en adelante "funcionarios").

La obligatoriedad del Código no sustituye el buen criterio, la responsabilidad, el sentido común, la prudencia y el sentido ético de los funcionarios; todos estos, elementos indispensables para el mejor desempeño de estas personas en el desarrollo de sus funciones.

Corresponde a los funcionarios dar vida a este documento, a través de su aplicación en todas sus acciones y actuaciones, respetando y dando cumplimiento a la regulación vigente aplicable en cualquier espacio, sede o territorio en el que la empresa tenga o llegare a tener presencia.

Este Código se complementa con los órganos de supervisión y control de la empresa, la administración de riesgo de lavado de activos y financiación del terrorismo.

Es compromiso de la empresa difundir entre todos los funcionarios el presente Código y evaluar periódicamente su conocimiento.

MISIÓN

Conectar a los usuarios con múltiples posibilidades de ganar en juegos y apuestas; con integridad, seguridad y transparencia en la oferta; con herramientas tecnológicas amigables, de fácil manejo y agradables; con alta penetración en el mercado colombiano y latinoamericano; satisfaciendo los distintos grupos de interés.

VISIÓN

Ser en el 2025 el sitio web más eficiente, amigable y de más alta penetración en el mercado colombiano y latinoamericano para juegos y apuestas por Internet, soportado en eficientes redes tecnológicas, comerciales y transaccionales, con una clara y acometida estrategia de contenidos.

6.1.1.1 Principios y valores corporativos de Aquila Global Group S.A.S.

Los principios y valores que a continuación se incluyen han sido escogidos por la empresa por considerar que son los que más identifican nuestro modelo comercial y deberán primar en todas las actuaciones desplegadas por los funcionarios, tanto en lo que atañe a su conducta personal como en la práctica de los negocios, y especialmente, en aquéllas que pudieran afectar la reputación de la empresa.

Principios

- **Adecuación a la ley:** Todos los funcionarios de la empresa deberán dar apropiado y estricto cumplimiento a las disposiciones legales. Por tanto, estarán obligados a cumplir no solamente la letra, sino el espíritu de las leyes, las disposiciones y las reglamentaciones que expidan las autoridades, y las normas y políticas fijadas por la empresa.
- **Transparencia:** Todas las actividades de la empresa estarán encaminadas hacia el desarrollo de un negocio honesto, transparente y legítimo. Los funcionarios de la empresa

deberán velar por un correcto actuar, garantizando un cumplimiento íntegro en la totalidad de lineamientos implementados por la empresa con el fin de promover conductas legítimas, claras, seguras y transparentes.

- **Respeto:** Los funcionarios deberán actuar con respeto y profesionalismo en todas sus relaciones con accionistas, clientes, proveedores, competidores, autoridades, compañeros de trabajo y en general, con todas aquellas personas e instituciones con las cuales interactúan con relación a los intereses comerciales, morales y éticos de la empresa.
- **Lealtad:** La empresa buscará que sus actuaciones y las de sus funcionarios se enmarquen dentro de los criterios de integridad, fidelidad y objetividad.
- **Profesionalismo:** La empresa buscará que todos los servicios que preste a sus clientes y usuarios garanticen la atención adecuada de sus necesidades, y que la información que se les brinde sea seria, completa y objetiva.
- **Obtención de Resultados:** Para la empresa los resultados obtenidos son tan importantes como los medios utilizados para ello. Por lo tanto, los funcionarios deberán anteponer la observancia de los principios éticos al logro de las metas comerciales, considerando que es primordial generar una cultura orientada a cumplir y a hacer cumplir las normas y los principios del presente Código.
- **Responsabilidad Social:** AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. concibe la responsabilidad corporativa como el íntegro cumplimiento de nuestro objeto social, constituyéndonos en una Organización que facilita procesos de desarrollo sostenible para las comunidades y los grupos de interés con los que nos relacionamos.

Valores corporativos

- **Integridad:** Actuamos dentro de los más rigurosos principios éticos y legales.
- **Transparencia:** Actuamos de manera clara, consistente y oportuna.
- **Respeto por las personas:** Damos un trato digno a las personas y valoramos sus diferencias.
- **Actitud de servicio:** Somos amables, oportunos y eficaces en la prestación de nuestros servicios.
- **Trabajo en equipo:** Valoramos y fomentamos el aporte de las personas para el logro de los objetivos comunes.
- **Alto desempeño:** Superamos continuamente nuestras metas y optimizamos el uso de recursos, para crear valor.
- **Orientación al cliente:** Construimos relaciones de largo plazo con nuestros clientes, quienes son nuestra razón de ser.
- **Actitud positiva:** Disfrutamos de los que hacemos y estamos en una búsqueda permanente de posibilidades.
- **Confianza:** Generamos credibilidad y manejamos responsablemente la información.

6.1.2 Políticas

Además de lo anterior, los órganos de administración deberán asegurar el cumplimiento de las normas encaminadas a prevenir y controlar el LA/FT/FPADM, para lo cual deberán tener en cuenta las siguientes políticas:

- Velar por que todos los funcionarios vinculados a AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. reúnan requisitos de calidad y carácter tales, que haya siempre una integridad moral reconocida y una actividad lícita y transparente.
- Cuando se conozca información sobre la actividad sospechosa de un cliente, proveedor, socio, usuario, aliado, contratista, empleado y demás terceros vinculados, y se considere que no se debe extender la relación contractual entre éste y AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., debe darse aviso inmediato al Oficial de Cumplimiento con el fin de unificar el criterio, prevenir repercusiones desfavorables y enviar los reportes ROS a la UIAF y demás autoridades competentes.
- Anteponer la observancia de los principios éticos al logro de las metas, considerando que es primordial generar una cultura orientada a cumplir y hacer cumplir las normas establecidas para la prevención y detección del lavado de activos y financiación del terrorismo.
- Los empleados, funcionarios y colaboradores de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. que intervengan en la autorización, ejecución y revisión de contratos, pagos y operaciones deberán utilizar los mecanismos e instrumentos establecidos en el manual SIPLAFT de la compañía para tales efectos.

6.1.3 De las relaciones con los diferentes grupos de interés

Los siguientes son los principios que inspiran las relaciones de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. con sus grupos de interés:

Clientes y consumidores: Los funcionarios de la empresa que estén a cargo de la relación con clientes y consumidores buscarán en todo momento promover un ambiente de atención, protección y respeto hacia éstos, les suministrarán información cierta, suficiente, clara y oportuna, que les permita conocer adecuadamente sus derechos, obligaciones, así como los costos de los diferentes productos y servicios.

Las solicitudes, reclamaciones y requerimientos deberán ser atendidos de manera oportuna y precisa, conforme a la ley y a través de los diferentes canales establecidos por la empresa. Los funcionarios procurarán en todo momento, dar a conocer a sus clientes los mecanismos con que cuenta la empresa para resolver sus solicitudes, reclamaciones y requerimientos.

Con los accionistas: Las relaciones de cada Compañía con sus accionistas se llevarán a cabo dentro de las limitaciones y condiciones establecidas por las normas aplicables vigentes y con estricto cumplimiento a lo dispuesto en los estatutos.

En el desarrollo de las relaciones entre La Compañía y sus terceros relacionados, estas se deben realizar con ética, transparencia, respeto y responsabilidad social empresarial. No se toleran las acciones de fraude, soborno, corrupción o divulgación de información privilegiada por fuera de los procedimientos internos establecidos.

Con las Autoridades y Entes de supervisión: Las relaciones con organismos estatales o con entidades públicas que ejerzan las funciones oficiales de vigilancia y control (Coljuegos, Dane....) se deben regir siempre por las normas y procedimientos legales. AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. desaprueba el ofrecimiento, recibo o concesión de pagos en dinero o especie por iniciativa de sus propios dependientes o de funcionarios de los ya descritos, con el fin de persuadir, acelerar decisiones u obtener beneficios por fuera de los procedimientos existentes.

Con los Proveedores: La selección, elección y contratación de los proveedores deberá realizarse en todo momento de manera objetiva. Toda contratación deberá fundamentarse en criterios técnicos, profesionales, transparentes y éticos. Los procesos que se adelanten con ocasión de estas contrataciones, tales como el conocimiento del proveedor, la evaluación del mismo, la oferta de bienes y servicios y la cotización de precios, entre otros, deberán garantizar la mejor relación costo beneficio.

Con los Competidores: La competencia leal será un elemento básico en todas las operaciones y relaciones con otras instituciones del entorno. Por tal razón, los funcionarios se abstendrán de realizar comentarios o actuaciones que puedan afectar la imagen de los competidores o contribuir para la divulgación de rumores sobre los mismos, realizar actos tendientes a generar confusión o engaño entre sus clientes o el uso y explotación de la reputación de sus competidores.

Con los demás Funcionarios y en el ambiente de trabajo: Las relaciones en el ambiente de trabajo deberán enmarcarse bajo la cortesía, cordialidad y el respeto. Así mismo, deberán buscar que predomine el espíritu de colaboración, trabajo en equipo y lealtad, dando estricto cumplimiento a las normas señaladas por el Reglamento Interno de Trabajo y el presente Código de Conducta.

6.1.4 De la prevención de actos incorrectos y fraude

La empresa no está exenta de la posibilidad de ser víctima de actos deshonestos que afecten sus activos, utilidades, o que pongan en riesgo a sus funcionarios, productos, servicios e imagen corporativa. Por esta razón, la prevención de los actos incorrectos y del fraude es una regla de conducta para los funcionarios.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. tiene como premisa fundamental, la no tolerancia de los actos incorrectos y del fraude, por tal razón una vez estos son identificados se tomarán correctivos inmediatos, los cuales incluyen pero no se limita al reporte y denuncia ante las autoridades pertinentes cuando a ello haya lugar.

Las conductas incorrectas corresponden a los hechos, situaciones u omisiones que afectan a la empresa o sus clientes en diferentes aspectos, tales como buenas prácticas del manejo del negocio, transparencia en la información al mercado, la credibilidad, la confianza, la imagen corporativa y su reputación. Además de algunos actos que se describen en el presente Código, la empresa ha definido algunas categorías de actos incorrectos, sin que los mismos se limiten a los siguientes:

Apropiación indebida de recursos: En general, toda apropiación, desviación, ocultamiento o uso de los bienes de propiedad o bajo responsabilidad de la empresa, para ser destinados a fines diferentes de aquellos para los cuales hayan sido específicamente adquiridos o recibidos. En esta categoría se incluyen, entre otros:

- Hurto en sus distintas clasificaciones.
- Abuso de confianza.
- Desviación o uso indebido de información reservada.
- Malversación, ocultamiento y destinación diferente de recursos.
- Apropiación física de bienes, sin la respectiva autorización.
- Apropiación u ocultamiento de dinero, títulos representativos de valor o similares, así sea de manera temporal.
- Realización de gastos no autorizados, en beneficio propio o de terceros.
- Copia no autorizada de programas, software o en general, de activos protegidos por la propiedad intelectual.

Corrupción: definida como el requerimiento o aceptación, ofrecimiento u otorgamiento, por o hacia un funcionario de la empresa, de cualquier objeto de valor pecuniario u otros beneficios como dádivas, favores, promesas o ventajas de cualquier clase, para sí mismo o para otra persona, a cambio de la realización u omisión de cualquier acto relacionado con su trabajo o para influenciar la toma de una decisión o conceder un tratamiento favorable.

Se incluye como acto de corrupción, el soborno a funcionarios públicos o privados, a título personal o a nombre de la empresa, para la realización de una determinada acción inapropiada o la omisión de una actuación por parte de dichos funcionarios.

Falsos Reportes: son aquellos tendientes a distorsionar u ocultar la realidad de una situación financiera o comercial del desempeño propio o de terceros. Se entienden incluidos como falsos reportes, entre otros:

- Suministro de información falsa o que no corresponda a la realidad, a terceros o a otros funcionarios de la empresa para encubrir el desempeño deficiente, error, negligencia o para acceder a bonificaciones o beneficios personales o de terceros.
- Omitir o distorsionar la información que de acuerdo con las disposiciones legales y las políticas de la empresa debe ser divulgada al mercado o a terceros.
- Utilizar información que induzca a engaño o confusión a inversionistas, entidades financieras o terceros en general.

Manipulación de Estados Financieros: Se define como la producción, alteración o supresión deliberada de registros, realizados de tal forma que se distorsionen los estados financieros. Dicha manipulación comprende, pero no se limita a:

- El acto de diferir el registro de ingresos para disminuir los resultados de un período.

- El acto de diferir o registrar un egreso, en fecha diferente a la de su causación, con el propósito de mejorar los resultados de un período
- El uso de cuentas provisionales o cuentas puente, para distorsionar ingresos o egresos significativos.
- La creación de transacciones falsas con proveedores, acreedores o terceros.
- La manipulación de saldos de cuentas del activo y pasivo.
- El traslado periódico de obligaciones reales o ficticias de un acreedor o deudor a otro, real o ficticio, con el propósito de falsear la realidad de los saldos de cartera, cuentas por cobrar, cuentas por pagar y otros activos o pasivos.
- Ocultamiento de errores contables.
- En general, toda manipulación contable de la realidad financiera de las entidades de la empresa.

Incumplimiento de Obligaciones Legales: Algunas de estas obligaciones son:

- Presentación de reportes falsos o inexactos, a sabiendas de la falsedad o inexactitud.
- Falsos reportes de cumplimiento de regulaciones legales.
- No brindar la información pertinente ante cualquier incumplimiento legal del cual se tenga conocimiento directa o indirectamente legales.

Abuso tecnológico, incluyendo el acceso no autorizado a sistemas de cómputo o sitios que tengan restricción de ingreso, violación de licencias de software, implantación de virus u otro código dañino o cualquier tipo de sabotaje, como:

- Acceso o divulgación no autorizada de archivos electrónicos.
- Uso indebido de la Red y otros recursos, incluido internet.
- Destrucción o distorsión de información clave para la empresa o de sus clientes.
- Fraude por computador, en todas sus manifestaciones.

6.1.4.1 Obligación general relacionada con actos incorrectos

Todos los funcionarios, incluyendo los de las empresas que contratan con AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., tienen la obligación de reportar cualquier sospecha o evidencia de la realización de un acto incorrecto, sin la más mínima demora. El reporte deberá hacerse a través de la Línea Ética, sin perjuicio del derecho de formular las denuncias ante las autoridades competentes por la comisión de algún delito.

La empresa se compromete a investigar de manera completa, oportuna y confidencial los hechos denunciados, con el fin de tomar las acciones a que hubiere lugar, contra las personas o entidades responsables de los actos incorrectos, sin consideración a su cargo o nivel. El resultado de la investigación será trasladado a las instancias pertinentes internas, para que se tomen las acciones que correspondan, incluyendo el despido y las denuncias a las autoridades cuando sea del caso, y al pago de los daños y perjuicios a través de los procesos legales respectivos.

Las investigaciones se llevarán a cabo de acuerdo con lo previsto en las normas aplicables, en todo caso se respetarán los principios Constitucionales de la buena fe y el debido proceso, además de las garantías legales existentes. Todas las personas serán tratadas de manera justa, equitativa y consistente con los principios rectores contenidos en el presente Código.

De igual manera, la empresa fomenta y promueve que sus funcionarios cumplan con los deberes legales y contractuales establecidos, denuncien frente a las autoridades competentes conductas ilícitas, actos incorrectos y posibles fraudes o los hechos que les consten en relación con los mismos, y que de igual manera, presten su mayor colaboración frente a dichas autoridades acudiendo y participando en las diligencias para las que sean citados.

De manera particular, la empresa espera que sus funcionarios presten colaboración frente a las autoridades en aquellos procesos o diligencias en los que se debatan asuntos relacionados con la empresa y que el funcionario tenga conocimiento con ocasión del ejercicio de su cargo.

6.1.5 De la prevención de lavado de activos, la financiación del terrorismo y la financiación de la proliferación de las armas de destrucción masiva

6.1.5.1 Lavado de activos

Definición: “Lavado de Activos (LA) son todas las acciones para dar apariencia de legalidad a recursos de origen ilícito. En la mayoría de los países del mundo ésta conducta es considerada delito y también se conoce como lavado de dinero, blanqueo de capitales, legitimación de capitales, entre otros.” De una manera sencilla, se incurre en lavado de activos cuando cualquier persona o empresa adquiera, resguarde, invierta, transporte, transforme, custodie o administre bienes que tengan origen ilícito. El dinero y los bienes de procedencia ilícita nunca serán legales, así se hagan muchas transacciones con ellos para ocultar o encubrir su origen. En Colombia esta conducta se encuentra incorporada en el Código penal en su artículo 323 (Ley 599 de 2000). Los recursos del lavado de activos no sólo provienen del narcotráfico. También se obtienen de delitos como: • Tráfico de migrantes • Trata de personas • Extorsión • Enriquecimiento ilícito • Secuestro extorsivo • Rebelión • Tráfico de armas • Financiación del terrorismo y administración de recursos relacionados con actividades terroristas • Delitos contra el sistema financiero • Delitos contra la administración pública • Delitos producto de un concierto para delinquir La necesidad de combatir el crimen y las ganancias derivadas del mismo, en el contexto nacional e internacional impuso un reto a la comunidad internacional, frente a la adopción de mecanismos vinculantes (obligatorios) para los Estados que les permitiera luchar contra el crimen organizado transnacional con herramientas claras y contundentes. En ese contexto surgieron las Convenciones de las Naciones Unidas, conocidas como: • Convención de Viena (1988) • Convenio Internacional para la Represión de la Financiación del Terrorismo (1999) • Convención de Palermo (2000) • Convención de Mérida (2003) A través de estos instrumentos los Estados se comprometieron a perseguir los delitos y las ganancias derivadas de los mismos. Pero la preocupación de la comunidad internacional no sólo se enfocó en la persecución del crimen como forma de combatir esa delincuencia nacional y transnacional, también se crearon recomendaciones específicas para constituir los sistemas

antilavado internacionales, emanadas del Grupo de Acción Financiera Internacional contra el Lavado de Activos y la Financiación del Terrorismo – GAFI. Estas recomendaciones se conocen como las 40+9 Recomendaciones del GAFI y son las que establecen el estándar en la lucha contra el lavado de activos y contra la financiación del terrorismo en el mundo. Los países se comprometen a adoptar y cumplir con las 40+9 Recomendaciones del GAFI, a través de la adhesión y participación en el GAFI o en los grupos de base regional. Colombia desde el año 2000 pertenece al Grupo de Acción Financiera Internacional contra el Lavado de Activos y la Financiación del Terrorismo de Sudamérica – GAFISUD. Debido a estas obligaciones internacionales los países deben proteger sus economías adoptando regulaciones que combatan estos fenómenos, vigilar y controlar su estricto cumplimiento con el fin de minimizar el riesgo país y atraer inversión extranjera.

6.1.5.2 Financiación del terrorismo

El financiamiento del terrorismo (FT) es cualquier forma de acción económica, ayuda o mediación que proporcione apoyo financiero a las actividades de elementos o grupos terroristas. Aunque el objetivo principal de los grupos terroristas no es financiero, requieren fondos para llevar a cabo sus actividades, cuyo origen puede provenir de fuentes legítimas, actividades delictivas, o ambas.

Las técnicas utilizadas para el lavado de activos (LA) son básicamente las mismas que se usan para encubrir las fuentes y los fines del financiamiento del terrorismo. No obstante, sin importar si el origen de los recursos es legítimo o no, para los grupos terroristas es importante ocultar la fuente y su uso, a fin de que la actividad de financiamiento pase inadvertida.

El Grupo de Acción Financiera Internacional (GAFI) –organismo internacional, al que pertenecen las 34 economías más desarrolladas del mundo y que fija pautas para prevenir el LA/FT- recomienda que cada país tipifique como delito el financiamiento del terrorismo, los actos terroristas y las organizaciones terroristas y que los clasifique como delitos que dan origen al lavado de activos. Asimismo, sugiere que las Nueve Recomendaciones Especiales diseñadas por el organismo para combatir el financiamiento del terrorismo sumadas a las 40 Recomendaciones sobre lavado de activos sean el marco para prevenir, detectar y eliminar ambos delitos.

6.1.5.3 Financiamiento a la proliferación de armas de destrucción masiva (FPADM)

El Grupo de Acción Financiera Internacional (GAFI) incluyó en las 40 Recomendaciones publicadas en Febrero del año 2012, una nueva recomendación, identificada con el número 7, por la cual, los estados deben adoptar medidas orientadas a prevenir, suprimir y desarticular la proliferación de armas de destrucción masiva y su financiamiento.

En particular, está dirigida a la aplicación de sanciones financieras en virtud de lo estipulado en las Resoluciones del Consejo de Seguridad de las Naciones Unidas Nos. 1718 (2006), 1737 (2006), 1747 (2007), 1803 (2008) y 1929 (2010). Si bien el GAFI aún no ha acordado una definición de trabajo válida acerca del término “financiamiento de la proliferación”, se entiende, según lo publicado por este grupo internacional en el documento.

"Buenas Prácticas de la Recomendación N°2" que:"Financiamiento de la Proliferación es todo acto que provea fondos o utilice servicios financieros, en todo o en parte, para la fabricación, adquisición, posesión, desarrollo, exportación, trasiego de material, fraccionamiento, transporte, transferencia, depósito o uso de armas nucleares, químicas o biológicas, sus medios de lanzamiento y otros materiales relacionados (incluyendo tecnologías y bienes de uso dual para propósitos ilegítimos) en contravención de las leyes nacionales u obligaciones internacionales, cuando esto último sea aplicable".

6.1.6 Políticas para juego seguro y responsable

6.1.6.1 Juego en la plataforma virtual

- La persona que se registre y cree una cuenta de usuario en WPLAY.CO, recibe un usuario o login y una clave de acceso. El usuario comprende y acepta que es responsable por el manejo seguro de su usuario y clave de acceso al canal interactivo y se hace responsable de las consecuencias que su mal uso ocasione o pudiere ocasionar a él mismo, al OPERADOR o a terceras personas.
- Cinco intentos fallidos de ingreso a la cuenta de usuario, generan bloqueo de la cuenta. En este caso el usuario deberá restablecer la contraseña accediendo por la ventana de ingreso y haciendo clic en la opción, ¿Olvidó su contraseña?, se recomienda el cambio de la clave periódicamente y mínimo cada doce (12) meses.
- Posterior a la creación de la cuenta de USUARIO WPLAY, usted estará facultado para participar en los juegos de suerte y azar ofertados en la plataforma WPLAY.CO realizando apuestas. La cuenta de usuario será de acceso restringido al titular de la información suministrada, mediante un login y una clave de acceso que debe ser cambiada después del primer acceso a la plataforma.
- La clave de seguridad resulta personal e intransferible y obliga al USUARIO a mantenerla en estricta seguridad y confidencialidad. El USUARIO será el único responsable por el mantenimiento y administración de las claves de seguridad, su nombre de acceso o login, identificación personal o cualquier otro código requerido para ingresar a la cuenta, así como por el daño, perjuicio, lesión o detrimento que del incumplimiento de esta obligación de confidencialidad y seguridad se genere por cualquier causa.
- El USUARIO que tenga una cuenta de usuario y desee participar realizando apuestas en los juegos ofrecidos por el OPERADOR, debe tener créditos para la participación disponibles y/o créditos de bonos en su cuenta de juego. Así, el USUARIO será responsable por todas

las operaciones efectuadas desde su cuenta de juego, pues el acceso a las actividades de juego está restringido al ingreso y uso de su clave de seguridad, nombre de acceso o login, que son de su conocimiento privado y cuya confidencialidad y seguridad es de su exclusiva responsabilidad, y restringido también al saldo en su cuenta de juego.

- El USUARIO se compromete a notificar al OPERADOR de forma oportuna, idónea, eficiente y eficaz, cualquier uso no autorizado de su cuenta de usuario y de su cuenta de juego, así como el ingreso por terceros no autorizados a su cuenta única. Bajo ninguna circunstancia el USUARIO podrá ceder, vender, transferir o transmitir su cuenta bajo ningún título, ya que la cuenta de USUARIO es un registro único ante el OPERADOR.
- Las únicas apuestas que se aceptan son las realizadas a través del canal interactivo en WPLAY.CO
- El OPERADOR se reserva el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de confirmarla.
- El OPERADOR se reserva el derecho de eliminar cualquier apuesta prematch realizada con posterioridad a la hora de inicio del evento. Si es una apuesta de una sola línea se elimina la apuesta y se realiza la devolución del valor apostado. Si es de varias líneas se elimina únicamente la línea cuyo evento realmente se inició antes de la realización de la apuesta.
- El OPERADOR hará un registro de todos los historiales de cuentas de cada USUARIO, la cual incluye información de las participaciones o jugadas efectuadas y reportes transaccionales de cada jugador.
- Las apuestas sobre eventos suspendidos antes de que se completen los minutos definidos como oficiales de juego se anularán, excepto aquellas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuestas a "primer goleador", "anotará en cualquier momento" y "último anotador". En los eventos de apuestas en vivo, puntualmente de apuestas sobre eventos de fútbol, será posible anular una apuesta, aún si ha resultado inicialmente ganadora, cuando el resultado apostado por el USUARIO y que le dio lugar al premio inicialmente, posteriormente es ANULADO o REVOCADO por el VAR (Video Assistant Referee. Traducido, árbitro asistente de video)
- Hace parte del presente documento el anexo REGLAS DE JUEGO, contentivo de los lineamientos y condiciones de determinación de las apuestas en las distintas modalidades de deportes, en los respectivos mercados ofertados, así como las reglas particulares de juego para los tipos de juego cuyo desarrollo o resultado depende de un generador de número aleatorio (juegos de casino, juegos virtuales, bingo, etc.).
- A través de la plataforma WPLAY.CO, el USUARIO puede apostar a mercados sobre eventos reales (deportivos y no deportivos) y juegos de casino (máquinas tragamonedas,

bingo, póker, blackjack, ruleta) y demás juegos que autorice COLJUEGOS. El OPERADOR solo puede operar los juegos autorizados conforme la regulación vigente.

- Para cada juego que se oferta en la plataforma WPLAY.CO están publicadas las reglas particulares de cada tipo de juego. Las Reglas Particulares de cada juego y de cada opción de mercados forman un todo con el presente texto de términos y condiciones generales. Se encuentran publicadas en la plataforma virtual para la permanente consulta de los usuarios.

6.1.6.2 Componentes y estados en las cuentas de usuario

- Toda persona que se registre en WPLAY.CO creará una cuenta de usuario y una cuenta de juego que se identificará con un ID o número de cuenta de juego.
- Nos reservamos el derecho a cancelar el registro o de suspender por precaución la cuenta de usuario de una persona si se encuentra falsedad o error en la información suministrada. El usuario registrado asume toda responsabilidad ante WPLAY.CO y ante terceras personas, por los daños y perjuicios que pudieren derivarse de la falsedad o error en la información de registro suministrada por el usuario en el canal interactivo.
- Mientras se realiza la investigación, WPLAY.CO se reserva el derecho de suspender por precaución la cuenta de juego de un usuario cuando se sospeche que en ella se realizan operaciones fraudulentas o ilegales y a cancelarla definitivamente si dichas operaciones fraudulentas o ilegales se comprueban.
- De igual manera WPLAY.CO tiene el derecho y la obligación legal de reportar ante las autoridades competentes, cualquier anomalía, fraude o intento de fraude, así como cualquier operación ilegal que llegare a detectar por parte de los usuarios de la plataforma.
- Toda la información relacionada con el USUARIO (transacciones, apuestas, premios, etc.) es del interés sólo de dicho apostador. Ninguna persona dentro de la empresa está autorizada a entregar, mencionar, informar y/o divulgar esta información a ningún tercero; salvo bajo los parámetros establecidos en la Ley 1226 de 2008 de Habeas Data.
- Nos reservamos el derecho de actuar sobre el estado de las cuentas de usuario, para suspender por precaución o cancelar por anulación de contrato en cualquier momento que cualquiera de las siguientes conductas sea detectada:
 - a). Si consideramos que el usuario utiliza la plataforma virtual de forma fraudulenta o con fines ilegales o inadecuados para terceros, el operador mismo o el modelo de negocio de la sociedad AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. b). Si se comprueba la realización de acciones tendientes a obtener ganancias de forma injusta, esto es, haciendo trampa o aprovechando la buena fe del operador. c). Si cualquiera de las anteriores conductas fuese objeto de

fuertes sospechas por parte del operador de que están o pueden estar a punto de presentarse con la cuenta del usuario.

6.1.7 Compromiso con los Derechos Humanos y Laborales

Para AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. las personas son consideradas como el principal activo de la empresa y son la clave del éxito social y económico de la entidad, por lo que defiende y se compromete con los derechos humanos y laborales reconocidos en la legislación nacional e internacional.

La empresa no tiene relaciones laborales ni contractuales con menores de 18 años.

6.1.7.1.1 Principio de no discriminación e igualdad de oportunidades

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S tiene como política cero tolerancia sobre cualquier tipo de abuso discriminatorio por parte de cualquier persona vinculada a la empresa.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S promueve la no discriminación por razón de raza, nacionalidad, discapacidad física, enfermedad, origen social, edad, sexo, estado civil, orientación sexual, ideología, opiniones políticas, religión o cualquier otra condición personal, física o social de sus empleados y personas vinculadas a la empresa, así como la igualdad de oportunidad entre los mismos, respetando al máximo los derechos fundamentales de la persona.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S rechaza y prohíbe toda forma de acoso o abuso físico, sexual, psicológico o verbal a sus empleados y colaboradores, así como cualquier otra conducta que pudiera generar un entorno de trabajo intimidatorio, ofensivo u hostil, promoviendo la igualdad de trato en lo que se refiere al acceso al empleo, a la formación y a las condiciones laborales.

Cualquier abuso discriminatorio sufrido será denunciado al Comité de convivencia para su tramitación y gestión ante las autoridades y órganos competentes.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S exhorta a todas las personas vinculadas y que le resulta de aplicación del presente Código a denunciar cualquier acto de discriminación que se presencie o escuche ya sea dentro o fuera de la empresa y durante el desempeño de sus funciones laborales

6.1.7.1.2 Derecho a la intimidad de los empleados

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S respeta el derecho a la intimidad de sus empleados, cumpliendo con los requisitos legales para la protección de datos de carácter personal, médico y económico, comprometiéndose a no divulgar, ni ceder datos individuales; a excepción, de aquellos para los que se recabe el consentimiento de los interesados o, en aquellos casos en los que lo exija el cumplimiento de una obligación legal o, en cumplimiento de resoluciones judiciales o, en los temas relacionados con la Seguridad de la Información.

Los empleados de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S evitarán en redes sociales y medios de comunicación, cualquiera que sea el formato, la difusión de mensajes contrarios a la política y valores de la empresa.

SEGURIDAD Y SALUD EN EL TRABAJO . Todos los empleados de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S desarrollan su trabajo en lugares seguros y saludables y son responsables de cumplir rigurosamente las políticas de seguridad y salud en el trabajo, para prevenir y minimizar los riesgos laborales

La empresa adoptará las medidas necesarias y preventivas para disminuir los accidentes y enfermedades laborales, facilitando las instalaciones adecuadas y los implementos adecuados para el desempeño de su labor.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S prohíbe expresamente el consumo de sustancias que pudieran afectar el debido cumplimiento de las funciones de los empleados o alterar el orden institucional.

De igual manera, AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S promoverá la aplicación de las normas y políticas de seguridad y salud por parte de los contratistas con los que opere, sin perjuicio de adaptar las mismas a la especialidad del sector en el que operen.

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S promoverá campañas de auto cuidado, higiene del sueño, higiene postural, prevención de alcoholismo, drogadicción y ludopatía.

6.1.7.1.3 Entorno de trabajo

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S fomenta que los empleados propicien un ambiente de cooperación y de colaboración que contribuya a facilitar la consecución de los objetivos tanto personales como de la empresa, creando un entorno de trabajo positivo, ofreciendo la oportunidad de capacitarse y crecer profesionalmente. El horario laboral no excederá el límite legal establecido por la legislación laboral colombiana, ajustándose los mismos a las concretas necesidades que, la actividad de la empresa, requieran en cada momento y en cada área.

El salario que reciben los empleados de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S es acorde con la función desempeñada, respetando los mínimos establecidos por la legislación colombiana y manteniendo la confidencialidad sobre sus condiciones.

INDEPENDENCIA

Los empleados deberán ser imparciales y desempeñar sus funciones con independencia de criterio en el marco de sus funciones, actuando bajos los valores definidos en este Código, sobre todo con transparencia, lealtad, respeto, integridad y objetividad.

En caso que un empleado conozca cualquier circunstancia que pueda menoscabar su imparcialidad o independencia deberá informar al departamento de recursos humanos de la empresa para que se tomen medidas que resuelvan el posible conflicto de interés.

6.1.8 Política de regalos

En ningún caso los empleados o persona vinculada AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S aceptarán, directa o indirectamente, ningún tipo de prestación o regalo que, por su valor, pudieran tener una interpretación distinta del mero detalle de cortesía.

Las personas sujetas al presente Código solo podrán ofrecer o aceptar obsequios u otros beneficios de otras personas o entidades, o en relación con intermediarios y otras partes vinculadas, siempre que:

- a) Tengan un valor simbólico o irrelevante
- b) Excluyan toda influencia en la ejecución u omisión de un acto relacionado con sus actividades oficiales o que recaigan en su dirección
- c) No contravengan sus obligaciones
- d) No deriven beneficios económicos indebidos o de otra índole
- e) No causen un conflicto de interés.

La aceptación de cualquier obsequio o beneficio que no cumpla con estos criterios está prohibida, si bien las personas sujetas al presente Código podrán ofrecer o aceptar obsequios u otros beneficios que no cumplan los requisitos antedichos, siempre que se encuadren dentro de los usos y las costumbres propios de la sector y que no sean ilegales, ni sospechosos de quebrantar las normas del presente Código.

En caso de duda, no se ofrecerán ni se aceptarán obsequios.

En todo caso, las personas sujetas al presente Código de Conducta no ofrecerán ni aceptarán de ninguna persona, ninguna cantidad de dinero en efectivo, ni de ninguna otra forma.

Los intereses comerciales de la empresa serán mejor servidos cuando sus decisiones comerciales estén basadas en criterios comerciales y no influenciados por factores tales como regalos, favores, donaciones, invitaciones, viajes o pagos.

En consecuencia, los funcionarios no podrán dar, ofrecer o aceptar, en forma directa o indirecta, regalos, favores, donaciones, invitaciones, viajes o pagos en desarrollo de las actividades realizadas por la empresa, los cuales puedan afectar su independencia e influir en sus decisiones, para facilitar negocios u operaciones, en beneficio propio o de terceros.

Se exceptúan los regalos o invitaciones institucionales o publicitarias que hagan parte del giro ordinario de los negocios, tales como lapiceros, libros, atenciones de negocios de costos moderados, entre otros.

En caso de que el monto de un regalo sea superior a Doscientos Dólares de los Estados Unidos de América (USD \$200) o su equivalente en moneda local, el funcionario deberá comunicarlo a su superior inmediato, quien deberá tener la calidad de Dirección o cargo superior a éste último, y quien decidirá si puede ser aceptado o si el mismo deberá ser devuelto a la persona que lo envió.

Se reitera que lo anterior, no sustituye el buen criterio, la prudencia, la responsabilidad, el sentido común y el sentido ético de los funcionarios para determinar los casos en que los regalos e invitaciones puedan afectar su objetividad, imparcialidad, independencia y generación de posibles conflictos de interés.

6.1.9 Política anticorrupción y antisoborno

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S se compromete a adherirse a los más altos estándares éticos y a cumplir con todas las leyes y reglamentaciones locales en materia anticorrupción y antisoborno, por lo que sus representantes legales como Altos Directivos de la Compañía expiden las siguientes Políticas de Cumplimiento de las normas para prevención del soborno.

Aclarando que la Compañía tiene cero tolerancia frente a cualquier conducta que pudiera considerarse soborno o que pueda, de alguna manera considerarse corrupta.

6.1.9.1 Alcance

Estas Políticas aplican a los accionistas, colaboradores o empleados, aliados y/o contratistas de la Compañía, entendiéndose contratistas los proveedores que realicen cualquier actividad en nombre o en representación de la Compañía. Todos estos sujetos comprendidos en el Alcance de éstas, deberán manifestar su conocimiento y aceptación respecto de su obligación de cumplir con las normas relacionadas con la prevención del Soborno, dicha manifestación escrita se realizará según los documentos que apliquen a cada clase de sujeto, es decir a través del contrato comercial, contrato laboral o documento donde se instrumente su relación jurídica con la Compañía, igualmente dichos sujetos realizarán esta manifestación por escrito de acuerdo con el formato **CERTIFICADO DE INFORMACIÓN Y COMPROMISO FRENTE A LAS POLÍTICAS DE CUMPLIMIENTO ANTICORRUPCIÓN Y ANTISOBORNO**

6.1.10 Lineamientos del Programa de Conducta y Ética Empresarial

Comprende la revisión, el diseño, aprobación, seguimiento, divulgación y capacitación que oriente la actuación de las contrapartes y la Empresa en el Programa de Conducta y Ética Empresarial, el cual deberá constar por escrito y actualizarse cuando se altere el grado de riesgo o la normatividad vigente lo exija.

- A. Lavado de Activos, Financiación del terrorismo y Financiación de la Proliferación de Armas de Destrucción Masiva
- B. Donaciones y contribuciones políticas
- C. Soborno
- D. Prevención de actos incorrectos y de fraude
- E. Acoso y discriminación
- F. Conflicto de intereses
- G. Confidencialidad y seguridad de la información
- H. Obsequios y atenciones

6.1.11 Prevención de la evasión de impuestos

La ética juega un rol fundamental en la relación recíproca entre contribuyentes y administración tributaria. Bajo esta premisa se hace necesario reflexionar en torno a la importancia de la gestión de la ética en la administración tributaria colombiana y su relevancia a la hora de prevenir la corrupción.

La doctrina internacional ha analizado cómo fenómenos complejos, como la corrupción y la evasión de impuestos, tienen como finalidad un provecho económico tanto para los funcionarios como para los contribuyentes, por lo tanto, AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S, acata rigurosamente, lo establecido en el Estatuto Tributario, generando una cultura de cumplimiento y transparencia, evitando así la evasión de impuestos para prevenir la evasión de impuesto ha definido las siguientes políticas que son de obligatorio cumplimiento para todos sus accionistas, colaboradores o empleados y aliados.

1. Incentivar y ofrecer a nuestros usuarios y socios de negocios medios de pago online o electrónicos, a través de alianzas comerciales, buscando así reducir el manejo de efectivo en operaciones de recarga y pago de premios a usuarios y fomentando la bancarización en todos ellos.
Ventajas:

- Agilidad en las transacciones
- Seguridad
- Control frente a actividades ilícitas
- Reducción de costos de administración del efectivo

2. WPLAY.CO acata y cumple con la normatividad vigente tributaria que le aplica; paga sus obligaciones tributarias bajo principios de justicia, transparencia y oportunidad; para ello cuenta con un equipo de personas entrenadas y actualizadas en la práctica contable y tributaria; adicionalmente, recibe el apoyo de asesores tributarios externos y el soporte de la Revisoría Fiscal.

3. Las transacciones que poseen el componente tributario son analizadas, revisadas y registradas en la contabilidad, con base en las Normas Internacionales de Información Financiera, bajo procedimientos y mejores prácticas en materia de archivo y documentación válida, dando cumplimiento a los requisitos fiscales vigentes y todo asentado en los sistemas de información, debidamente licenciados

6.1.12 De los recursos y activos de la empresa

6.1.12.1 De los bienes en general

Los funcionarios de la empresa, deberán usar adecuada y racionalmente su tiempo y los bienes de propiedad de la empresa, dándoles un tratamiento de activos de gran valor, sin usarlos de manera imprudente, impropia o para beneficio personal.

Todos los medios y canales de comunicación electrónica tales como teléfonos, e-mail, internet, intranet, chats, herramientas tecnológicas, informáticas, ofimáticas y otros aparatos de comunicación electrónica suministrados por la empresa, estén en el puesto de trabajo o en algún otro lugar, son de propiedad exclusiva de la empresa y deben ser utilizados para los fines y propósito adecuado de los negocios y el desarrollo de las funciones laborales que tiene a su cargo.

Bajo el entendimiento de que el contenido de todos los datos informáticos transmitidos, creados, modificados, enviados o recuperados por algún funcionario a través de estos medios, son de propiedad única y exclusiva de la empresa, ésta podrá en cualquier momento y sin necesidad de autorización de ninguna naturaleza, acceder y monitorear la información, los mensajes, archivos, datos informáticos y el contenido de los mismos, y efectuar las validaciones que estime pertinentes.

En relación con el uso de los recursos informáticos, los funcionarios deberán atender los siguientes parámetros de ética y conducta:

- Abstenerse de utilizar los recursos informáticos y las redes de la empresa para realizar alguna de las conductas que se relacionan a continuación: guardar, almacenar, distribuir, editar o grabar material de contenido ofensivo, racista, terrorista o similar, así como "software", videos, música, juegos o información, sin licencia legal adquirida; copiar el "software" que la empresa usa legalmente y/o desacreditar o difamar a terceros o a otros funcionarios, expandir rumores, crear pánico, propagar virus informáticos o realizar otros actos que atenten contra las personas o equipos.
- Atender estrictamente todas las disposiciones normativas expedidas por las autoridades competentes o por la empresa, en relación con el uso de Internet, correo electrónico y demás herramientas tecnológicas, informáticas y ofimáticas.
- Cuidar y usar responsablemente todos los equipos informáticos de propiedad de la empresa y no cambiar su configuración sin autorización escrita, salvo cuando sea parte de la función del empleado o lo haga en cumplimiento de una obligación laboral.
- Abstenerse de hacer copias de respaldo de la información de la Compañía o de sus clientes por fuera de los procedimientos establecidos por la empresa o de la misma sin tener autorización para ello o por fuera de las políticas y procedimientos establecidos por la empresa. En caso de hacer respaldos los mismos deberán ser custodiados según las políticas establecidas por la empresa.
- Custodiar y mantener bajo extrema reserva, toda la información contenida en los sistemas de información de la empresa y no darla a conocer a terceros, ni suministrar copia física, electrónica o por cualquier medio, sin autorización previa de las instancias competentes al interior de la empresa.

6.1.12.2 De los bienes recibidos en pago

El proceso de recepción y administración de los activos que la empresa reciba en dación en pago, se hará con transparencia y con el pleno cumplimiento de las políticas establecidas por la empresa. En consecuencia, se atenderán las siguientes políticas de ética y conducta:

Los funcionarios que hagan parte del proceso de adquisición, aprobación y administración de los bienes y activos dados en dación en pago no podrán adquirir para sí o para terceros de manera directa o indirecta tales bienes y activos, ni participar en la venta o adquisición del respectivo activo, ni aprobar operaciones de crédito tendientes a la financiación de ese activo o bien para el comprador.

Sin perjuicio de lo indicado, se establece que en ningún caso los funcionarios de la empresa podrán percibir por la venta de los bienes y activos recibidos en dación en pago, comisiones, remuneraciones o incentivos económicos.

La empresa no podrá recibir bienes en dación de pago para obtener créditos de participación.

6.1.13 De los conflictos de interés

6.1.13.1 Definición

En términos generales, para la empresa, se entiende por conflicto de interés la situación en virtud de la cual una persona, en razón de su actividad o de su cargo, se enfrenta a distintas alternativas de conducta o decisión con relación a intereses contrapuestos e incompatibles entre sí, ninguno de los cuales puede privilegiarse en atención a sus obligaciones legales o contractuales.

6.1.13.2 Situaciones que pueden dar lugar a conflictos de interés

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. confía en el compromiso, transparencia, buen criterio y la buena de sus administradores o funcionarios, como elemento esencial para el manejo de sus asuntos personales y profesionales y para el manejo de las situaciones que conlleven conflicto de interés. En todo caso y a título meramente enunciativo, se identifican las siguientes situaciones generadoras de conflicto de interés:

- Establecer a título personal empresas o negocios que desarrollen actividades similares a las de las entidades de la empresa o ser socio, empleado, administrador o asesor de las mismas, salvo que se trate del cumplimiento de instrucciones dadas por la empresa AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.
- Ser socio, empleado, administrador o asesor de sociedades que sean clientes o proveedores de la empresa, cuando el funcionario influya directa o indirectamente en la toma de decisiones relacionadas con dichos clientes o proveedores, salvo que se trate del cumplimiento de instrucciones dadas por la empresa, o con autorización de éste.

- Realizar alguna inversión personal en una empresa, si dicha inversión pudiera afectar o pareciera afectar, su capacidad de tomar decisiones imparciales y objetivas en cuanto a negocios relacionados con la empresa.
- Realizar o participar en negocios en los que la contraparte sea la empresa y en los que el administrador o funcionario tenga un interés personal o familiar. De la misma forma, la participación en empresas que tengan establecidos o busquen establecer negocios con AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.
- Participar personalmente o por interpuesta persona en actividades que representen competencia directa o indirecta a la compañía.
- Participar en la adquisición, contratación o decisiones de inversión de activos para la empresa, cuando el funcionario, su cónyuge o parientes de éste o empresas en las que éstos tengan participación en el capital social, sean los proveedores del respectivo activo.
- Participar en el análisis y aprobación de operaciones de crédito para sí o para cónyuges, compañeros permanentes o pariente dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil o para las personas jurídicas en las que el funcionario o los parientes indicados tengan interés.

6.1.13.3 Procedimiento para el manejo, administración y resolución de situaciones de conflicto de interés

La empresa considera que los conflictos de interés deben ser administrados y resueltos de acuerdo con las características particulares de cada caso. Toda situación que presente duda en relación con la posible existencia de un conflicto, deberá atenderse como si éste existiera.

Todos los administradores y funcionarios que se encuentren frente a un posible conflicto de interés o consideren que pueden encontrarse frente a uno, deberán proceder de conformidad con lo establecido en las siguientes disposiciones:

6.1.13.3.1 Directores y Gerente

Cuando un Director encuentre que en el ejercicio de sus funciones puede verse enfrentado a un conflicto de interés, lo informará de inmediato a los demás miembros de la Asamblea a más tardar en la siguiente reunión de Asamblea y en todo caso, se abstendrá de participar en la discusión y decisión del asunto que genere la situación de conflicto de interés. La decisión relacionada será tomada por los demás miembros directores de la Asamblea de Accionistas. Lo anterior sin perjuicio de que la Asamblea de Accionistas previa evaluación de la situación particular, llegue a considerar que el director no se encuentra incurso en situación de conflicto de interés.

En los casos en que el Gerente de una Compañía pueda verse enfrentado a un conflicto de interés, éste deberá informar del mismo, inmediatamente a la Asamblea de Accionistas o Director o a más

tardar en la siguiente sesión de Asamblea y, en todo caso, se abstendrá de participar en la discusión y decisión del asunto que genere la situación de conflicto de interés.

A pesar de lo anterior, no toda abstención en la toma de decisión podrá ser entendida con un conflicto de interés de los directores o del Gerente.

6.1.13.3.2 Funcionarios no Directores

Como regla general, se establece que quien se encuentre ante un posible conflicto de interés y deba tomar una decisión, deberá abstenerse de participar en la misma y elevar el caso al superior funcional, lo anterior, sin perjuicio de los casos en que la empresa establezca mecanismos encaminados a administrar el conflicto de interés o establezca la inexistencia del eventual conflicto.

En cualquier evento en el que un funcionario encuentre que en el ejercicio de sus funciones pueda verse enfrentado a un conflicto de interés, informará de tal situación, en forma inmediata, a su superior jerárquico, quien deberá tener la calidad de Dirección o cargo superior a este último.

La Dirección o superior jerárquico, según sea el caso, evaluará preliminarmente la existencia del eventual conflicto de interés y, en caso de considerar que se está ante el mismo, la situación deberá ponerse en conocimiento del Comité de Ética de la empresa, con el fin de que éste determine en cada caso concreto la manera de administrar o solucionar el conflicto. Toda situación que genere duda en relación con la posible existencia de un conflicto de interés deberá atenderse como si éste existiera.

6.1.13.4 Certificación de parentesco

Con el propósito de prevenir posibles conflictos de interés derivados del parentesco, es deber de los funcionarios diligenciar la declaración de parentesco y reportar a las instancias competentes, a quienes tengan la calidad de cónyuges, compañeros permanentes, parientes dentro del segundo grado de consanguinidad, segundo de afinidad o primero civil. El Área de Recursos Humanos determinará la periodicidad con la que se deben primero las certificaciones de parentesco de los funcionarios de la empresa.

6.1.14 Situaciones prohibitivas para los administradores y empleados de Aquila Global Group S.A.S.

La empresa ha identificado un conjunto de actuaciones prohibidas que deben ser observadas por los administradores y funcionarios de la empresa. Dichas situaciones son:

- Participar en actividades, negocios u operaciones contrarios a la ley o a los intereses de la empresa, con los cuales se pueda perjudicar el cumplimiento de sus deberes y responsabilidades o poner en riesgo la reputación de la empresa.

- Realizar cualquier negocio u operación con fundamento en sentimientos de amistad o enemistad.
- Aconsejar la realización de una operación, con base en información privilegiada que conozcan con ocasión de las actividades que desarrolla o en razón de su cargo.
- Obtener beneficios personales o familiares de proveedores, contratistas, terceros, clientes o usuarios; salvo lo establecido en el Código de Conducta para los regalos e invitaciones.
- Ofrecer, solicitar o aceptar comisiones o cualquier otra forma de remuneración en cualquier transacción o negocio que involucre a la empresa, con el fin de asegurar la efectividad o el resultado de dicha transacción o negocio.
- Aprovechar indebidamente las ventajas que la empresa le ha otorgado de manera exclusiva, en razón a su calidad de funcionario, para beneficio de familiares o terceros.
- Administrar de manera personal los negocios de los clientes o personas directa o indirectamente vinculadas con AQUILA GLOBAL GROUP, por lo tanto no deberán ser asesores, apoderados o representantes de clientes y, en consecuencia, está prohibido realizar operaciones por cuenta de los mismos.
- Las relaciones afectivas entre los Empleados de la Empresa deben ceñirse a las conductas socialmente aceptadas, ponderando la seriedad y discreción; jamás deben afectar el desempeño laboral de los implicados y de quienes los rodean. Están prohibidas las relaciones afectivas entre Empleados que tengan relación de dependencia o subordinación directa o indirecta. En caso de presentarse dicha situación, el Empleador deberá darle el trámite correspondiente al diseñado en el numeral 7 del presente documento

6.1.15 Información sujeta a reserva, información confidencial y uso de información privilegiada

6.1.15.1 Marco normativo

En virtud de la política de tratamiento de datos personales establecida por AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S, se aplican los siguientes referentes normativos.

- Constitución política de Colombia
- ley 1581 de 2012
- decreto único 1074 de 2015
- doctrina de la superintendencia de industria y comercio
- políticas internas de la sociedad AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S

6.1.15.2 Alcance y definición de información sujeta a reserva

Se otorga la categoría de información sujeta a reserva a todos aquellos datos que sin ser de libre acceso al público, los accionistas, clientes y demás consumidores, han suministrado y confiado en razón vinculación con la empresa y por lo tanto, es deber de éstas velar por la protección de dicha información y abstenerse de divulgar los aspectos que por razones comerciales, personales o legales no deben ser de libre acceso al público.

6.1.15.3 Reglas para la protección y administración de la información sujeta a reserva

La empresa ha definido una serie de conductas que los administradores y funcionarios de la empresa deberán observar con el fin de garantizar en todo momento que la información sujeta a reserva en poder de la empresa sea protegida y garantizada de acuerdo con las disposiciones legales que regulan la materia. Dichas conductas son:

- Asumir que toda la información sobre los accionistas, clientes y demás consumidores, es reservada, salvo que dichos datos sean de conocimiento público.
- Abstenerse de proporcionar información o suministrar documentación o datos de las operaciones realizadas por los accionistas, clientes y demás consumidores con la empresa a personas distintas del mismo accionista, cliente o consumidor salvo autorización impartida por el mismo, o por solicitud de una autoridad competente, o cuando el suministro de dicha información sea estrictamente necesario para el cumplimiento de las funciones asignadas a un funcionario, o cuando la solicitud provenga de personas competentes para solicitar y/o acceder a la misma.
- En ningún caso, durante el período de servicio a la empresa o después de retirarse de alguna de la empresa, los administradores o funcionarios podrán usar directa o indirectamente o divulgar a cualquier persona información sujeta a reserva.

6.1.15.4 Alcance y definición de la información confidencial

La información confidencial es aquella que no ha sido divulgada al público, que no es de fácil acceso por quienes habitualmente la consultan o hacen uso de ella y/o que ha sido objeto de medidas especiales de protección tomadas por la empresa. La información confidencial deberá ser protegida por todos los funcionarios de la empresa.

6.1.15.5 Reglas para la protección y administración de la información confidencial

La empresa ha establecido unas reglas de conducta para que los administradores y funcionarios protejan y administren la información confidencial a la que se pueda tener acceso, dichas reglas son:

- Los funcionarios de la empresa accederán sólo si su función o competencias lo permiten, a información que la empresa ha considerado confidencial. Si por error el funcionario recibe información confidencial deberá reportar dicha situación al jefe inmediato para que se tomen las acciones correctivas pertinentes.
- Las contraseñas o claves de acceso a los equipos de la empresa serán personales y confidenciales y por lo tanto, no serán divulgadas a otros funcionarios o terceros autorizados para ello, impidiendo en todo caso que personas no autorizadas accedan a la información allí contenida.
- La información relacionada con proyectos especiales de negocios, comerciales o temas estratégicos de la empresa, deberá recogerse o eliminarse de las instalaciones que hayan sido utilizadas para desarrollar el proyecto. Los tableros usados en dichas reuniones deberán ser limpiados al término de ellas.
- Para la empresa, el reporte de operaciones sospechosas, como elemento de nuestro sistema de administración de riesgo de lavado de activos y financiación del terrorismo, goza de absoluta confidencialidad, prohibiéndose cualquier conducta tendiente a divulgar al reportado o a terceros la existencia y motivos del reporte.
- Los funcionarios no podrán revelar ni transferir a terceras personas las tecnologías, metodologías, know how, y secretos industriales, comerciales o estratégicos que pertenezcan a la empresa de la empresa o proveedores.
- Los administradores y funcionarios de la empresa se deberán abstener de comentar con terceros, incluyendo amigos y parientes, los temas relacionados con los negocios y proyectos de la empresa y en general la información que sea considerada confidencial y a la que han tenido acceso con ocasión de su cargo. Si por circunstancias particulares y excepcionales se debe discutir sobre estos temas en lugares públicos, los funcionarios deberán actuar con máxima discreción y prudencia, realizando intervenciones puntuales y atendiendo siempre al buen criterio de lo que puede revelar y en todo caso protegiendo el buen nombre y la reputación de la empresa.
- La información contenida en los sistemas de administración de riesgos y control interno de la empresa estará sujeta a confidencialidad y por consiguiente, no se deberá informar o comunicar por ningún motivo a otros funcionarios o terceros no autorizados o competentes para conocer de ella, ni se deberá informar la existencia de las herramientas de cada sistema, los estudios, registros o reportes que estos contienen y las razones o fundamentos de ellos.

6.1.15.6 Información privilegiada

La empresa entiende por información privilegiada, aquella información, documentos, soportes y datos concretos de propiedad de la empresa o de propiedad de sus clientes y demás consumidores

financieros, proveedores, accionistas, directivos y funcionarios, a los que solo tienen acceso ciertas personas calificadas en razón de sus funciones, competencias o cargo.

Dentro de la información privilegiada, se encuentra aquella obtenida como consecuencia de la participación de los funcionarios en la preparación de los estados financieros, en el desarrollo de productos o negocios, proyectos de alto impacto y estratégicos para la empresa, decisiones administrativas críticas, decisiones de inversión, compra y/o venta de activos que revistan materialidad, reorganización de empresas, temas de secretaría general, institucionales y corporativos propios de cada una de la empresa, temas relacionados con banca de inversión, entre otros.

Cuando los funcionarios de la empresa sean parte de proyectos especiales donde con ocasión de las actividades que realicen o su participación en dicho proyecto tengan acceso a información privilegiada, deberán, además de dar cumplimiento a las normas de manejo de información privilegiada, suscribir un acuerdo y entregar el mismo al director o líder del proyecto antes de empezar a trabajar en el mismo.

6.1.15.7 Procedimientos para evitar el uso ilegítimo de la información privilegiada

La empresa ha adoptado procedimientos particulares y legales, establecidos para los administradores o funcionarios que en razón de sus actividades y competencias tienen acceso a información privilegiada:

- Los administradores y/o funcionarios deben realizar dentro del marco específico de la legalidad y del consentimiento del titular, un uso de la información responsable, acorde y relacionada con la autorización, alcance y consentimiento brindado por el titular.
- Quien en ejercicio de su actividad suministre cualquier tipo de información o dato personal a La Organización en su condición de encargado o responsable del tratamiento, puede ejercer sus derechos como titular de la información para conocerla, actualizarla y rectificarla conforme a los procedimientos establecidos en la ley aplicable y la presente política.
- En el uso, recolección y tratamiento de datos personales, se debe dar aplicación a las disposiciones vigentes y aplicables que rigen el tratamiento de datos personales y demás derechos fundamentales conexos.
- La información sujeta a uso, recolección y tratamiento de datos personales debe ser veraz, completa, exacta, actualizada, comprobable y comprensible. Se prohíbe a los administradores o funcionarios, la recolección y el tratamiento de datos parciales, incompletos, fraccionados o que induzcan a error.

- Todas y cada una de las personas que administran, manejen, actualicen o tengan acceso a información de la naturaleza personal, se deben comprometer a conservar y mantener de manera estrictamente confidencial y no revelar a terceros, la información personal, comercial, contable, técnica, o de cualquier otro tipo suministrada en la ejecución y ejercicio de sus funciones. Este deber se hace extensivo a todos aquellos terceros, aliados, colaboradores o vinculados que se relacionen de mediante cualquier vínculo convencional o contractual con La Compañía.
- Los datos personales, salvo la información pública, no pueden estar disponibles en Internet u otros medios de divulgación o comunicación masiva, salvo que el acceso sea técnicamente controlable para brindar un conocimiento restringido sólo a los Titulares o terceros autorizados.
- AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S garantiza la seguridad y correcto tratamiento de datos, a través de la adopción de medidas tecnológicas de protección, protocolos, y todo tipo de medidas administrativas que sean necesarias para otorgar seguridad a los registros físico y electrónicos, evitando su adulteración, modificación, pérdida, consulta, y en general en contra de cualquier uso o acceso no autorizado.

6.1.15.7.1 Procedimiento para la autorización y control de enajenación de acciones de la empresa por parte de los administradores

Los administradores de la empresa, mientras estén en ejercicio de sus cargos, podrán por sí o por interpuesta persona enajenar o adquirir acciones de la Compañía siempre y cuando se trate de operaciones ajenas a motivos de especulación y con autorización previa de la Asamblea de Socios.

Este procedimiento aplica, a menos que exista otro tipo de contratos u obligaciones, que indiquen claramente cuál es el procedimiento para la enajenación de acciones por parte de los administradores.

6.1.15.7.2 Declaraciones y certificaciones relacionadas con uso y manejo de información privilegiada y reservada para la negociación de acciones de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.

Para evitar que se derive beneficio propio del uso de información privilegiada, es necesario que los funcionarios de la empresa que participen en el estudio y/o ejecución de proyectos, sean parte de procesos de estructuración o que tengan acceso a información financiera, de tesorería, contable, jurídica, de riesgos, control interno o información estratégica para la empresa, revelen y manejen con transparencia sus inversiones personales.

El Gerente de la empresa certificará cuáles funcionarios tienen acceso a este tipo de información. De estos funcionarios, la empresa exigirá la suscripción de un acuerdo en relación con el uso de la información privilegiada a la que tengan acceso.

6.1.16 De las donaciones y contribuciones de las actividades políticas de los funcionarios de la empresa

Los funcionarios de la empresa no podrán realizar donaciones o contribuciones económicas a nombre de la empresa, salvo aquellas que expresamente han sido autorizadas por la Asamblea de Accionistas, el Gerente de la empresa, o aquellos funcionarios autorizados por la empresa para tomar dichas decisiones, de acuerdo con las competencias asignadas.

No obstante, lo anterior, los funcionarios de la empresa podrán realizar donaciones o contribuciones económicas a título personal y a su propia elección, absteniéndose en todo momento de utilizar su vinculación a la empresa para la realización de dichas donaciones y contribuciones, y de realizar las mismas cuando pueda verse afectado favorable o desfavorablemente los intereses de la empresa.

Salvo a título personal y a su propia elección, ningún funcionario de la empresa podrá participar en actividades políticas. La empresa permitirá que a título personal los funcionarios participen en dichas actividades políticas siempre que no se afecte la objetividad profesional, ni se disminuya la dedicación que el funcionario debe mantener en el ejercicio de su cargo. En los casos en que los funcionarios participen en actividades relacionadas con política a título personal, se deberán observar las siguientes reglas:

- Informar a su superior jerárquico.
- Realizar las actividades de modo que no interfieran con su horario de trabajo.
- Abstenerse de mencionar o utilizar su vinculación a la empresa para los fines de la actividad política.
- Abstenerse de intervenir en cualquier decisión que impacte a favor o en contra los intereses de la empresa.
- Abstenerse de ejercer actividad o proselitismo político para sí o para terceros dentro de las instalaciones de la empresa.
- El ejercicio de cargos públicos deberá ser previamente autorizado por la empresa.

6.1.17 Comité de Ética de Aquila Global Group S.A.S.

La empresa cuenta con un único Comité de Ética encargado de supervisar el cumplimiento de las disposiciones contenidas en el presente Código y en los anexos complementarios que se creen al mismo, así como realizar las acciones necesarias para el conocimiento, divulgación y fortalecimiento de los más elevados estándares de conducta y ética de la empresa y de la resolución de conflictos que sean de su competencia. Este Comité contará con un reglamento de funcionamiento.

El Comité de Ética estará conformado por cuatro (4) miembros de la siguiente manera:

- El Oficial de Cumplimiento
- El Director Financiero.

- El Director de Tecnología
- El Coordinador de Jurídica

Como invitado permanente podrá asistir al Comité la persona designada como secretario de dicho Comité. Así mismo, asistirán las personas a quienes el mismo Comité invite para efectos de informar y desarrollar los diferentes temas de las reuniones que realice el mismo.

6.1.18 Canales de información y comunicación

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ha establecido como canales de información y comunicación en materia ética los siguientes:

6.1.18.1 Comunicaciones internas

Para el manejo de las comunicaciones internas el Gerente ha habilitado el sistema de correos electrónicos corporativos para uso privativo de temas relacionados con la empresa y únicamente con esta. Para el manejo de temas concernientes al Comité de Ética se puede contactar con el del Oficial de Cumplimiento y este tendrá la obligación de hacerlo llegar al mismo. El correo del Oficial de Cumplimiento es oficial.cumplimiento@wplay.co, incluir el formato SIPLAFT-F-05 (Planilla de Reporte de Inusualidades para Comité de Ética).

6.1.18.2 Comunicaciones externas

El Gerente de la empresa o su delegado será vocero de la empresa y ante terceros, para todos los asuntos relacionados con el desarrollo corporativo y los negocios propios de la entidad, además de todos aquellos temas que se consideren pertinentes.

En consecuencia, otros funcionarios no autorizados deberán abstenerse de dar declaraciones a los medios de comunicación en relación con los temas propios del negocio, el desempeño de la entidad a la cual pertenece o cualquier otra entidad de la empresa, sus clientes, proveedores, competidores o emisores de títulos.

En los casos en los cuales los funcionarios estén participando en proyectos especiales que requieran difusión a través de medios de comunicación, se deberá discutir directamente con el superior jerárquico y con la Dirección de Comunicaciones de la empresa sobre la mejor manera de abordar la comunicación.

Así las cosas, solo las personas expresamente autorizadas darán declaraciones a los medios de comunicación.

Los funcionarios deberán abstenerse de comunicar o divulgar información que pudiera dañar la imagen o el prestigio de la empresa o de terceras personas, sin atender a los mecanismos establecidos para tal fin.

6.1.18.3 Redes sociales

La participación de funcionarios a través de redes sociales tales como Facebook, Twitter, YouTube, etc., se harán a título estrictamente personal. Cuando se involucren o mencionen temas relacionados con AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., sus productos o servicios, el funcionario que quiera participar deberá identificarse como tal, usando su nombre real y estableciendo claramente su cargo. En tales casos, el funcionario deberá observar las siguientes reglas:

- Asegurarse que los contenidos que publique sean consistentes con su trabajo y con los valores del AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.
- Respetar a la audiencia, expresando responsablemente las opiniones y creando valor con las mismas.
- Dar cumplimiento a lo establecido en el presente código sobre manejo de información.
- No efectuar comentarios que tengan implicaciones legales.
- No inducir a error ni crear falsas expectativas sobre productos o servicios de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S., ni asumir compromisos que no estén a su alcance ni sean de su competencia.
- Abstenerse de hacer referencias de tipo étnico, religioso, insultos personales, obscenidades o cualquier tipo de lenguaje ofensivo.
- Si el asunto se refiere a temas políticos, no deberá mencionar su condición de funcionario de AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.

En todo caso, la participación de los funcionarios en las diferentes redes sociales no expresa ni representa la opinión oficial del AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ni lo compromete o lo hace responsable.

6.1.19 Del régimen sancionatorio

Toda violación a los procedimientos y normas contenidas en el presente Código, bien sea de forma activa o por omisión de sus deberes, acarreará para el Director, administrador o funcionario que las infringe, la imposición de las sanciones que correspondan en cada caso, de conformidad con lo dispuesto en el Código Sustantivo del Trabajo, el Reglamento Interno de Trabajo y la normatividad vigente, sin perjuicio de las acciones de responsabilidad de carácter civil o penal a que haya lugar, las cuales serán adelantadas por los representantes de la Compañía.

Para efectos de graduar la sanción, se tomarán en cuenta factores tales como reincidencias, pérdidas para la Compañía o para los clientes, entre otros. Dicha previsión se incluirá en los contratos respectivos y se informará a los administradores.

Además de las sanciones internas a las que se pueda ver abocado el funcionario por el incumplimiento de sus deberes, la empresa podrá, a su juicio, dar inicio a las acciones legales correspondientes con base en la normatividad del país en el cual se encuentre la Compañía de la empresa a la cual pertenezca el funcionario.

7. Plan de juego responsable

7.1. Introducción

El juego patológico es considerado por la OMS como un trastorno del control de impulsos, ya que la persona que padece este trastorno se va haciendo crónica y progresivamente incapaz de resistir el impulso de jugar, que conlleva un coste importante, no solo en aspectos económicos, sino socioculturales, familiares, laborales y legales.

La relación de Colombia con las características del jugador y sus apuestas no dista de esta realidad. En un estudio realizado el año 2013 por la firma Quali Investigación de Mercados SAS para Coljuegos ostenta que en hogares de Bogotá, Cali, Medellín, Barranquilla, Pereira y Bucaramanga, con personas mayores de edad que hubiesen apostado en algún juego de suerte y azar durante los tres meses anteriores a ser encuestados, se destaca que en el 40% de los hogares colombianos hay consumidores de juegos de suerte y azar. El mayor porcentaje de estos consumidores se concentra en hogares de estratos 2 y 3 (74%), son empleados o trabajan de manera independiente (77%), y el promedio de edad es de 44 años. Además, la mayoría de estos consumidores está casado (58%) y es el jefe de hogar (80%).

Ante este panorama se hace necesario que todos los actores involucrados de una u otra forma con el consumo del juego, implementen medidas para salvaguardar al jugador y con ello lograr disminuir los distintos riesgos y daños asociados a la actividad. En especial, el operador que es quien en primera medida interactúa a través de sus canales con el jugador, y es a quien le corresponde implementar medidas de protección asociadas al mismo. De esta forma la sociedad **AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S.** a través de este documento presenta el plan de juego responsable, que beneficia conjuntamente a todos los actores intervinientes en la actividad de los juegos online y el papel que como operadores corresponda a una lógica de responsabilidad social y empresarial.

El plan de juego responsable se atiene a lo contemplado en el Acuerdo 04 del 2016 y al Documento de Requerimientos Técnicos de los Juegos Operados por Internet y demás normatividad relacionada, cuya finalidad es promover el consumo responsable de las apuestas a los jugadores, cuyas condiciones permitan prevenir, detectar y controlar el consumo de los clientes apostadores.

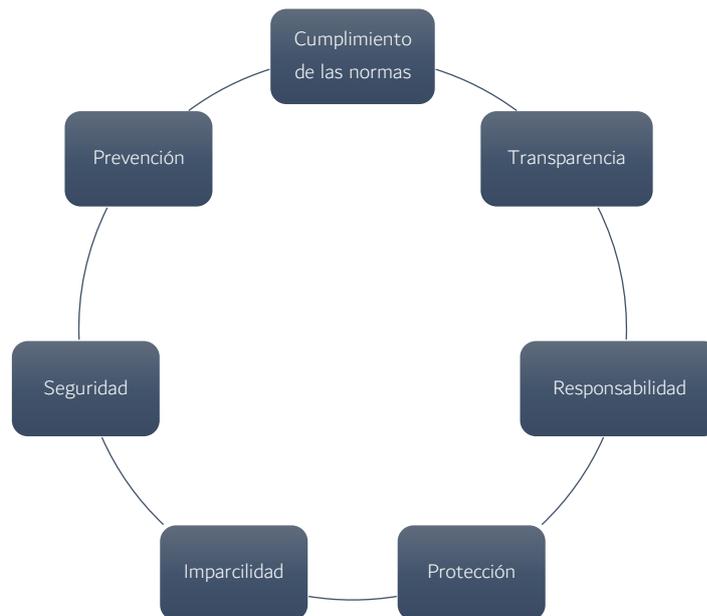
7.2. Nuestro compromiso

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. acoge el plan como una política de responsabilidad social empresarial que permite conciliar nuestros intereses con los legítimos intereses de los usuarios de nuestra plataforma de juegos, y tratar de mitigar el impacto de dicha actividad. En razón a ello, nuestra función principal es promover el juego como una actividad de ocio, de la cual estamos

convencidos que a través de un control eficiente se puede jugar de forma responsable incorporando diversos requerimientos que permitan detectar, prevenir y controlar a los jugadores.

7.3. Principios

La empresa es consciente que para poder desarrollar eficientemente un plan de juego responsable, el mismo debe basarse en unos lineamientos que permitan el adecuado funcionamiento del programa y poder llevar a feliz termino los compromisos planteados.



7.4. Reglas básicas para disfrutar de un juego responsable

Indiscutiblemente en Colombia el incremento de personas apostadoras se ha intensificado, y ello responde a un mercado que propone una amplia demanda de juegos y en sus distintas modalidades. Inicialmente, la mayoría de las personas juega con una finalidad de entretenimiento, lo que conlleva a un juego medido y razonable dentro del poder adquisitivo de las mismas, pero de ellos dista una población determinada que padece un trastorno crónico que progresivamente se vuelve incapaz de resistir el impulso de jugar, cuya enfermedad es denominada como ludopatía.

La ludopatía “Es un trastorno del comportamiento, entendiendo el comportamiento como la expresión de la psicología del individuo, que consiste en la pérdida de control en relación con un juego de apuestas o más, tanto si incide en las dificultades que supone para el individuo dejar de jugar cuando está apostando como si nos referimos a mantenerse sin apostar definitivamente en aquel juego o en otros, y estas dificultades siguen un modelo adictivo en la mayoría de los casos, tanto en la manera en como se adquiere o mantiene el trastorno”¹.

Uno de los mecanismos para mitigar el impacto que puede ocasionar el juego en la vida del apostador, es identificar unas reglas que permitan un comportamiento positivo del juego, entre las cuales se determinan a grosso modo las siguientes:

1. La cuenta creada por el usuario contará con la seguridad necesaria, conforme a los postulados dispuestos en la ley 1581 del 2012 (Habeas Data).
2. Prohibición a menores de edad.
3. Autocontrol y autoprotección.
4. Prohibición a interdictos.
5. Mecanismos y funciones que puedan ser empleadas por el jugador para limitar el monto de sus apuestas o la duración de sus sesiones.
6. Protección al usuario.
7. Se cuenta con un sistema de seguridad de la más alta calidad, dentro de los cuales contiene un sistema de alerta temprana en forma de límite a las apuestas y ganancias.

¹ Organización mundial de la Salud (2001)

8. Durante el período de pausa temporal o autoexclusión definida, el usuario no podrá realizar ingresos ni jugar. Asimismo, quedarán exentos de recibir comunicaciones comerciales.
9. La interfaz del juego deberá presentar de forma permanentemente un cuadro claramente visible en el que figure el tiempo transcurrido desde el inicio de la sesión de juego.
10. La interfaz del juego deberá presentar en un lugar claramente visible un mensaje permanente con un aviso de juego responsable que será definido por Coljuegos.

7.5. Lo que se protege

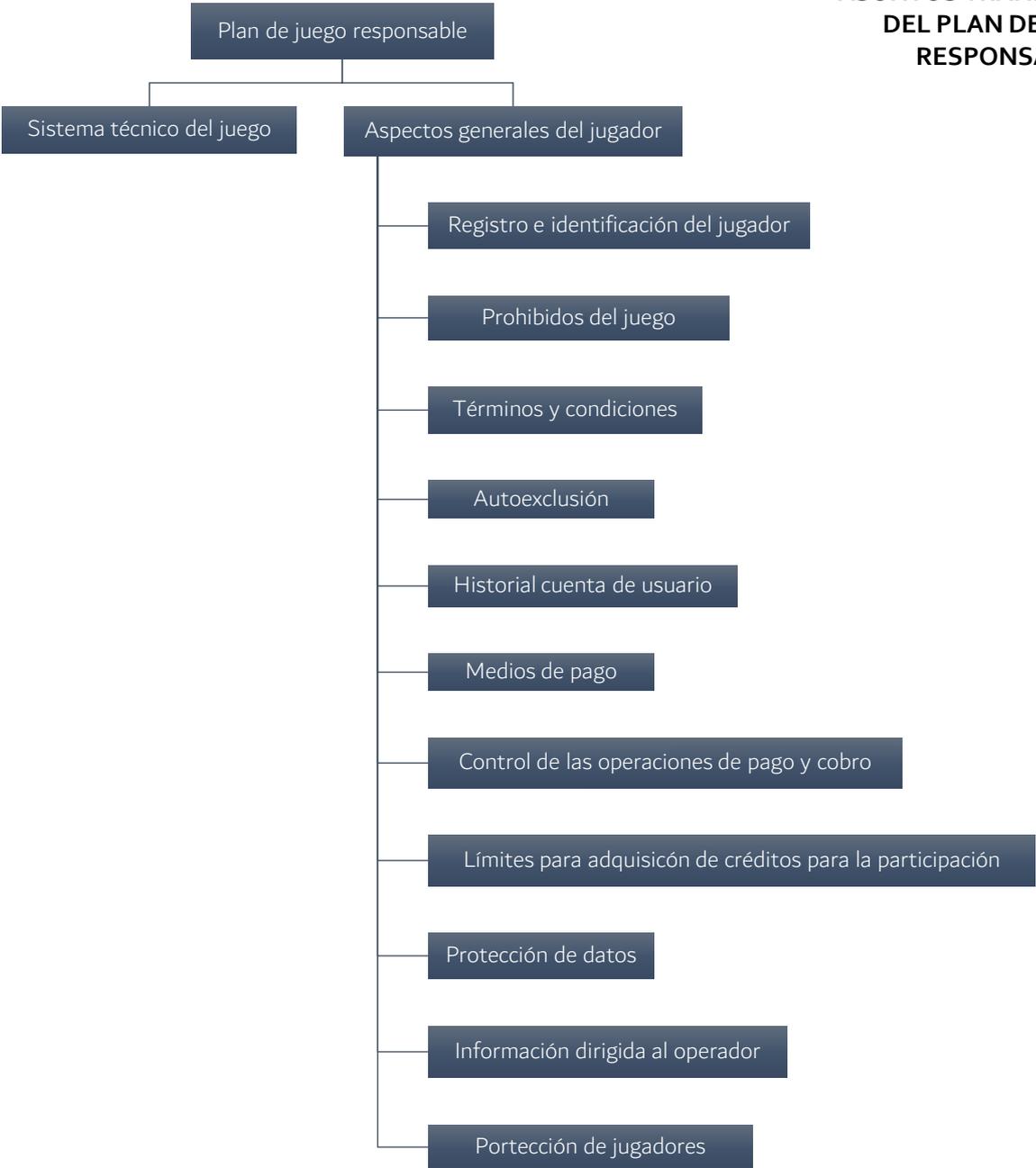
El presente plan tiene como objeto constituir unos lineamientos que sean congruentes con lo establecido en el Reglamento del juego de suerte y azar en la modalidad de novedoso de tipo juegos operados por internet (Acuerdo 04 de 2016), que nos es concerniente como personas jurídicas operadoras del juego que pretende garantizar la máxima protección al jugador, y las que estén involucradas directa o indirectamente en la operación y explotación de esta modalidad de juego.

Entonces se podría decir que los juegos operados por internet conforme al artículo 38 de la Ley 643 del 2001, modificado por el artículo 93 de la Ley 1753 del 2015, se entiende como aquellos en que la apuesta y el pago de premios se realizan por medio que no requieren la presencia del jugar, previo su registro en el sitio o portal autorizado y cuya mecánica se soporta en la intervención de un generador de número aleatorio o en la ocurrencia de eventos reales cuyos resultados no son controlados por el operador del juego.

Para que se pueda operar por internet, el jugador debe contar con un dispositivo de conexión remota en el cual al ingresar a nuestros canales interactivos, accede a una cuenta de usuario en donde debe registrar sus datos en el primer ingreso y en la cual, a través de los medios de pagos habilitados en el sistema, podrá adquirir créditos para la participación en los juegos. El desarrollo del juego y su duración depende de la mecánica del juego seleccionado y de las reglas generales y

particulares que se apliquen al mismo. Y para que todo ello se produzca, es necesario implementar unos lineamientos que sean conducentes a un juego responsable, como se refleja en los aspectos transversales que se muestran a continuación:

**ASUNTOS TRANSVERSALES
DEL PLAN DE JUEGO
RESPONSABLE**



7.6. Sistema Técnico de Juego

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. en la implementación del sistema técnico del juego en su conjunto integra: Hardware, Software, una base de datos que procesa y almacena todo lo concerniente al juego y distintos datos relacionados con el juego e información suministrada por el jugador entre otros, con el fin de propender por una organización adecuada de los juegos operados en la modalidad de internet, salvaguardando las transacciones económicas y del juego entre el jugador-operador.

La sociedad provee todos aquellos mecanismos necesarios para garantizar la confidencialidad e integridad de las comunicaciones, la identidad de los jugadores, la transparencia de las apuestas, control en relación con la duración del tiempo de juego, cantidad máxima jugada, utilización de las opciones de autoexclusión, entre otras. En general, el control del correcto funcionamiento del sistema en general, el acceso seguro de Coljuegos para efectos de supervisión y control, y el cumplimiento de todos los demás requisitos referentes a la reglamentación de los juegos operados por internet, propenden por un correcto control sobre el juego responsable.

7.7. Aspectos generales del jugador

7.7.1 Registro e identificación del jugador

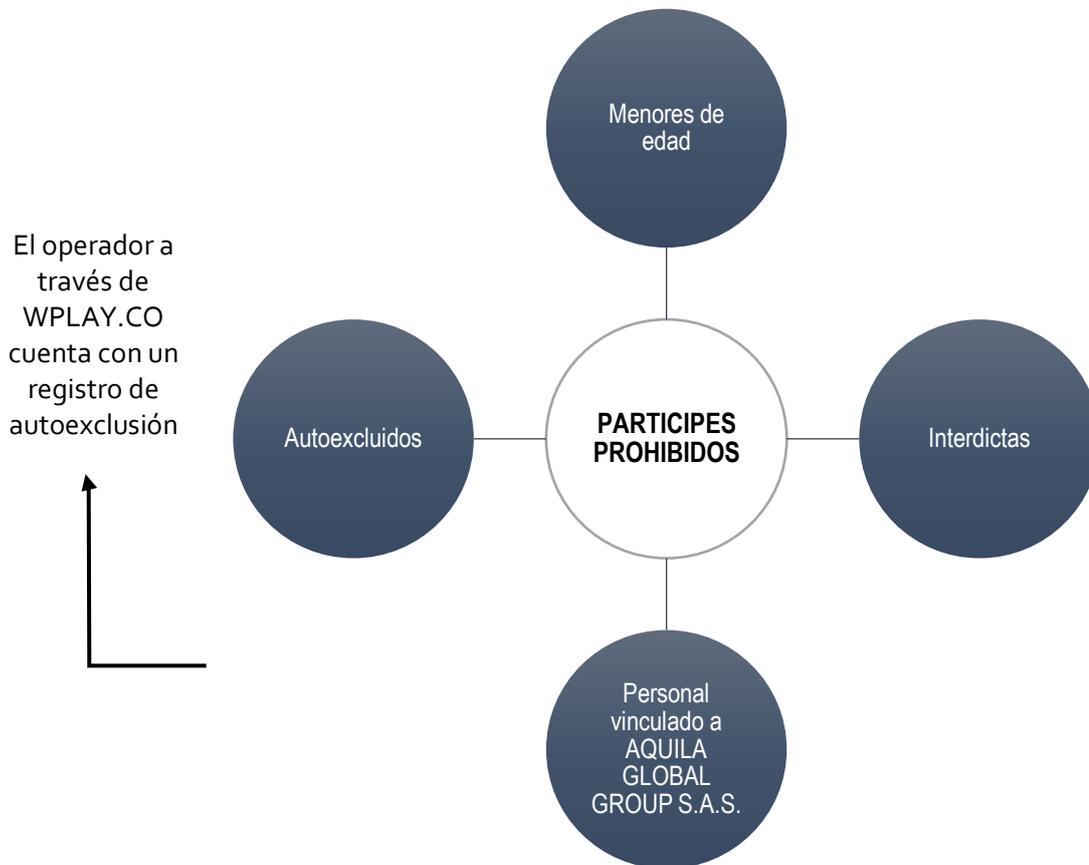
En aras de conducir el juego a una orbita enmarcada en la responsabilidad, el registro e identificación es un proceso inicial el cual es relevante puesto que permite tener control sobre las personas que ingresan al sistema y las características que revisten, que son necesarias para determinar la conducencia de las mismas al juego. La manera de captar dicha información es por medio de un formulario que contendrá una mínima información.

DATOS DE IDENTIFICACIÓN					
Primer Nombre		Segundo Nombre		Fecha de Expedición	
Tipo de Documento		No. Identificación			
Sexo		Fecha de Nacimiento		Lugar de Nacimiento	
Nacionalidad		Departamento residencia			
DATOS PERSONALES					
Nacionalidad		Departamento residencia		Domicilio	
Correo Electrónico		Teléfono fijo		Teléfono móvil	

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. cuenta con un procedimiento para la validación y actualización de los datos personales del jugador

7.8. Prohibidos del juego

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. elaboró unas disposiciones técnicas en el Software con el fin de prohibir la participación de los juegos operados por internet ofrecidos en la plataforma a las personas establecidas en la normatividad, para con ello evitar el menoscabo de aquellos derechos intrínsecos de aquellas personas, que dada su falta de capacidad legal impide el ejercicio de estos servicios y por lo tanto están protegidos por la normatividad Colombiana.



7.9. Términos y condiciones y reglas particulares del juego

La empresa cuenta con un mecanismo que valida las diversas comunicaciones entre la empresa y el jugador, entre las cuales se encuentran los términos y condiciones del juego en el cual está interesado el apostador, y las reglas particulares del juego, los cuales estarán disponibles permanentemente para el jugador.

7.10. Proceso de autoexclusión

El proceso de autoexclusión implementado por la empresa, permite asegurar que:

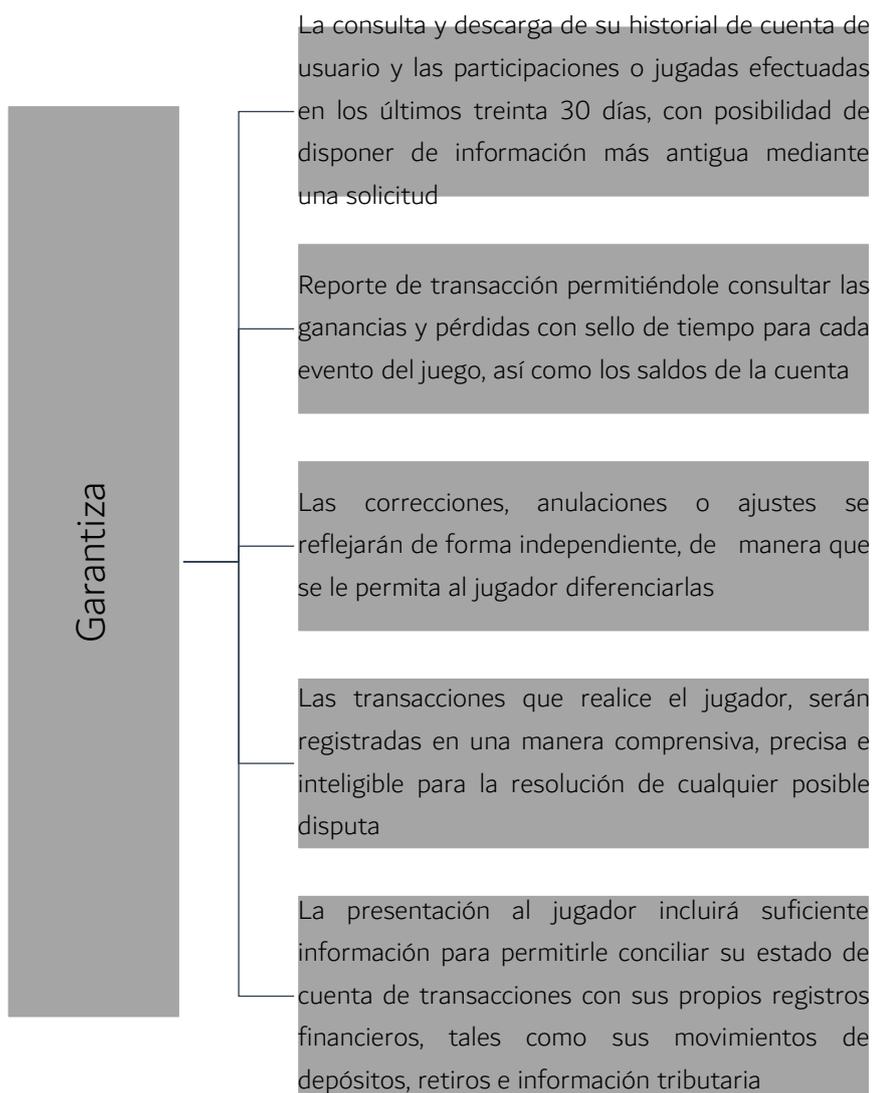
1. Después de recibir la orden de auto exclusión, no se puedan realizar nuevas apuestas o adquirir créditos para la participación hasta que la fecha de la exclusión expire.

2. Durante el período de autoexclusión, el jugador no está impedido en ningún momento para hacer retiros totales o parciales de su cuenta, o para ingresar a su cuenta y hacer consultas sobre la misma.
3. Proveer un servicio especial de revocación de orden de auto exclusión, donde se deberá solicitar como mínimo la actualización de la información requerida para el registro del jugador.
4. Implementan los mecanismos para asegurar en la medida de lo posible que en los casos de autoexclusión al jugador no le sea permitido la creación de otra cuenta de usuario.

El citado proceso de autoexclusión estará publicado en un enlace en la página Web y en el mismo se podrá consultar su estado e inscripción en el registro de autoexcluidos de forma permanente al operador.

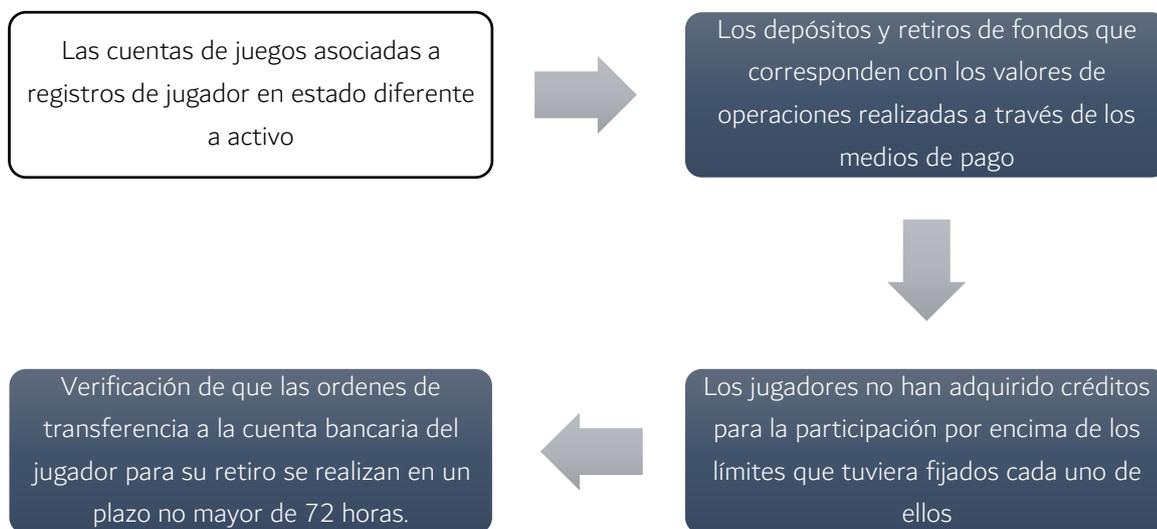
7.11. Historial de cuenta del usuario

La empresa va a proveer al jugador los mecanismos por medio de los cuales se permitirá:



7.12. Procedimiento de control de las operaciones de pago y cobro

La empresa con la finalidad de garantizar aquellas operaciones de pago y cobro ejercidas por el jugador, implementará una periodicidad en las cuales se procederá a:



7.13. Límites para adquisición de créditos para la participación

AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ha establecido un procedimiento para garantizar que se cumplan los límites de depósito establecidos por el jugador y mantendrá un registro detallado por cuenta de usuario con las modificaciones en los límites de adquisición de créditos para la participación en los juegos. El registro incluirá:

1. La fecha
2. El motivo de la modificación
3. Y quedará registro de la modificación solicitada por el jugador.

7.14. Protección de datos

Se establecen los procedimientos técnicos adecuados en el sistema y especialmente en la base de datos para mantener lo designado en la Ley General de Protección de Datos Personales, Ley 1581 de 2012 (Estatutaria de Habeas Data) y demás normas concordantes, así como aquellas que la modifiquen, sustituyan, adicionen o complementen. AQUILA GLOBAL GROUP S.A.S. ha diseñado las medidas de seguridad establecidas en las bases de datos y archivos según la normativa vigente en materia de protección de datos.

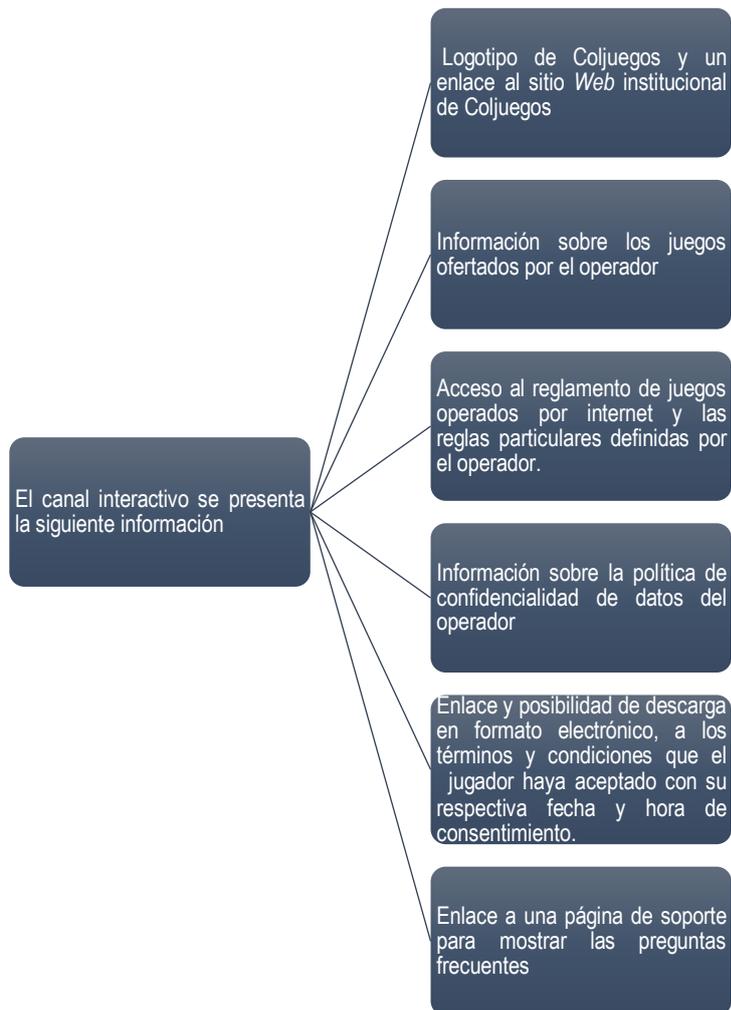
7.15. Políticas de privacidad

Se publicará en la plataforma de juego la política de privacidad y su respectiva aceptación hará parte del proceso de registro de cuenta de usuario. La plataforma permitirá registrar la aceptación del jugador y el contenido de la política de privacidad o un enlace al texto de la misma.

Con el registro y aceptación de las políticas establecidas por el operador por parte del jugador, este último autoriza cualquier modificación posterior de la política de privacidad. Las anteriores políticas están dispuestas y hacen parte del plan técnico y operativo diseñado por el operador.

7.16. Información dirigida al jugador

La empresa se compromete a garantizar la información que a continuación se relaciona, con la finalidad de otorgarle al jugador la mayor información posible sobre los elementos que se dispone a jugar para evitar dubitaciones y salvaguardar la integridad misma del jugador, y constantemente se revisará el correcto funcionamiento de todos los enlaces relacionados con la funcionalidad de la información que se le otorga al jugador.



7.17. Requerimientos para la protección de jugadores

En el canal interactivo se dispondrá una página dedicada exclusivamente a la protección del jugador, el cual estará disponible en todos los canales interactivos que operen como interfaces del juego , en ella se dispondrá toda la información requerida para la:



Además la página contendrá la siguiente información, la cual promueven hacia el juego responsable:

1. Información sobre los riesgos potenciales asociados al juego.
2. Indicación del juego prohibido a menores de edad.
3. Indicación sobre el juego responsable.
4. Información pertinente y precisa sobre los juegos ofertados y sus reglas asociadas. Incluir enlace a todos los reglamentos de juego.
5. Política de confidencialidad de datos.
6. Lista de los mecanismos y funciones que puedan ser empleadas por el jugador para limitar sus apuestas o la duración de sus sesiones.
7. Enlace y posibilidad de descarga en formato electrónico, a los términos y condiciones que el jugador haya aceptado con su respectiva fecha y hora de consentimiento.
8. Sello Autoriza Coljuegos y un enlace al sitio Web institucional de Coljuegos.
9. Enlace a una página Web para la autoexclusión del juego con posibilidad de consulta de su estado e inscripción en el registro de autoexcluidos.
10. Enlace a una página de soporte para mostrar las preguntas frecuentes.

7.18. Consideraciones finales

En WPLAY.CO estamos comprometidos con el juego responsable, por ello promovemos el juego como una actividad de ocio y entretenimiento; como empresa creemos plenamente en la permanencia de nuestros usuarios mientras se mantenga un control y se juegue de manera responsable, sin embargo, no desconocemos que para algunas personas el juego puede dejar de ser una actividad de entretenimiento y convertirse en un problema.

Para ayudar a nuestros usuarios ofrecemos un menú en su cuenta personal, donde se le ofrecerán diferentes alternativas y opciones que le ayudarán a gestionar responsablemente su cuenta de juego y le proporcionaran control sobre el tiempo y el dinero que invierte en nuestra página web WPLAY.CO

Nuestra plataforma ha sido diseñada para permitirle al usuario manejar su cuenta personal, el usuario solo deberá ingresar al menú principal, opción "Autoexclusión". Allí el usuario podrá determinar el límite de tiempo de juego, el límite de apuestas y el límite de depósito por día, semana y mes. Es importante que el usuario tenga en cuenta, si desea disminuir alguno de los límites, la modificación será de manera inmediata, pero si, por el contrario, desea aumentar alguno de los límites este cambio se aplicará en las 72 horas siguientes y requerirá de una segunda confirmación cuando haya transcurrido este tiempo. En última instancia, un usuario podrá cancelar su cuenta personal, pero deberá tener en cuenta que para realizar el procedimiento no podrá contar con saldo positivo, ni con apuestas pendientes en su cuenta Wplay.

Sin embargo te recomendamos tener cuidado, estas pueden ser señales de alerta:

- Pasa mucho tiempo jugando.
- Necesita dinero extra para pagar gastos.
- Cuando juega y pierde, siente impotencia y desea seguir jugando hasta recuperar lo apostado.
- Ha perdido el interés en su familia y amigos.
- Miente sobre su problema.
- Hurta para jugar.
- Abandona el trabajo y demás actividades diarias.

En caso en que el jugador presente alguna de las alertas mencionadas anteriormente, o en el evento de tener inquietud sobre alguna de ellas o frente a la actividad de juego, se recomienda ponerse en contacto con especialistas para tratar su dependencia al juego.

8. Marco jurídico aplicable en Colombia

8.1 Ley 643 de 2001, Ley 1753 de 2015, artículo 93, Acuerdo 04 de 2016, reglamento técnico de juego, Acuerdo 02 de 2019 (por el cual se modifica acuerdo 04 de 2016), Acuerdo 04 de 2019 (por el cual se modifica y adiciona el acuerdo 04 de 2016), Acuerdo 05 de 2020 (por el cual se adiciona el Acuerdo 04 de 2016).

8.2 Documentos técnicos: requerimientos técnicos de los juegos operados por internet, modelo de datos de los juegos operados por internet.

8.3 Resolución 20195100044514 expedida por Coljuegos, por medio de la cual se establece la normatividad del sistema de prevención del Lavado de activos, financiación del terrorismo y proliferación de armas de destrucción masiva.

8.4 Normatividad de habeas data y protección de datos:

- a) Ley 1581 de 2012
- b) Ley 1266 de 2008.
- c) Decreto 1377 de 2013

9. Vigencia y actualización

9.1 Estos términos y condiciones entrarán en vigor a partir de su publicación en la plataforma virtual y el USUARIO deberá aceptar expresamente cualquier actualización que se haga posteriormente al presente contrato de juego. Para esto, se le solicitará la aceptación de la nueva versión al momento de su próximo ingreso a la plataforma WPLAY.CO.