



SoyBetPro | Términos y Condiciones Generales

1. Introducción, definiciones y estipulaciones

1.1 Titular de la cuenta: Persona que establece una relación contractual con **SoyBetPro** mediante la creación de una cuenta en el sitio web oficial.

1.2 Cuenta SoyBetPro: Registro personal del Titular de la Cuenta destinado exclusivamente a transacciones de buena fe relacionadas con apuestas y juegos ofrecidos por SoyBetPro.

1.3 Contrato: Relación contractual entre SoyBetPro y el Titular de la Cuenta, regulada por los presentes **Términos y Condiciones**.

1.4 Sitio web: Portal accesible a través de www.soybetpro.com, donde se publica información oficial y se prestan los servicios a los Titulares de Cuenta.

1.5 Servicios: Juegos y apuestas ofrecidos por SoyBetPro a través de su plataforma.

1.6 Tarjeta: Cualquier medio de pago, incluyendo tarjetas de débito, crédito, prepago, virtuales o equivalentes.

1.7 Proveedor de soluciones de pago: Intermediario autorizado que procesa diferentes métodos de pago.

1.8 Institución financiera: Banco u organización regulada por la normativa financiera aplicable.

1.9 Fuerza mayor: Circunstancia fuera del control razonable de alguna de las partes que impida el cumplimiento de obligaciones contractuales, incluyendo desastres naturales, conflictos bélicos, restricciones gubernamentales, actos de terrorismo, incendios, huelgas, bloqueos u otros eventos similares.

1.10 Aplicación del Cliente: Interfaz de acceso (navegador web o aplicación móvil) utilizada por el titular de la cuenta para acceder a los servicios.

1.11 Software: Programas y sistemas tecnológicos empleados por SoyBetPro para operar los Servicios.

1.12 Premio: Cantidad de dinero, bono o recompensa obtenida por el Titular de la Cuenta.

1.13 Cuenta inactiva: Cuenta sin actividad (inicio/cierre de sesión) por un período superior a 12 meses consecutivos.

1.14 Activos intelectuales: Marcas registradas, imágenes, textos, gráficos, metodologías, así como cualquier contenido del sitio web o aplicación, propiedad exclusiva de SoyBetPro o de sus socios. Su uso no autorizado está prohibido.

2. Reglas de la cuenta

2.1 Creación de una cuenta

2.1.1 Para participar en juegos con dinero real es obligatorio registrarse y crear una **Cuenta SoyBetPro**. Durante el registro se solicitará:

- a. Fecha de nacimiento.
- b. Nombre y apellido.
- c. Correo electrónico válido.
- d. Nombre de usuario y contraseña.

2.1.2 El solicitante declara y garantiza:

- Ser mayor de 18 años o la mayoría de edad legal en su jurisdicción.
- Que los menores no podrán registrarse ni utilizar los Servicios.
- Que SoyBetPro podrá suspender una cuenta hasta verificar satisfactoriamente la edad del usuario.

2.1.3 Asimismo, el solicitante garantiza y declara:

- a. Ser persona natural (no se aceptan entidades jurídicas).
- b. No ser residente en países restringidos (incluyendo EE. UU., España, Francia, Italia, Australia, entre otros).
- c. No ser deportista profesional en competiciones donde SoyBetPro ofrezca apuestas.
- d. Tener plena capacidad legal.
- e. No actuar en nombre de terceros.
- f. No utilizar fondos de origen ilícito.
- g. No realizar actividades criminales a través de la cuenta.
- h. Cumplir con la legalidad vigente en su país de residencia respecto al uso de juegos de azar.
- i. Mantener actualizada su información de cuenta.
- j. Asumir íntegramente el pago de impuestos aplicables en su jurisdicción.

2.1.4 Al registrarse, el usuario acepta expresamente:

- a. Todas las definiciones y condiciones establecidas en este documento.
 - b. La normativa vigente publicada en el sitio web y sus futuras modificaciones.
 - c. Que el Contrato se rige por las leyes aplicables en la jurisdicción correspondiente.
-

3. Reglas de aceptación de apuestas deportivas

3.1 SoyBetPro se reserva el derecho de cancelar bonos, premios y jackpots en caso de detectar fraude o manipulación. En tales casos, la cuenta podrá ser bloqueada y se reembolsarán los fondos únicamente al medio de pago original.

3.2 En caso de sospecha de **arreglo de partidos**, SoyBetPro podrá anular premios y revertir transacciones. Estas sospechas podrán basarse en patrones de apuestas, montos inusuales u otras evidencias razonables.

4. Reglas generales de apuestas

4.1 Al registrarse, iniciar sesión, realizar apuestas, participar en juegos o reclamar premios, el usuario acepta de manera expresa los presentes **Términos y Condiciones**.

4.2 SoyBetPro podrá modificar estas reglas, condiciones y procedimientos de pago sin aviso individual, mediante publicación en el sitio web. Las apuestas ya realizadas mantendrán las condiciones vigentes al momento de su aceptación.

4.3 SoyBetPro se reserva el derecho de negar servicios a cualquier persona sin necesidad de justificación.

4.4 Es responsabilidad de cada jugador informarse adecuadamente sobre las condiciones de sus apuestas y juegos mediante la información disponible en la plataforma.

4.5 Tipos de Apuestas: SoyBetPro pone a disposición de sus usuarios diferentes modalidades de apuestas, entre ellas:

- **Apuestas Simples:** Una selección única en un evento determinado.
- **Apuestas Combinadas:** Dos o más selecciones en un solo ticket, donde todas deben cumplirse para obtener ganancias.
- **Apuestas en Vivo (Live Betting):** Realizadas mientras el evento deportivo se encuentra en desarrollo, con cuotas que pueden variar en tiempo real.
- **Apuestas Prepartido:** Realizadas antes del inicio del evento deportivo.

4.6 Cuotas:

- **Cuota mínima permitida:** 1.01.
- **Cuota máxima por evento:** No contamos con cuota máxima.
- Las cuotas en SoyBetPro se generan a partir de estadísticas, algoritmos internos y mercados de referencia. La plataforma podrá modificarlas o corregirlas antes de la confirmación de la apuesta. Una vez confirmada, la cuota queda fijada y no podrá alterarse.

Si se detecta una cuota errónea por fallas técnicas o información incorrecta, SoyBetPro podrá:

- Recalcular la apuesta con la cuota correcta, o
- Anularla y devolver el importe apostado.

Estas medidas garantizan transparencia, equidad y seguridad para todos los usuarios.

4.7 Límites de Apuesta:

- **Apuesta mínima por ticket:** \$500 CLP.
- **Apuesta máxima por ticket:** No contamos con monto máximo de apuesta.
- **Ganancia máxima por ticket:** \$10.000.000 CLP, independientemente del monto apostado o la cantidad de selecciones.

4.8 Validación de Apuestas:

Una apuesta se considera válida únicamente cuando el sistema de SoyBetPro emite la confirmación correspondiente y esta se refleja en el historial de apuestas del usuario. Cualquier apuesta no confirmada o interrumpida por fallas técnicas quedará sin efecto.

4.9 Apuestas Void (Nulas):

Se declarará una apuesta como nula en los siguientes casos:

- Suspensión definitiva o cancelación oficial del evento sin reprogramación válida.
- Errores evidentes en la publicación de cuotas o mercados.
- Situaciones en las que el resultado del evento no pueda determinarse de manera oficial por la entidad organizadora.

En caso de declararse nula, el importe apostado será devuelto al saldo del usuario.

5. Condiciones de uso del sitio

5.1 Exención de responsabilidad

SoyBetPro no asume responsabilidad por pérdidas o daños derivados del uso o mal uso del sitio web, su contenido o de la imposibilidad de acceder a él. Esto incluye, entre otros: fallos en líneas de comunicación, retrasos en transmisión de datos, errores, omisiones, impresiones incorrectas o cualquier interrupción en el funcionamiento del sitio.

5.2 Uso de contenidos

La descarga de fotografías, videos u otros materiales disponibles en el sitio o sus subdominios está autorizada únicamente para fines personales y privados. Queda prohibida su publicación, transmisión, distribución o reproducción con fines distintos sin el consentimiento expreso y por escrito de SoyBetPro.

5.3 Control de tráfico y uso indebido

SoyBetPro supervisa activamente el tráfico en su sitio web y se reserva el derecho de restringir o bloquear accesos sospechosos, especialmente en casos de apuestas automatizadas mediante programas no autorizados ("bots").

5.4 Apuestas automatizadas

Las apuestas realizadas de forma automatizada no serán válidas ni consideradas para el cálculo de resultados. Asimismo, SoyBetPro podrá cancelar las cuentas de los usuarios involucrados en este tipo de prácticas.

6. Glosario de términos

6.1 Términos básicos utilizados en estas Reglas:

- **Apuesta Simple:** Pronóstico sobre un único evento deportivo.
- **Apuesta Express o Combinada:** Pronóstico simultáneo sobre dos o más eventos. Para que la apuesta resulte ganadora, todos los pronósticos incluidos deben ser correctos. La ganancia se calcula multiplicando el importe apostado por la cuota total resultante de los eventos seleccionados.
 - Si uno de los pronósticos falla, la apuesta completa se considera perdida.
 - En caso de devolución de un evento, su cuota se ajusta a 1.
- **Sistema:** Conjunto de apuestas Express en diferentes combinaciones. Permite ganar aun si no todos los pronósticos son correctos. Ejemplo: en un sistema "3 de 4", bastará acertar tres de los cuatro pronósticos. La ganancia puede ser inferior al importe apostado, ya que solo se pagan las combinaciones acertadas.

- **Cadena:** Secuencia de apuestas simples en eventos independientes. El jugador elige el orden de los eventos y la primera apuesta determina el saldo inicial de la “cuenta de cadena”. Cada resultado se calcula en función del saldo disponible; si éste llega a cero, la cadena se considera perdida.
- **Hándicap:** Ventaja o desventaja asignada por la casa de apuestas a un participante, expresada en goles, puntos, sets, etc.
 - Si el resultado con el hándicap aplicado favorece al equipo/jugador elegido, la apuesta gana.
 - Si favorece al oponente, la apuesta pierde.
 - Si resulta en empate, la cuota será igual a 1 (devolución de la apuesta).

Ejemplo práctico:

- Partido Inter vs. Cagliari con hándicap -1.5 / +1.5.
 - Apostar a Cagliari (+1.5) implica que ganará la apuesta si empata, gana o pierde por un máximo de 1 gol.
 - Apostar a Inter (-1.5) implica que la apuesta solo gana si vence por 2 o más goles de diferencia.

Hándicap asiático: Variante que utiliza valores múltiplos de 0,25 (p. ej. -0,25; +1,25). Se desdobra en dos apuestas parciales:

- Si ambas ganan, la apuesta completa se paga como ganadora.
- Si una gana y la otra se devuelve, se liquida con media ganancia.
- Si ambas pierden, la apuesta se considera perdida.
- **Total (Over/Under):** Número de goles, puntos o marcadores en un evento.
 - Ejemplo: Total fijado en 4 goles.
 - Si se anotan menos de 4 → ganan las apuestas a “Menos de 4”.
 - Si se anotan más de 4 → ganan las apuestas a “Más de 4”.
 - Si se anotan exactamente 4 → todas las apuestas son devueltas.

7. Políticas de Apuestas

7.1 Los valores de los parámetros (incluyendo hándicaps, totales y cuotas) de los eventos publicados en la línea del día actual pueden modificarse después de realizada una apuesta. No obstante, las condiciones vigentes antes de la confirmación de la apuesta se mantendrán, salvo en casos de errores técnicos u obvios en la línea.

7.2 Únicamente la cantidad confirmada y registrada por la Compañía será considerada

como válida en una apuesta.

7.3 El Usuario es el único responsable de sus apuestas. Una vez que una apuesta es confirmada, no podrá ser modificada ni cancelada por el Usuario. SoyBetPro no se hace responsable por apuestas “perdidas” o duplicadas. Se recomienda revisar cuidadosamente cada apuesta antes de confirmarla.

7.4 La pérdida de la contraseña no constituye motivo para anular apuestas o cancelar solicitudes de retiro de ganancias.

7.5 Una apuesta se considera aceptada en el momento en que es confirmada por la Compañía. Todas las apuestas se reflejan en el **Historial de Apuestas**, aunque en algunos casos puede existir una demora en su visualización. En caso de disputa, prevalecerá la hora registrada en el sistema de la Compañía. Si la apuesta aparece en el historial, se considerará aceptada, incluso si no se recibió notificación adicional.

7.6 Los fallos de comunicación u otros problemas técnicos no constituyen motivo de cancelación de una apuesta si esta ya fue registrada en el servidor.

8. Aspectos Legales

8.1 SoyBetPro advierte expresamente que la participación en póker multijugador, juegos de casino o loterías puede estar restringida o prohibida en determinados países, incluso cuando la Compañía cuente con licencias válidas para operar. El cumplimiento de la normativa local es responsabilidad exclusiva del Usuario. La Compañía no se hace responsable por sanciones o daños derivados de incumplimientos legales.

8.2 Al registrarse y participar, el Usuario confirma haber alcanzado la edad mínima legal en su país y tener plena capacidad para celebrar este acuerdo. En caso de incumplimiento, la cuenta será cancelada y podrán aplicarse medidas adicionales.

8.3 El Usuario acepta que la información personal proporcionada podrá ser almacenada y utilizada mediante sistemas automatizados.

8.4 Está prohibido crear más de una cuenta en los sitios pertenecientes al grupo SoyBetPro. En caso de detectarse duplicidad, la Compañía se reserva el derecho de bloquear las cuentas y mantener solo una activa.

8.5 La Compañía podrá informar al Usuario sobre promociones y nuevos productos mediante correo electrónico o llamadas telefónicas, respetando la legislación vigente en cada país.

8.6 La Compañía puede modificar o cancelar promociones por motivos legales y/o regulatorios. Todas las ofertas están limitadas a una cuenta por persona, dirección IP, número telefónico, correo electrónico, domicilio y método de pago. En caso de detectar anomalías, SoyBetPro podrá excluir al Usuario de la promoción y cancelar los bonos activos.

8.7 La relación contractual entre Usuario y Compañía se rige por las leyes de Curazao, siendo esta jurisdicción la competente en caso de litigios.

- 8.8** La Compañía no ofrece asesoría fiscal ni legal a los Usuarios.
- 8.9** No procederán acciones legales contra la licencia de apuestas si la Compañía cumple con el procedimiento de arbitraje establecido.
- 8.10** En caso de reclamaciones, la responsabilidad máxima de la Compañía se limita al valor de la apuesta o sus posibles ganancias.
- 8.11** La base de datos de SoyBetPro prevalece sobre cualquier otro registro en situaciones de disputa.
- 8.12** Toda reclamación debe ser presentada dentro de los 5 días hábiles posteriores a la finalización del evento deportivo.
- 8.13** Los fondos de los Usuarios no se mantienen en cuentas bancarias segregadas ni generan intereses.
-

9. Visualización de Datos

- 9.1** La Compañía no garantiza la precisión, integridad ni puntualidad de los servicios de información (incluyendo eventos en vivo y notificaciones).
- 9.2** SoyBetPro se esfuerza por ofrecer información correcta sobre eventos en vivo (resultados, tiempos de juego, estadísticas), pero dicha información es meramente informativa. La Compañía no asume responsabilidad por errores.
- 9.3** SoyBetPro no se responsabiliza por errores en la traducción de nombres de equipos o jugadores.
- 9.4** Si en un evento existen jugadores con el mismo apellido y no se especifica de forma clara la identidad en la apuesta, las apuestas serán reembolsadas.
- 9.5** Si el nombre del equipo o participante es indicado de manera incorrecta en la línea (salvo errores de traducción), las apuestas sobre dicho evento serán anuladas y reembolsadas. Solo SoyBetPro podrá determinar los casos aplicables.
- 9.6** Si no se especifica el género, categoría de edad o condición del equipo (ej. reservas, menores de 18/21 años, femenino) en la línea, y el evento difiere de lo anunciado, las apuestas serán reembolsadas. En caso de omisiones menores o errores gramaticales, las apuestas seguirán siendo válidas.
- 9.7** La fecha y hora indicada en la línea corresponden al cierre de aceptación de apuestas, y no necesariamente al inicio real del evento. El inicio oficial se valida con los documentos de la organización y los registros de SoyBetPro.
- 9.8** Si no se indica el lugar del evento, se considerará anfitrión al equipo listado en primer lugar (salvo en deportes estadounidenses). Posibles errores en esta información no constituyen motivo de devolución.
- 9.9** Para apuestas en vivo, pueden aplicarse retrasos variables según deporte o mercado, definidos exclusivamente por SoyBetPro.
- 9.10** El Usuario podrá elegir entre las siguientes opciones en caso de variación de cuotas en eventos en vivo:

- Aceptar todos los cambios.
- Aceptar solo cuotas más altas.
- No aceptar cambios de cuotas.

9.11 Errores en la fecha del partido no son motivo de anulación de la apuesta.

9.12 Si un partido se reanuda tras una suspensión y esto no se indica en la línea, las apuestas serán reembolsadas.

10. Eventos entrelazados y resultados

10.1 En las apuestas tipo *“Express”* y *“Sistema”* está prohibido incluir eventos relacionados con el mismo partido o que sean directamente interdependientes. Si se incluyen dichos eventos, la apuesta será reembolsada, incluso si el sistema no bloqueó su registro. SoyBetPro se reserva el derecho exclusivo de determinar si los eventos están relacionados.

10.2 En apuestas sobre clasificación o eliminación dentro de un grupo (*“Express”* y *“Sistema”*), solo se permite apostar por un único equipo del grupo en cuestión. Si se incluyen varios equipos del mismo grupo en este tipo de apuestas, estas serán anuladas y reembolsadas, aun cuando el sistema las haya aceptado. SoyBetPro tendrá la facultad exclusiva de decidir sobre la validez de estas apuestas en todas sus modalidades (*“Express”*, *“Sistema”* y *“Simples”*).

11. Errores obvios y técnicos

11.1 SoyBetPro no se responsabiliza por errores de digitación, transmisión o conteo en las apuestas. La empresa se reserva el derecho de:

- corregir errores evidentes en la publicación de coeficientes, equipos o eventos,
- declarar inválidas las apuestas afectadas,
- devolver el importe correspondiente incluso después de finalizado el evento.

Ejemplos de errores técnicos frecuentes:

- **11.1.1 Errores de ingreso de coeficientes:** cuando un coeficiente se muestra con valores incorrectos (ejemplo: “18” en lugar de “1.8”).
- **11.1.2 Errores espejo:** cuando los coeficientes de favorito y no favorito aparecen invertidos (ejemplo: mostrar 4.0 para el favorito y 1.2 para el no favorito).
- **11.1.3 Errores de escritura:** cuando los equipos se publican en orden incorrecto, especialmente en partidos en campo neutral.

SoyBetPro se reserva el derecho exclusivo de determinar si un error es evidente o técnico.

11.2 Las apuestas realizadas con cuotas incorrectas o por errores obvios podrán ser canceladas y el saldo se ajustará de inmediato.

11.3 La empresa puede anular apuestas incluso tras la finalización del evento si el beneficio del usuario provino de un error técnico o evidente.

11.4 Si una apuesta se registra sin contar con fondos suficientes en la cuenta del usuario, esta será inválida.

11.5 En caso de acreditaciones erróneas, SoyBetPro notificará al cliente y corregirá el saldo. Si se genera un saldo negativo, la empresa podrá cancelar apuestas pendientes aunque se hubieran realizado antes del error.

11.6 El usuario será responsable por los daños ocasionados si utiliza deliberadamente un error técnico o administrativo para su beneficio.

12. Apuestas a crédito

12.1 SoyBetPro no concede apuestas a crédito ni presta servicios bajo esta modalidad. Todas las apuestas deben realizarse con fondos disponibles en la cuenta del usuario.

13. Restricciones en las apuestas

13.1 SoyBetPro puede rechazar apuestas de cualquier persona sin necesidad de justificación, y se reserva el derecho de cerrar o bloquear cuentas temporalmente sin previo aviso.

13.2 Los límites mínimos y máximos de apuesta para eventos deportivos, juegos de casino y mesas en vivo son definidos por la empresa y pueden modificarse sin previo aviso. También se podrán aplicar restricciones específicas a cuentas individuales.

13.3 Se desaconseja que varios usuarios realicen apuestas desde la misma IP, dispositivo o red local, ya que esto puede generar sospechas de fraude o conspiración. En tales casos, SoyBetPro podrá solicitar documentación para verificar la identidad del usuario y bloquear la cuenta hasta resolver la situación.

13.4 Las ganancias solo serán pagadas dentro de los límites máximos establecidos por la empresa. En caso de que una apuesta exceda dichos límites, el exceso no será abonado.

14. Apuestas tardías

14.1 Cualquier apuesta realizada después del inicio de un evento será inválida, salvo aquellas específicamente permitidas en la modalidad *en vivo*. Asimismo, cualquier

apuesta en un evento cuyo resultado ya se conozca será anulada y reembolsada.

14.2 Si el usuario desea verificar la hora de inicio de un evento, deberá presentar un documento oficial o enlace a la página de la entidad organizadora.

14.3 En caso de controversia sobre la hora de inicio y si la organización oficial no provee información, se tomará como válida la hora registrada por SoyBetPro.

15. Devoluciones

15.1 Una apuesta declarada como “*devolución*” se considera válida con un coeficiente de 1.

- En apuestas “*Simples*”: se devuelve el importe apostado.
- En apuestas “*Express*” o “*Sistema*”: el coeficiente del evento devuelto se reemplaza por 1, manteniéndose los demás sin cambios.

15.2 Si el número final de goles, tarjetas, faltas u otros parámetros coincide exactamente con el total apostado y esa opción no estaba disponible, la apuesta será devuelta.

15.3 Si no existe información suficiente para determinar el resultado de un evento, la apuesta será considerada con cuota 1.0 y el importe retornará al saldo del jugador.

16. Privacidad y seguridad de datos

16.1 El usuario es responsable de mantener la confidencialidad de sus credenciales y de evitar el acceso de terceros a su cuenta. Todas las operaciones realizadas con usuario y contraseña se considerarán válidas.

16.2 En caso de sospecha de acceso no autorizado, el usuario podrá solicitar el bloqueo temporal de su cuenta hasta esclarecer la situación.

16.3 SoyBetPro se comunicará únicamente a través del correo electrónico registrado por el usuario.

16.4 El usuario será responsable de proteger el acceso a su correo electrónico. SoyBetPro no se hace responsable por pérdidas ocasionadas por accesos no autorizados al email registrado.

17. Manipulación de partidos

17.1 En caso de sospecha de manipulación de resultados o alteración de cuotas, SoyBetPro podrá suspender pagos, cancelar apuestas y comunicar la situación a las autoridades competentes.

17.2 Si existieran indicios sólidos de amaño, la empresa podrá suspender pagos y

devolver el importe apostado. Dichos indicios podrán basarse en el volumen, número o patrón de apuestas realizadas.

18. Campo Neutral

18.1. En los casos en que un partido se transfiera a un campo neutral (NF), las tarifas se mantienen vigentes. Estas serán reembolsables únicamente si el encuentro se traslada al campo del equipo rival.

18.2. Si los equipos pertenecen a la misma ciudad y el partido se traslada a otro estadio, las apuestas serán válidas y no habrá reembolsos.

18.3. En torneos internacionales, las devoluciones de apuestas solo se aplican cuando el encuentro se transfiere al campo de un país oponente.

19. Eventos interrumpidos

19.1. Un evento se considerará interrumpido si no se juega el tiempo mínimo indispensable establecido en las reglas de la empresa, aun cuando posteriormente se confirme un resultado.

19.2. Se considerará válido un partido interrumpido siempre que se haya alcanzado al menos el siguiente tiempo de juego:

- Fútbol: 90 min.
- Futsal (2x20 min): 35 min.
- Futsal (2x25 min): 45 min.
- Básquetbol NBA: 43 min.
- Eurobasket: 35 min.
- Hockey NHL: 55 min.
- Eurohockey: 50 min.
- Bandy: 60 min.
- Fútbol americano: 55 min.
- Béisbol: 9 entradas (innings).
- Balonmano: 50 min.

19.3. En deportes no contemplados en el punto 19.2, los eventos se considerarán interrumpidos si no llegaron a concluirse, independientemente del momento de la suspensión.

19.4. Para los eventos interrumpidos que sean reconocidos como cancelados, todas las apuestas serán reembolsadas, salvo aquellas en las que el resultado ya estaba definido

al momento de la suspensión. En apuestas relacionadas con periodos o tiempos parciales, el reembolso será incondicional.

20. Eventos transferidos

20.1. Si la hora de inicio de un evento cambia y esta situación no está prevista en las reglas específicas del deporte, todas las apuestas realizadas serán reembolsadas.

20.2. En partidos de eliminación directa, si el encuentro es reprogramado para otro día o transferido a un campo distinto, las apuestas seguirán siendo válidas.

20.3. Si un equipo avanza a la siguiente fase y posteriormente su clasificación es anulada, esta cancelación no afectará las apuestas, que se liquidarán conforme al resultado original.

20.4. Si un segundo partido no se disputa o se interrumpe, todas las apuestas relacionadas con ese encuentro, incluido el “clasificado”, serán reembolsadas.

20.5. Los pagos en mercados de clasificación solo aplican para apuestas realizadas antes del primer partido de la serie. Si ningún partido se lleva a cabo, las apuestas serán reembolsadas.

21. Cálculo de apuestas

21.1. SoyBetPro valida los resultados basándose en informes oficiales y en fuentes de información alternativas (incluyendo transmisiones en video). En caso de discrepancias entre fuentes o errores evidentes, SoyBetPro se reserva la decisión final.

21.2. Las reclamaciones de los usuarios sobre resultados solo se aceptarán si se fundamentan en fuentes oficiales de los organismos reguladores correspondientes.

21.3. Se consideran resultados válidos los publicados inmediatamente después del evento por las fuentes oficiales, entre ellas:

- www.uefa.com
- www.fifa.com
- www.premierleague.com
- www.laliga.es
- www.nba.com
- www.nhl.com
- www.atptennis.com
- www.wtatour.com
- www.mlb.com
- www.pgatour.com
- (y otras fuentes oficiales pertinentes).

En casos excepcionales, SoyBetPro podrá utilizar grabaciones de video para determinar el resultado oficial.

21.4. En apuestas en vivo, los resultados se calculan con la información disponible inmediatamente tras la conclusión del evento. Cambios posteriores (decisiones arbitrales, sanciones, revisiones) no se tendrán en cuenta.

21.5. En ausencia de resultados oficiales, las estadísticas internas de la empresa serán las consideradas válidas.

21.6. En caso de que más de un participante sea declarado ganador, la cuota de pago se dividirá entre los ganadores, sin que pueda ser inferior a 1.

21.7. Todas las operaciones se realizarán en la moneda elegida por el usuario al registrarse.

21.8. Las apuestas cuyos resultados ya se conocían (como el próximo gol o el resultado de un periodo) serán válidas incluso si el evento se suspende después.

21.9. Si un partido se considera incompleto, las apuestas serán reembolsadas (excepto lo indicado en el punto 18.1), aunque más tarde se confirme un resultado.

21.10. El resultado anunciado el mismo día del partido será el único válido para efectos de apuestas. Revisiones posteriores, sanciones o modificaciones oficiales no se considerarán.

22. Apuestas de grupo / sindicatos y límites de apuestas

22.1. Los usuarios solo deben apostar con su propia cuenta. Apuestas repetitivas con selecciones idénticas de varios clientes pueden considerarse inválidas y cancelarse, incluso después de la publicación del resultado oficial, si la empresa detecta conspiración, sindicatos o patrones sospechosos.

22.2. Los límites de apuestas por evento dependen del estado de la cuenta y de cada mercado en particular. Si un jugador intenta apostar por encima del límite, el sistema mostrará un mensaje de advertencia. Eludir este límite autoriza a la empresa a cancelar la apuesta o aplicar medidas pertinentes.

22.3. La empresa se reserva el derecho de modificar los límites de apuestas por evento o usuario sin previo aviso.

23. No participación en el evento

23.1. Si un participante no puede competir en el evento, la apuesta será considerada válida y perdida, salvo en los siguientes casos:

- Cancelación del evento/torneo.
- Cambio de localización.
- Suspensión del evento/torneo.

24. Reglas deportivas

24.1. Información adicional sobre tipos de apuestas se encuentra en las reglas específicas de cada deporte.

24.2. Las reglas deportivas prevalecen sobre las reglas generales.

Ejemplos de aplicación:

24.3. En apuestas de “Total Par/Impar”, si el resultado es “0”, se considerará como número par.

24.4. Las apuestas sobre medallas se liquidan según la tabla oficial al final del evento, sin considerar cambios posteriores.

24.5. Las medallas obtenidas por un país se contabilizan como un todo, sin importar el número de participantes en el equipo.

24.6. Si existe la opción “Cualquier Otro”, esta incluye a todos los participantes no listados de forma individual.

24.7. En mercados adicionales (goles, victorias, empates, córners, tarjetas, etc.), solo se consideran los partidos incluidos en la programación diaria.

25. Registro

25.1 Solo los usuarios registrados podrán participar en los programas de bonos de la Compañía. El registro requiere completar el formulario de manera veraz, completa y precisa.

25.2 El registro y la participación en Deportes, Casino y Casino en Vivo están permitidos únicamente a personas mayores de 18 años (o la edad mínima legal en el país del Usuario). El Usuario es responsable de cumplir con la normativa local sobre apuestas en línea y de declarar sus ganancias ante las autoridades competentes. La Compañía se reserva el derecho de solicitar pruebas de edad y bloquear la cuenta hasta recibir la documentación correspondiente.

25.3 La información proporcionada durante el registro debe ser verdadera y completa. En el caso de uso de tarjetas de crédito o débito, el nombre del titular de la tarjeta debe coincidir con el registrado en SoyBetPro; de lo contrario, la cuenta será bloqueada. Las apuestas confirmadas antes del bloqueo se considerarán válidas.

25.4 La Compañía podrá bloquear cuentas con datos falsos y rechazar el pago de ganancias. El Usuario deberá presentar, cuando se le solicite:

- Documento oficial con fotografía (ej. pasaporte).
- Comprobante de domicilio y número telefónico.
- Extracto bancario para verificar la titularidad de tarjetas de débito o crédito usadas en SoyBetPro.
- Evidencias adicionales como fotografía tipo “selfie” para validar identidad.

25.5 Cada Usuario puede tener solo una cuenta. El registro múltiple con distintos nombres o correos electrónicos dará lugar a la anulación de todas las apuestas vinculadas.

25.6 Está prohibido ceder o permitir a terceros el uso de la cuenta de juego.

25.7 El Usuario elige su propio nombre de usuario y contraseña, los cuales son de uso personal y confidencial. Si se introducen correctamente, las apuestas se considerarán válidas y no podrán ser modificadas. En caso de sospecha de acceso indebido, el Usuario deberá cambiar su contraseña inmediatamente. La recuperación de contraseñas olvidadas se gestiona a través del servicio de Soporte en Vivo.

25.8 Los usuarios que apuesten desde dispositivos móviles aceptan que SoyBetPro no se hace responsable de:

- Pérdida de información en el dispositivo.
 - Cargos o comisiones de operadores de telefonía o Internet.
- El registro implica aceptación expresa de estos Términos.

26. Moneda

26.1 Actualmente, las apuestas se aceptan únicamente en pesos chilenos (CLP). SoyBetPro podrá suspender operaciones en esta moneda en cualquier momento. En tal caso, los pagos pendientes se liquidarán en otra divisa, al tipo de cambio interbancario vigente.

27. Programa de Bonos

27.1 Los bonos se limitan a una persona, hogar, número de teléfono, correo electrónico, método de pago (tarjeta, cuenta electrónica), dispositivo y dirección IP. La Compañía podrá negar bonos a usuarios o grupos considerados de “alto riesgo”. Solo participan quienes realicen depósitos en dinero real. No se permitirá más de un registro por IP.

27.2 El incumplimiento de los requisitos de los bonos dará lugar a la anulación de los mismos y a la invalidez de las apuestas asociadas. La Compañía podrá exigir documentación que acredite la identidad del Usuario antes de liberar un bono.

27.3 En caso de detectar apuestas coordinadas, repetitivas o conspirativas entre varios clientes, la Compañía podrá anular los bonos y las apuestas implicadas.

27.4 Un bono solo podrá ser utilizado una vez por persona, familia, hogar, dirección de correo electrónico, tarjeta y/o dirección IP.

27.5 Los bonos de bienvenida aplican exclusivamente para nuevos clientes que nunca hayan tenido cuenta ni recibido promociones previas, y que hayan sido invitados expresamente.

27.6 Los bonos de depósito y recarga deben activarse manualmente tras realizar un depósito en efectivo. Si los fondos se utilizan antes de activar el bono, no podrán recuperarse para dicha activación.

27.7 Todos los bonos están sujetos a requisitos de apuesta (rollover), definidos como el número de veces que debe apostarse el monto del bono (o bono más depósito) antes de permitir un retiro. Los requisitos se especifican en cada promoción e incluyen límites de tiempo. El incumplimiento implica la pérdida del bono y de las ganancias asociadas.

27.8 No se contabilizan para rollover las apuestas de riesgo nulo o bajo (ej. cubrir simultáneamente resultados opuestos en la misma jugada). Ejemplos: apostar a rojo y negro en Ruleta, o a jugador y banquero en Baccarat. La colusión entre usuarios anulará las apuestas y cuentas involucradas.

27.9 Queda prohibido manipular bonos mediante apuestas condicionadas (ej. apostar simultáneamente a local y visitante). SoyBetPro podrá cancelar los bonos, ganancias y cuentas implicadas.

27.10 Si un bono garantiza o aumenta las oportunidades de ganancia y se detecta uso indebido (individual o grupal), SoyBetPro podrá anularlo, cancelar ganancias, cerrar la cuenta y confiscar fondos.

27.11 La Compañía podrá cancelar o denegar bonos en casos de:

- Abuso del sistema promocional.
- Errores técnicos.
- Imposibilidad de ejecución de la promoción.
- Usuarios nuevos que no hayan depositado y apostado al menos \$5.000 CLP antes de retirar ganancias de un bono.

27.12 Todos los bonos se destinan exclusivamente a jugadores recreativos. SoyBetPro podrá restringir la elegibilidad de cualquier usuario.

27.13 Juego Irregular SoyBetPro se reserva el derecho de revisar transacciones y retener depósitos y ganancias si detecta “Juego Irregular”, entendido como uso abusivo de bonos. Ejemplos:

- Apostar grandes montos para inflar saldo y luego reducir el valor de las apuestas.

- Usar sistemas automatizados de apuestas.
 - Apostar en juegos excluidos del rollover.
 - Uso de VPN o IP oculta.
 - Colusión entre jugadores.
 - Apuestas con margen nulo o mínimo.
-

28. Depósitos

28.1 Los métodos de pago dependen del país y moneda seleccionados al registrarse. Los depósitos pueden estar sujetos a comisiones bancarias, que son responsabilidad exclusiva del Usuario.

28.2 El titular de la tarjeta o cuenta bancaria debe coincidir con el titular de la cuenta SoyBetPro. En caso contrario, SoyBetPro podrá cancelar transacciones y reclamar devoluciones de apuestas realizadas con medios de pago de terceros.

29. Entrada de Dinero en la Cuenta

29.1 En caso de que se transfieran fondos por error a la cuenta del usuario, este deberá notificarlo inmediatamente a la Compañía. Todas las ganancias derivadas de dichos fondos se considerarán inválidas, y las apuestas realizadas con ellos podrán ser anuladas y reembolsadas, independientemente del tiempo transcurrido desde el error hasta su detección.

29.2 Si un depósito se realiza con un propósito distinto al juego (apuestas deportivas, póker o casino), la Compañía podrá cancelar dicho depósito y deducir al usuario todos los gastos ocasionados por su procesamiento, especialmente en casos de sospecha de fraude.

29.3 Si el importe depositado excede al monto efectivamente apostado, y el cliente solicita un retiro, SoyBetPro se reserva el derecho de deducir los gastos generados por el procesamiento de depósitos y retiros.

30. Restricciones Financieras

30.1 La apuesta mínima en cualquier evento es de \$500 CLP o el equivalente en la moneda registrada en la cuenta del jugador. Esta misma condición aplica para apuestas en modalidad exprés y de sistema.

30.2 El importe máximo permitido para apostar en un evento depende del deporte, del tipo de apuesta y de la configuración específica de cada evento. SoyBetPro podrá

establecer, modificar o eliminar límites individuales en las cuentas de los usuarios sin previo aviso ni obligación de justificación.

30.3 Estas restricciones aplican también a grupos de usuarios que actúen de manera conjunta o realicen apuestas con predicciones idénticas. En estos casos, el pago total podrá limitarse al máximo establecido para una única apuesta.

30.4 Límites de Retiro

El Usuario estará sujeto a los siguientes límites máximos de retiro de fondos desde su cuenta:

- **Diario:** hasta \$5.000.000 CLP
 - **Semanal:** hasta \$10.000.000 CLP
 - **Mensual:** hasta \$20.000.000 CLP
-

31. Proceso de Identificación «Conoce a Tu Cliente» (KYC)

31.1 La correcta identificación de los clientes es un requisito indispensable tanto para cumplir con las regulaciones de seguridad como para garantizar la protección de las cuentas de usuario.

31.2 El proceso KYC consta de dos verificaciones:

- **Identidad:** El usuario deberá proporcionar un documento de identidad oficial, vigente y en buen estado, donde se aprecien claramente sus datos personales.
- **Dirección:** Se deberá presentar un comprobante reciente (no mayor a 3 meses) que confirme la dirección de residencia del usuario.

31.3 La copia del documento de identidad deberá mostrar claramente el nombre completo, fecha de nacimiento, fecha de vencimiento y la fotografía del titular.

31.4 Todos los datos proporcionados deberán coincidir con la información registrada en la cuenta de usuario.

32. Pagos y Retiros

32.1 Las solicitudes de retiro se procesarán en un plazo máximo de 72 horas. Antes del primer retiro mediante métodos electrónicos (tarjetas, billeteras digitales, etc.), el usuario deberá adjuntar una copia de un documento de identidad válido. La falsificación de documentos está penada por la ley; en caso de sospecha, SoyBetPro se reserva el derecho de remitir la documentación a las autoridades competentes.

32.2 Previo a cada retiro, SoyBetPro verificará la correspondencia de los datos del cliente (nombre, apellido, dirección, fecha de nacimiento, entre otros). Si se detectan discrepancias, se podrá anular el pago y devolver únicamente los depósitos, a menos que el usuario demuestre la veracidad de la información registrada.

32.3 Si un usuario abre múltiples cuentas, SoyBetPro podrá rechazar los pagos asociados a dichas cuentas.

32.4 En el primer retiro en efectivo, el usuario deberá proporcionar sus datos tal como aparecen en su documento oficial, en el idioma original del país emisor (o en inglés para pasaportes extranjeros).

32.5 Los pagos solo podrán realizarse al titular de la cuenta. No se aceptan solicitudes de familiares o terceros.

32.6 El usuario deberá facilitar la información de la cuenta bancaria desde la cual se efectúen los depósitos, a fin de garantizar la correcta transferencia de sus ganancias.

32.7 SoyBetPro no se hace responsable de las variaciones en los montos de pago ocasionadas por fluctuaciones cambiarias.

32.8 La Compañía se reserva el derecho de utilizar el método de pago que considere más adecuado para procesar los retiros de los usuarios ganadores.

32.9 Por razones de seguridad y cumplimiento de normativas contra el fraude, lavado de dinero y abuso de bonos, los depósitos deberán apostarse en su totalidad (100%) antes de poder ser retirados. Si se detecta actividad sospechosa, SoyBetPro podrá exigir que se realicen apuestas adicionales como condición previa al retiro.

33. Ganancias Máximas

33.1 El límite máximo a par por día será de \$30.000.000, siendo el máximo por ticket \$10.000.000, sin incluir el monto apostado.

33.2 SoyBetPro se reserva el derecho de modificar, actualizar o complementar estas reglas en cualquier momento. Cualquier cambio sustancial será notificado previamente al titular de la cuenta antes de su entrada en vigor.

34. Programa de Puntos de Fidelidad

34.1 Los puntos obtenidos en SoyBetPro tendrán una vigencia de hasta 60 días desde el momento en que sean acreditados en la cuenta del jugador. Una vez transcurrido este plazo, los puntos vencerán de manera automática y no podrán recuperarse ni reclamarse.

34.2 Los puntos son de uso exclusivo dentro de la plataforma, no pueden transferirse entre cuentas ni convertirse en dinero en efectivo bajo ninguna circunstancia.

34.3 SoyBetPro se reserva el derecho de modificar, suspender o finalizar el Programa de Puntos en cualquier momento, así como de actualizar sus condiciones de acumulación y canje. Cualquier cambio será comunicado a los usuarios a través de los medios oficiales de la plataforma.