

TÉRMINOS Y CONDICIONES EUROBOX, S.A.

INTRODUCCION Y AVISOS

EUROBOX, S.A. le ofrece juegos específicos desarrollados a distancia en el sitio de Internet www.circus.es.

La participación en estos juegos se rige por el presente contrato.

EUROBOX, S.A. le invita a leerlo atentamente antes de aceptar sus condiciones.

Al cursar su alta de usuario, al hacer clic en «acepto» («He leído y acepto los Términos y Condiciones y la Política de Privacidad. »), usted reconoce haber leído todas las cláusulas del contrato y acepta vincularse por las mismas, así como por las normas e instrucciones detalladas del software y los juegos específicos desarrollados a distancia. Usted reconoce particularmente adherirse a nuestra política de privacidad, nuestra política de bonos y depósitos y reintegros, y nuestra política de equidad de los juegos, tal y como se mencionan en el presente contrato, y en sus anexos y sus posibles actualizaciones.

Si usted no está de acuerdo con las condiciones del presente contrato, no haga clic en «acepto» y deje inmediatamente de consultar el sitio www.circus.es, así como de descargar, instalar o utilizar de cualquier modo el software, y elimine este de su ordenador.

Los juegos específicos desarrollados a distancia ofrecidos respetan la legislación Española. Es responsabilidad de cada Jugador asegurarse del contenido de las leyes de su país o de su jurisdicción, con anterioridad a cualquier registro que quede sometido a los presentes Términos y Condiciones. En todo momento, EUROBOX será exonerada de cualquier responsabilidad al respecto.

INDICE

- 1.- IDENTIFICACION
 - 2.- DEFINICIONES
 - 3.- OBJETO DEL CONTRATO
 - 4.- AMBITO DE APLICACION Y Oponibilidad del Contrato
 - 4.1.- AMBITO DE APLICACION
 - 4.2.- Oponibilidad
 - 5.- CREACION DE LA CUENTA DE USUARIO
 - 5.1.- REGISTRO DE UNA CUENTA DE USUARIO
 - 5.2.- PROCESO DE REGISTRO
 - 5.2.1. Paso 1: Recogida de los datos personales del Usuario
 - 5.2.2. Paso 2: Identificador del Jugador
 - 5.2.3. Paso 3: Declaraciones del Jugador
 - 5.2.4. Paso 4: Validación del correo electrónico de la cuenta del usuario
 - 5.3. ACCESO POR EL JUGADOR A SUS DATOS PERSONALES
 - 5.3.1 Tratamiento y gestión de los datos personales del jugador
 - 5.3.2. Modos de utilización de los juegos
 - 5.3.2.1. Respeto a la normativa legal de acceso y participación en los juegos
 - 5.3.2.2. Condiciones de uso de los juegos
 - 5.3.3.- Reintegros y Bonos
 - 5.3.4.- Preeminencia de los resultados registrados por EUROBOX, S.A.
 - 5.3.5.- Transacciones
 - 5.3.5.1. Gestión de la cuenta de usuario por el jugador
 - 5.3.5.2. Responsabilidad del jugador
 - 5.3.5.3. Verificación
 - 5.4. RESPONSABILIDAD DE EUROBOX, S.A.
 - 5.5. AUSENCIA DE GARANTÍA
 - 5.6. GARANTÍA DEL JUGADOR
 - 6.- PROPIEDAD INTELECTUAL
 - 7.- SANCIÓN EN CASO DE INCUMPLIMIENTO DEL CONTRATO O DE LA LEY VIGENTE
 - 8.- DURACION Y RESOLUCION
 - 9.- SERVICIO DE ATENCION AL CLIENTE Y RECLAMACIONES
 - 10.- MODIFICACION DEL CONTRATO
 - 11. -CONSERVACIÓN DE UNA VERSIÓN IMPRESA DE LOS TERMINOS Y CONDICIONES Y DE LA POLITICA DE CONFIDENCIALIDAD Y PRIVACIDAD.
 - 12.- NULIDAD PARCIAL
 - 13.- CESION DEL CONTRATO
 - 14.- PRESTACION DE CONSENTIMIENTO
 - 15.- FUERO Y JURISDICCION
- ANEXO I.- POLITICA DE BONOS, DEPOSITOS Y REINTEGROS
- ANEXO II.- REGLAS PARA LAS APUESTAS

1. IDENTIFICACIÓN

EUROBOX, S.A. es una sociedad limitada constituida al amparo de la legislación española, con domicilio fiscal en Calle Julián Camarillo 10, Oficina 216 28037 Madrid - España y CIF A11611282 y que figura inscrita en el Registro Mercantil de Cadiz en el Tomo 213, Libro 107, Folio 78, Hoja 1588, inscripción 1ª.

EUROBOX, S.A. es titular de las licencias otorgadas por la Dirección General de Ordenación del Juego (en adelante DGOJ) para la operar los siguientes juegos en España:

- Licencia General para el Desarrollo y Explotación de la Modalidad de Juego Apuestas.
- Licencia General para el Desarrollo y Explotación de la Modalidad de Juego Otros Juegos
- Licencia Singular para el Desarrollo y Explotación del Tipo de Juego de Apuestas Deportivas de Contrapartida.
- Licencia Singular para el Desarrollo y Explotación del Tipo de Juego de la Ruleta.
- Licencia Singular para el Desarrollo y Explotación del Tipo de Juego de Máquinas de Azar.

EUROBOX, S.A. es propietaria y responsable del sitio de Internet disponible en la dirección URL www.circus.es, desde la que se ofrece a los usuarios juegos online debidamente autorizados.

2. DEFINICIONES

Registro de usuario: El registro de usuario es un registro personal abierto por un cliente (el «jugador»), que le permite, en las condiciones definidas en el presente contrato, acceder al software que permite jugar a través de Internet a los juegos ofertados y autorizados así como realizar apuestas. Dicho registro, para que sea operativo, tiene que ser validado por parte de EUROBOX, S.A. una vez realizadas las comprobaciones legales exigidas por la normativa española.

Cuenta de juego: Se entiende por cuenta de juego la cuenta abierta por el jugador y vinculada a su registro de usuario en el que se cargan los ingresos de las cantidades económicas destinadas por éste al pago de la participación en las actividades de juego y se abonan los importes de la participación.

Contrato: el contrato consiste en el conjunto de cláusulas descritas en las presentes condiciones de uso, en la política de privacidad, en las normas e instrucciones detalladas del software y de los juegos específicos desarrollados y las apuestas a distancia ofrecidos en el sitio, así como en los términos y condiciones aplicables a bonos y promociones.

Jugador: toda persona de más de 18 años de edad que haya procedido a registrarse en el sitio, y que sea titular de un registro de usuario; con lo que se convierte en cliente de EUROBOX, S.A.

Software: cualquier programa, fichero, dato u otro elemento contenido en el sitio www.circus.es (el «sitio») o relacionado con el mismo, que permita al jugador participar en los juegos en línea, y que se encuentra autorizado en la licencia concedida por la DGOJ.

Nosotros: EUROBOX S.A.

Nombre de usuario y contraseña: el nombre de usuario y la contraseña que el jugador haya escogido durante su registro en el sitio de juegos en línea;

Ustedes: el jugador, y más genéricamente, cada usuario del Software.

Sitio: sitio de Internet disponible en la dirección URL www.circus.es y cualquier otro sitio relacionado y accesible gracias a enlaces y/o otras vías de acceso que sea operado por EUROBOX, S.A.

Las partes: conjuntamente, el jugador/usuario de la página web y EUROBOX, S.A.

3. OBJETO DEL CONTRATO

El presente contrato regula el acceso a la página web www.circus.es y la participación en los juegos en línea y las apuestas disponibles en el sitio, tanto sean utilizados de forma gratuita (modo DEMO) como mediante pago (jugando con DINERO REAL), explotados por EUROBOX, S.A.

4. ÁMBITO DE APLICACIÓN Y OPONIBILIDAD DEL CONTRATO

4.1. Ámbito de aplicación

El presente contrato y las reglas particulares de los juegos operados por EUROBOX, S.A. forman un conjunto contractual inseparable. Dichos documentos constituyen la totalidad de acuerdos existentes entre las partes sobre el objeto de presente contrato. Asimismo, las modificaciones y actualizaciones del contrato, comunicadas por la Empresa a través de la página web, anulan y sustituyen a todo contrato formalizado con anterioridad entre las partes. Ud. podrá disponer en cualquier momento de copia de todos estos documentos y de sus actualizaciones tan pronto éstas entren en vigor.

El contrato y las reglas particulares de los juegos serán de aplicación a cualquier acceso a la página web y a cualquier participación del jugador a partir del día de su aceptación por el usuario al aperturar el registro de juego.

La relación entre Ud. como usuario y EUROBOX, S.A. como responsable de la página web y de los juegos ofertados en la misma, se ampara en las disposiciones contenidas en el presente contrato. Las estipulaciones contenidas en los presentes TERMINOS Y CONDICIONES una vez aceptadas por el usuario al validar su registro de juego, son las únicas aplicables. El jugador no podrá por tanto, pretender la aplicación de otras condiciones cualesquiera.

EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a modificar EN TODO O EN PARTE los TÉRMINOS Y CONDICIONES DEL PRESENTE CONTRATO. En dicho caso, la Empresa se compromete a comunicar a los jugadores la nueva versión, así como su fecha de entrada en vigor, a través del sitio.

En la página www.circus.es se mencionará siempre la última fecha de actualización de los TÉRMINOS Y CONDICIONES, así como la versión aplicable. Si esta fecha no se modifica después de que el jugador haya «actualizado» la página principal del sitio en su navegador, no se le aplicará ninguna de las posibles modificaciones que se hayan incorporado posteriormente a la fecha mencionada en el sitio.

Si, una vez realizado el proceso de actualización de la página principal, la fecha de los TERMINOS Y CONDICIONES hubiese cambiado, la nueva versión de los TÉRMINOS Y CONDICIONES anulará y sustituirá a la versión anterior, y regulará toda futura participación del jugador a partir de su

publicación en la página web.

Las partes acuerdan que sus relaciones se regirán exclusivamente por los TÉRMINOS Y CONDICIONES, excluyéndose cualquier otra condición disponible en sitios de referencia o ajenos a EUROBOX, S.A., o que hagan referencia al sitio de EUROBOX, S.A.

4.2. Oponibilidad

La participación del jugador en un juego ofrecido en el sitio supone la consulta previa y aceptación expresa de los presentes TÉRMINOS Y CONDICIONES por parte del jugador, sin que esta aceptación requiera la firma manuscrita por parte del jugador. De acuerdo con lo dispuesto en las directivas 1999/93/CE de 13 de diciembre de 1999 y 2000/31/CE de 8 de junio de 2000, así como en la Ley 59/2003 de 19 de Diciembre de firma electrónica y la Ley 34/2002 de 11 de Julio de servicios de la sociedad de información y comercio electrónico y las normas estatales que incorporan las citadas Directivas en el Ordenamiento Jurídico español y como consecuencia de ello, cuando al realizar el ALTA DE USUARIO, según se recoge en el artículo 5 del presente documento, se considera una firma electrónica válida cuando el jugador procede a marcar la casilla correspondiente a la mención «Declaro conocer y aceptar los Términos y Condiciones de Uso de los juegos en línea ofrecidos por EUROBOX, S.A.. Confirmando de manera definitiva mi registro.»

Esta firma electrónica tiene, entre las partes, la misma validez que una firma manuscrita. Se considera prueba del **conocimiento** del contrato por el jugador, de prestación de su consentimiento expreso al registro y de su adhesión al contrato, que por tanto le es exigible. Además, expresa el **consentimiento** del jugador en cuanto a la exigibilidad de las cantidades debidas en consecuencia de dicho registro, además de todo importe debido por la participación del jugador en los juegos disponibles en el sitio.

5. CREACION DEL REGISTRO DE USUARIO

5.1. Registro de usuario

El acceso al software y la participación en los juegos ofrecidos en el sitio se reserva a los jugadores que se hayan registrado previa y válidamente en el sitio, a través del formulario de registro publicado en el mismo. Este proceso de registro implica la obligación del jugador de identificarse mediante un nombre de usuario, su dirección de e-mail y una contraseña, así como con la siguiente información: nombre, apellidos, domicilio, nacionalidad, fecha de nacimiento, lugar de nacimiento, número nacional de identidad, número de teléfono móvil, dirección postal y cualquier otra información solicitada durante el proceso de registro en línea.

Los datos recabados durante el proceso de registro, así como aquellos otros que facilite el usuario a EUROBOX, S.A. a través de la utilización de la página, serán tratados conforme a las disposiciones de la Ley Organica de Protección de Datos, tal y como se detalla en la Política de Privacidad.

El jugador se compromete a proporcionar durante el registro la información exacta y completa, así como a mantenerla actualizada. Por tanto, se prohíbe utilizar datos de inscripción inexactos o contrarios al orden público o las buenas costumbres, así como usurpar la identidad de terceros o elegir un nombre de usuario para provocar la confusión con otro jugador.

Se prohíbe crear varios registros de usuario, ya se haga desde un mismo ordenador o desde ordenadores diferentes, y/o desde una misma conexión a Internet. El registro de usuario es personal del jugador, y no puede cederse o ponerse a disposición de terceros, por ningún medio, ni siquiera a título gratuito.

Los juegos ofrecidos en el sitio están, además, reservados a jugadores que sean personas físicas de 18 años de edad o más.

Para poder jugar en el sitio URL www.circus.es, el usuario debe reunir las siguientes condiciones:

- Ser persona física;
- Tener 18 años de edad o más;
- No estar inscrito en el Registro de Interdicciones de acceso al Juego
- Tener capacidad jurídica suficiente y suscribir válidamente el presente contrato.

El registro se reserva a jugadores que gocen de plena capacidad jurídica y de obrar en virtud de las leyes españolas. Los jugadores que, por cualquier motivo, estén sujetos a medidas protectoras, como una situación de incapacidad temporal, o quienes tengan prohibida por cualquier motivo su participación en juegos de azar, tanto de forma presencial como a través de Internet, no podrán registrarse para jugar en esta página. En todos los casos, cualquier persona considerada incapaz o las personas incursas en declaración de prodigalidad, ambas por Sentencia judicial, y en consecuencia todas aquellas personas sujetas a tutela y a curatela según establecen los artículos el artículo 200, siguientes y 286 del Código civil y concordantes, no podrán de ningún modo registrarse o participar en el juego y asimismo aquellas que voluntariamente estén inscritas en un Registro Español de Interdicciones de Acceso al Juego.

Cuando el jugador procede a marcar la casilla correspondiente a la mención «Declaro conocer y aceptar los Términos y Condiciones de Uso de los juegos en línea ofrecidos por EUROBOX, S.A. c onfirmo de manera definitiva mi registro.» declara cumplir a las condiciones antes mencionadas.

La información comunicada durante la apertura del registro de usuario debe ser una información veraz, completa, exacta y actualizada del jugador. El jugador se compromete a informar a EUROBOX, S.A. en un plazo de treinta (30) días de cualquier cambio que afecte a los datos proporcionados durante su registro. Si resultara que las condiciones de registro antedichas ya no se cumplen, o que la información comunicada ya no es exacta/veraz/completa/actualizada, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a prohibir el acceso al software, rechazar la apertura del registro de usuario del jugador o clausurar el mismo en virtud del art. 8 del presente contrato.

El jugador autoriza a EUROBOX, S.A. sin limitación geográfica ni temporal, a utilizar su nombre de usuario, seudónimo, nickname, nombre de pila y/o iniciales; así como su imagen y testimonio en la pagina web, así como en las redes sociales, todo tipo de prensa sea en formato digital o virtual como por medios físicos, que esten relacionadas con CIRCUS, o en los que la Empresa pueda incluir artículos o publicidad, para posibles referencias de ganancias o comentarios sobre el sitio.

La autorización concedida por el usuario/jugador queda limitada a aquellos usos o aplicaciones que no vulneren las disposiciones contenidas en la Ley Orgánica 1/85, de 5 de Mayo, de

Protección Civil al Derecho al Honor, la Intimidad Personal y familiar y a la Propia Imagen.

5.2. Proceso de registro

5.2.1. Paso 1: Recogida de los datos personales del Usuario

Se ofrece al usuario un formulario para introducir sus datos en la siguiente dirección:
www.circus.es

El jugador puede acceder a este formulario haciendo clic en la siguiente sección "Regístrate Ya"

Salvo indicación contraria, deben completarse obligatoriamente todos estos campos:

- Primer apellido
- Segundo apellido
- Nombre
- Sexo
- Fecha de nacimiento
- País de nacimiento
- Ciudad de nacimiento
- Número de identificación fiscal (NIF para los residentes españoles, NIE para los residentes de nacionalidad extranjera)
- Dirección
- Código Postal
- Ciudad
- País
- Provincia (rellenar únicamente por los residentes españoles)
- N.º de móvil
- Dirección de correo electrónico
- Confirmación de dirección de correo electrónico

El apellido, nombre, número NIE/NIF, la fecha y lugar de nacimiento no pueden ya modificarse, salvo a través del Servicio de Atención al Cliente.

5.2.2. Paso 2: Identificador del Jugador

Una vez recogidos los datos personales en el Paso 1, se presenta al usuario un segundo formulario con objeto de recoger los datos a través de los cuales será identificado por el Programa así como durante el desarrollo de los juegos disponibles en el Sitio. Los campos siguientes deben completarse obligatoriamente:

- Nombre de usuario o pseudónimo
- Contraseña
- Confirmación de la contraseña

EUROBOX S.A. se reserva el derecho de prohibir la utilización de un pseudónimo o nombre de usuario que estime inadecuados o contrarios al orden público o las buenas costumbres.

El Jugador debe introducir la contraseña cada vez que se conecte al Sitio con objeto de ser identificado por EUROBOX S.A. Solo puede preestablecerse el identificador de conexión.

Los otros Usuarios sólo podrán ver el nombre de usuario, ya que la contraseña es estrictamente confidencial y personal del usuario.

EUROBOX S.A. recomienda al usuario que elija un nombre de usuario diferente de sus apellidos y su nombre. Una vez que EUROBOX S.A. haya validado el nombre de usuario elegido por el Jugador, ya no será posible modificarlo.

EUROBOX S.A. no está obligada en modo alguno a conservar las contraseñas y el identificador de los Jugadores, que son los únicos responsables de los mismos.

En caso que olvide su contraseña, el Usuario deberá hacer clic en el enlace «¿HA OLVIDADO SU CONTRASEÑA?» en la página de inicio del Sitio e introducir la dirección de correo electrónico asociada a su cuenta de usuario.

EUROBOX S.A. le enviará entonces por correo electrónico un enlace que le permitirá generar una nueva contraseña.

En caso de olvido, pérdida o robo del identificador de conexión, el usuario deberá enviar un correo electrónico a EUROBOX S.A. a la dirección support@circus.es EUROBOX S.A. adoptará todas las medidas necesarias para que el Jugador vuelva a acceder a su cuenta, tras comprobar su identidad.

5.2.3. Paso 3: Declaraciones del Jugador

Se invita al jugador a indicar si desea recibir información comercial, como publicidad, de EuroBox S.A. o de sus socios.

Al marcar la casilla «Sí», el Jugador acepta que se le envíe la información comercial citada incluso por medios electrónicos.

El usuario efectúa además la siguiente declaración:

- que está informado del Contrato y lo acepta;
- que es mayor de 18 años.
- que no forma parte de las profesiones/sectores de actividad mencionados en la normativa como Personas de Responsabilidad Pública.

Sin esta declaración, no puede proseguir su procedimiento de inscripción.

Al hacer un clic en el botón de validación, se examina la zona de introducción de la declaración. En caso de olvido o falta de concordancia, se indica el error. En este caso, concluye el procedimiento de inscripción. En caso contrario, se invita al Jugador a proseguir el procedimiento de inscripción.

5.2.4. Paso 4: Validación del correo electrónico de la cuenta del usuario

El Jugador ya puede acceder a su espacio «Registro del usuario» así como a las aplicaciones de juegos en línea.

Con objeto de validar su dirección de correo electrónico, se enviará al Jugador que rellene el formulario de inscripción detallado en los pasos anteriores un correo electrónico en el que figure un vínculo de hipertexto. El jugador deberá hacer clic en este vínculo que lo reenviará

en el sitio www.circus.es a una página que lo informe de que su cuenta ha sido validada.

5.2.5. Verificación de identidad

En el supuesto de jugadores residentes en España la verificación de identidad y de que el jugador no está incurso en ninguna de las prohibiciones subjetivas se realiza de forma automática procediéndose a la apertura inmediata del registro de usuario.

Respecto a jugadores no residentes en España se requerirá documentación adicional para la verificación, que será realizada por el operador en el plazo máximo de un mes desde la activación del registro de usuario. Hasta la verificación positiva el registro de usuario será temporal y no podrá llevarse a cabo el cobro de los premios obtenidos. Transcurrido el plazo de un mes desde la solicitud del registro, sin que los datos hubieran sido verificados, éste quedará anulado.

5.3. ACCESO POR EL JUGADOR A SUS DATOS PERSONALES

5.3.1. Tratamiento y gestión de los datos personales del jugador

De acuerdo con la LO 15/1999, de 13 de diciembre, de protección de datos de carácter personal, y normativa de desarrollo, el jugador puede ejercer su derecho de acceso al fichero y su derecho de rectificación de la información que le concierna, accediendo a la sección «Datos personales» del apartado «Mi registro». Haciendo clic en la pestaña «MI REGISTRO» de la página principal del sitio, el jugador puede acceder en cualquier momento a su información personal.

El jugador puede modificar su contraseña, introduciendo la contraseña antigua y después la contraseña nueva en dos (2) ocasiones. Cualquier otra modificación requerirá la intervención del servicio al cliente, como prevé el cláusula 9.

El derecho de cancelación de los datos personales se puede ejercitar también desde el sitio, en el apartado «Ayuda», categoría «Contáctanos», escribiendo un mensaje al servicio al cliente con objeto «Deseo cancelar mi registro» (indicando e-mail, nombre, apellidos y dirección postal), o por correo postal dirigido a la dirección de EUROBOX, S.A. mencionada en la cláusula 1.

Toda petición de ejercicio del derecho de acceso podrá realizarse también con documento escrito firmado por el solicitante, indicando la dirección a la que deberá dirigirse la respuesta, acompañado de un justificante de identidad y enviado por e-mail a la dirección support@circus.es EUROBOX, S.A. responderá su petición en un plazo máximo de un (1) mes desde la fecha de su recepción, siempre y cuando esté debidamente detallada e incluya todo los elementos necesarios para responder a la misma, en cuya ausencia EUROBOX, S.A. le pedirá que los especifique. Las solicitudes de cancelación o rectificación de datos serán atendidas en un plazo no superior a diez (10) días.

El régimen de tratamiento de datos personales está descrito en la POLÍTICA DE PRIVACIDAD que es accesible directamente desde el sitio.

5.3.2. Modos de utilización de los juegos y de las apuestas

5.3.2.1.- Respeto a la normativa legal de acceso y participación en los juegos

El jugador se compromete, mediante su inscripción, a respetar las normas aplicables de la legislación española. Además, se prohíbe participar en el juego a todo menor de 18 años de edad, incapaces jurídicos, personas declaradas en prodigalidad y aquellas que figuren inscritas en un Registro de Interdicciones de Acceso al Juego dependiente.

Además, el Jugador garantiza en todo momento que:

- no es un jugador profesional relacionado con un deporte o una competición para los cuales EUROBOX propone apuestas;
- no actúa por cuenta de terceros.

EUROBOX, S.A. verificará que el usuario no se encuentra incurso en ninguna causa que impida su acceso al juego. Dicha verificación se realizará durante el proceso de creación de alta de usuario y asimismo se efectuará una comprobación cada hora, realizando la pertinente consulta al Registro de Interdicciones de Acceso al Juego .

EUROBOX, S.A. comprobará los datos facilitados por los usuarios durante el proceso de creación de la cuenta, a través del servicio web de verificación de identidad de la DGOJ y el servicio de verificación de interdicciones al juego.

En caso en que un usuario sea incluido en el Registro de Interdicciones de Acceso al Juego el usuario dejará de estar autorizado para la utilización de la página web, y a tal efecto no podrá ni jugar ni realizar ningún depósito en la página www.circus.es. Su cuenta será restringida por el sistema, aunque permanecerá activa para que el usuario pueda proceder al reintegro de su saldo real.

EUROBOX cuenta con una sección dedicada al juego responsable, con varias páginas e información detallada. EUROBOX pone a disposición del usuario varios consejos, un test de juego responsable, un listado de Centros de ayuda, así como la posibilidad de solicitar la autoexclusión directamente a partir de la página www.circus.es.

El contenido completo está visible al hacer clic en los enlaces siguientes:

<https://www.circus.es/es/juego-responsable>

<https://www.circus.es/es/test-de-juego-responsable>

<https://www.circus.es/es/responsible-gaming-addresses>

<https://www.circus.es/es/seguridad-juego-responsable>

<https://www.circus.es/es/rgiaj>

5.3.2.2- Condiciones de uso de los juegos y apuestas

El jugador está autorizado, a utilizar el sitio, el software y los juegos con fines no comerciales. Este derecho se le concede a título personal, intransferible y no exclusivo para utilizar el software, con pleno respeto al presente contrato y en particular a las siguientes condiciones:

- a) Toda la información contenida en el formulario de inscripción que el usuario ha enviado a EUROBOX, S.A. debe ser verdadera, veraz, exacta, actualizada y completa, al igual que la información bancaria comunicada para la realización de los reintegros.
- b) La participación en los juegos y apuestas se realiza exclusivamente a distancia, a

través del sitio y con el identificador y la contraseña del jugador. El sitio es accesible a través de equipos informáticos, particularmente ordenadores personales, teléfonos portátiles o cualquier otro soporte que permita conectar a la red Internet (smartphones, Tablets, consolas de videojuegos, Smart TV, etc.).

El jugador declara haber sido informado de que el acceso al sitio y la participación en el juego exigen disponer de una conexión a Internet que permita establecer la comunicación con el sitio. El jugador descarga a EUROBOX, S.A. de toda responsabilidad en caso de que el acceso al sitio y la participación en el juego sean imposibles por causa de fuerza mayor o del uso de un equipo inadecuado por parte del jugador, o bien si este ha sido configurado por terceros de modo que el jugador no pueda acceder al sitio.

El jugador garantiza a EUROBOX, S.A. que el equipo utilizado está exento de defectos que puedan afectar al buen funcionamiento del sitio, del software o de los juegos y apuestas. El jugador se compromete a utilizar un antivirus actualizado.

- c) El uso del software, del sitio y de los juegos y apuestas se permite a título personal, únicamente al usuario previamente registrado y validado. El usuario no podrá en ningún caso autorizar a terceros a utilizar su registro, su contraseña o su identidad para acceder al software, al sitio o a los juegos. EUROBOX, S.A. no aceptará ninguna reclamación relativa a actividades de juego y apuesta efectuadas en su cuenta por un tercero.

EUROBOX, S.A. no será responsable en ningún caso del uso fraudulento o abusivo de un registro de usuario o de tarjetas de crédito o débito robadas, incluso si dicho uso abusivo o fraudulento del registro de usuario o el robo de las tarjetas hubiese sido comunicado a EUROBOX, S.A. Se aplicará el mismo criterio si el jugador olvida, extravía o pierde su contraseña.

El jugador es, por tanto, el único responsable de la utilización por terceros, autorizada o no, de su material informático, su dirección de correo electrónico, alias/nombre de usuario y/o contraseña, así como de su tarjeta bancaria. Por tanto, está obligado por las estipulaciones del presente contrato a su custodia y debida utilización, y mantendrá indemne a EUROBOX, S.A. en caso de daños por el uso por terceros de su identificador o contraseña. El jugador se compromete a tomar todas las medidas necesarias para mantener la confidencialidad de estos datos. Para ello, se asegurará especialmente de desconectar su cuenta al término de cada sesión.

El jugador se asegurará también de que los enlaces que utiliza para participar en el juego le dirijan al sitio, comprobando que se trata de la dirección web www.circus.es. Toda participación en juegos no alojados en el sitio, es decir, a través de direcciones web distintas a www.circus.es se considera inexistente; el jugador mantendrá indemne a EUROBOX, S.A. de las consecuencias de la misma.

- d) EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a limitar o rechazar a su discreción toda apuesta o jugada realizada por el usuario o a través de su registro de usuario.
- e) El jugador se compromete a no cometer actos o mantener comportamientos que puedan perjudicar o dañar la reputación de EUROBOX, S.A., el sitio, el software, los juegos u otros jugadores, así como el buen funcionamiento del software, el sitio y los juegos.

Se prohíbe, por cualquier procedimiento, modificar o intentar modificar las funciones de los juegos ofrecidos y apuestas, especialmente con el fin de alterar los resultados o cualquier otro elemento que determine el final de una partida, una apuesta o sus ganadores.

El jugador se compromete asimismo a no utilizar el cálculo estocástico (la martingala) o cualquier programa informático que disponga de inteligencia artificial durante el uso del software o los juegos. Si EUROBOX, S.A. considera justificadamente que el cliente ha modificado o intentado modificar los dispositivos de los juegos propuestos, utilizado o intentado utilizar una martingala o un producto dotado de inteligencia artificial con nuestro servicio o software, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a cancelar o bloquear su cuenta inmediatamente, quedando el saldo de la cuenta en depósito bloqueado. EUROBOX, S.A. procederá a realizar la comunicación de esta actuación a las autoridades competentes para la determinación de las responsabilidades penales y civiles, si las hubiere. El usuario no podrá obtener el reembolso del saldo de su cuenta hasta que no sea resuelto definitivamente el expediente o proceso judicial que determine la inexistencia de responsabilidades económicas.

El jugador se compromete además, en general:

- A abstenerse de realizar, por cualquier medio o procedimiento, todo acto de manipulación del sitio, el software o los juegos y servicios de apuestas que pueda afectar a sus probabilidades de ganancia o las de otros jugadores, o provoque pérdidas a otros jugadores.
 - A no utilizar robots, programas de investigación u otros procedimientos manuales o automáticos dirigidos a obtener, registrar, almacenar, grabar o reproducir la estructura o presentación del sitio, el software o los juegos y servicios de apuestas.
 - A no limitar, usurpar o prohibir el acceso al sitio, al software y al juego a otros jugadores, por cualquier medio o procedimiento, especialmente el uso de todo programa o acto de piratería, alteración o modificación de todo o parte del sitio.
 - A no utilizar el sitio, el software o los juegos, o cualquier parte de su contenido, con fines ilegales o en detrimento de los intereses de EUROBOX, S.A., de otros jugadores o de terceros.
- f) El jugador declara y garantiza que conoce, comprende perfectamente y acepta las normas propias de los juegos y las apuestas específicos desarrollados a distancia ofrecidos en el sitio. Asimismo, se compromete a respetarlas.

En particular, el jugador declara ser consciente y aceptar el hecho de que jugar a los juegos específicos o las apuestas desarrollados a distancia ofrecidos en el sitio puede no reportarle ninguna ganancia, e incluso puede perder dinero. El jugador asumirá personalmente las consecuencias de todas las pérdidas financieras y renuncia por la presente a toda acción legal por esta materia contra EUROBOX, S.A.

El jugador declara y garantiza a EUROBOX, S.A. que los fondos utilizados para jugar

en el sitio no son de origen ilegal y se compromete a no utilizar el servicio con el fin de transferir fondos o ejercer una actividad ilícita o fraudulenta, así como cualquier transacción prohibida (incluido el blanqueo de capitales y/o la financiación del terrorismo) por las leyes españolas.

- g) El usuario se compromete a no forzar, o intentar forzar ni tratar de evitar de cualquier modo las medidas de seguridad aplicadas por EUROBOX, S.A., incluidas las que se refieren a las modalidades de registro.

El usuario se compromete a utilizar el sitio, así como cualquier elemento relacionado con el mismo, por ejemplo, enlaces, hipertextos, programas informáticos, bases de datos, contenido editorial, gráficos... con respeto a las cláusulas del presente contrato y exclusivamente con fines no comerciales, así como los juegos propuestos por EUROBOX, S.A.. Si EUROBOX, S.A. tuviese la menor duda respecto al cumplimiento de esta cláusula, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a cancelar o suspender su registro inmediatamente, EUROBOX, S.A., quedando el saldo de la cuenta en depósito bloqueado. EUROBOX, S.A. procederá a realizar la comunicación de esta actuación a las autoridades competentes para la determinación de las responsabilidades penales y civiles, si las hubiere. El usuario no podrá obtener el reembolso del saldo de su cuenta hasta que no sea resuelto definitivamente el expediente o proceso judicial que determine la inexistencia de responsabilidades económicas.

- h) El jugador declara haber sido informado de que toda suma de dinero relacionada con su cuenta de juego no producirá ningún tipo de intereses; no procederá realizar reclamación alguna a este respecto, independientemente del periodo de tiempo que el dinero haya permanecido en la cuenta de juego.
- i) El jugador se abstendrá de participar en los juegos con registros de otros usuarios, o utilizando el mismo ordenador y/o la misma conexión de Internet que otro jugador.

Se prohíbe totalmente, además, la posibilidad de abrir varios registros por jugador. Solo se autoriza abrir un único registro de usuario a cada jugador.

Si EUROBOX, S.A. descubriese que un cliente posee más de un registro de usuario, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a suspender todos ellos, lo que incluye, sin limitación, todas las transacciones relacionadas a las cuentas de usuario, hasta que el problema se haya resuelto totalmente.

El jugador/usuario se compromete a no abrir indebidamente varios registros para beneficiarse de créditos, bonos u ofertas de EUROBOX, S.A. EUROBOX, S.A. se reserva el derecho, a su entera discreción, en caso de uso abusivo por parte del usuario en relación con los créditos/bonos u ofertas de EUROBOX, S.A., de cancelar o bloquear inmediatamente los registros de usuario creados con este fin, así como sus transacciones.

- j) El jugador se compromete a cumplir con las posibles obligaciones fiscales que le afecten. Será el único y pleno responsable de declarar, registrar, pagar y contabilizar los impuestos o tasas ordinarias o excepcionales que puedan devengarse frente a las autoridades fiscales de su domicilio en caso de ganancias; todo ello sin perjuicio de las obligaciones legales que incumben a EUROBOX, S.A. de comunicación a la Administración Tributaria de datos de jugadores.

- k) Se prohíbe al jugador, sin autorización de EUROBOX, S.A., mencionar el sitio, el software, los juegos o los servicios de apuestas en cualquier medio o soporte, y especialmente hacer publicidad de los mismos, por ejemplo, mediante inserción de enlaces o envío de e-mail no solicitado a otros jugadores o terceros usuarios.
- l) El jugador se compromete a no recopilar o recoger información alguna relativa a los jugadores o, en general, a cualquier tercero que pueda acceder al sitio www.circus.es.
- m) El jugador declara estar informado de que EUROBOX, S.A. podrá modificar el contenido del sitio, el software o los juegos sin previo aviso. Por tanto, se obliga a informarse de dichas modificaciones en el momento que EUROBOX, S.A. se las comunique. A este fin, toda modificación será comunicada a los jugadores mediante el apartado NOTICIAS por email o cualquier otro medio.
- n) El jugador es libre de entrar y participar en los espacios de diálogo que se le ofrecen en el sitio (chat en tiempo real, foro), siempre y cuando respete la legislación vigente y el presente contrato.

El usuario se compromete a respetar las normas elementales de buena conducta, educación y cortesía, sobre todo:

- Tratar con educación a sus interlocutores;
- Evitar ataques personales;
- En el caso del foro:
 - No publicar varias veces el mismo mensaje en varios temas/foros (multipost);
 - Utilizar la función de búsqueda antes de crear un nuevo tema que pudiese existir ya en el propio foro.

Se prohíbe formalmente a los jugadores la difusión o propagación de mensajes de odio, racismo, antisemitismo, xenofobia, homofobia, difamación o contrarios a la moral y al orden público, y en general todo mensaje denigrante o desagradable sobre cualquier tema, incluidos todos los espacios de discusión y respecto a los jugadores, el sitio, el juego o el organizador.

Se prohíben asimismo en dichos espacios de discusión los mensajes contrarios al espíritu del sitio, como por ejemplo, sin limitación, mensajes que establezcan opiniones de carácter político o religioso, o aquellos mensajes abusivos, excesivos, fuera de lugar o que tiendan a inducir a error a otros jugadores con respecto a las reglas del juego, o simulando ser otras personas, especialmente haciéndose pasar por un moderador, anfitrión, empleado, colaborador, socio o afiliado de EUROBOX, S.A. o de cualquier otra sociedad del Grupo CIRCUS.

Del mismo modo, el usuario se abstendrá de hacerse pasar por otro usuario, un famoso, o comunicar un nombre falso o una cualidad falsa, o un seudónimo falso, así como mentir sobre su mayoría y minoría de edad, así como descargar, publicar o transmitir por cualquier medio contenidos que contengan virus informáticos o cualquier otro código o software concebido para dificultar, falsear, interrumpir, destruir o limitar el funcionamiento normal o las funciones del sitio, el software o los juegos y servicios de apuestas.

EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a eliminar de los foros y espacios de discusión cualquier mensaje contrario a la presente cláusula.

Sin embargo, se acuerda expresamente que cada jugador será el único responsable del contenido de los mensajes que publique en los espacios de discusión. EUROBOX, S.A. no podrá ser considerado responsable en ningún caso del contenido de los mensajes, y especialmente de su carácter ilícito en virtud de la normativa aplicable, así como de toda pérdida o daño producido por el uso de los contenidos publicados, transmitidos por mensajería instantánea o de cualquier otro modo a través de los foros o espacios de discusión. Si se intentase hacer responsable a EUROBOX, S.A. en caso de que el usuario no respete las obligaciones que le corresponden con respecto a la presente cláusula o en aplicación de las leyes y reglamentos vigentes, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho de recurrir al usuario como garante.

El Jugador podrá efectuar apuestas tal y como se recoge en las REGLAS PARA LAS APUESTAS, que se acompaña como ANEXO II al presente contrato.

5.3.3. Reintegros, apuestas y bonos

Siempre que se cumplan todas las disposiciones del presente contrato, EUROBOX, S.A. se compromete a ejecutar inmediatamente las solicitudes de reintegro de las ganancias de los jugadores, en la medida que el saldo de la cuenta del usuario resulte positivo.

EUROBOX, S.A. podrá ofrecer temporalmente bonos a los jugadores para que puedan jugar sin hacer un depósito previo; tal y como se recoge en la POLITICA DE BONOS, DEPÓSITOS y REINTEGROS que se acompaña como ANEXO I al presente contrato. Para la utilización de los BONOS ofertados el jugador deberá respetar las condiciones correspondientes a cada promoción.

5.3.4. Preeminencia de los resultados registrados por EUROBOX, S.A.

En caso de divergencias entre el resultado mostrado en el sitio y el registrado directa o indirectamente por EUROBOX, S.A. en su servidor informático a través del software, este último prevalecerá en todo caso.

El jugador reconoce y acepta que únicamente se considerarán como prueba los ficheros informáticos de EUROBOX, S.A.

Por tanto, solo los datos y registros obtenidos y/o almacenados directa o indirectamente por EUROBOX, S.A. se considerarán probatorios de la existencia y contenido de los derechos y obligaciones de EUROBOX, S.A. y el jugador, sea cual sea el soporte.

5.3.5. Transacciones

5.3.5.1. Condiciones de uso de los juegos y apuestas

La utilización del registro de usuario por el jugador se limita estrictamente a su participación en los juegos en línea ofrecidos en el sitio. La realización de depósitos en la cuenta de juego por el jugador solo puede destinarse a este fin, excluyéndose cualquier otro uso, como el de cuenta bancaria.

En el anexo I al presente contrato se contiene la POLITICA DE DEPOSITOS, REINTEGROS y BONOS, con las condiciones específicas para la realización de las transacciones económicas entre el usuario y EUROBOX, S.A.

5.3.5.2. Condiciones de uso de los juegos y apuestas

EUROBOX, S.A. utiliza métodos de encriptación privada/pública para asegurar, en la medida de lo posible, la confidencialidad de la contraseña de los jugadores y proteger el acceso al software y los juegos. Sin embargo, el jugador es el único responsable del buen uso de su registro de usuario y de la confidencialidad de su contraseña.

Se prohíbe al jugador utilizar los medios de pago o el registro de usuario de un tercero o de otro jugador, incluso con el consentimiento de este.

Se compromete expresamente a no oponerse ni anular en su banco, por cualquier motivo, ningún pago de las cantidades debidas a EUROBOX, S.A. Del mismo modo deberá actuar en caso de cualquier importe que se haya cargado en su tarjeta de débito. Por tanto, el jugador renuncia irrevocable y definitivamente a oponerse o rechazar pago alguno por importes debidos a EUROBOX, S.A.

Además, el jugador concede a EUROBOX, S.A. el derecho a deducir de la cuenta de juego cualquier importe que haya percibido indebidamente por uso fraudulento o error de funcionamiento en el sitio o los juegos.

El jugador se compromete a indemnizar a EUROBOX, S.A. por cualquier pérdida relacionada con los pagos o posibles impagos del jugador, o con el uso indebido o abusivo de su registro de usuario.

5.3.5.3. Condiciones de uso de los juegos y apuestas

El jugador acepta que:

- EUROBOX, S.A. utilice procesos electrónicos de pago de terceros y/o instituciones financieras que gestionan los pagos realizados por el usuario en su actividad con el sitio, el software o los juegos.
- EUROBOX, S.A. bloquee el registro de usuario de los jugadores sospechosos de fraude, trampa o uso del sitio o de los juegos contrario al presente contrato;
- EUROBOX, S.A. impida el uso de ciertas tarjetas de crédito relacionadas con actividades ilícitas, fraude, trampa o incumplimiento del contrato.
- EUROBOX, S.A. pueda solicitar al jugador los datos de su cuenta bancaria y las transacciones financieras realizadas en relación con el uso del sitio a iniciativa del jugador.

EUROBOX, S.A. no será responsable en ningún caso del uso fraudulento o abusivo de un registro de usuario o de tarjetas de crédito o débito robadas, incluso si dicho uso abusivo o fraudulento de la cuenta de usuario o el robo de las tarjetas hubiese sido comunicado a EUROBOX, S.A.

5.4. Responsabilidad de EUROBOX, S.A.

EUROBOX, S.A. se compromete a hacer todo lo posible para asegurar el acceso al sitio, el software y los juegos de modo rápido y profesional.

EUROBOX, S.A. se compromete a que el uso del software de juego asegure al jugador unas oportunidades equitativas de ganar, gracias al Software Generador de Números Aleatorios (RNG: Random Number Generator).

EUROBOX, S.A. se esfuerza en garantizar la disponibilidad del sitio, el software y los juegos las 24 horas del día, de lunes a domingo.

Para poder conectarse al sitio, el jugador reconoce y acepta que debe disponer de los equipos y programas necesarios, así como una conexión a Internet compatible con las condiciones de acceso a los juegos ofrecidos en el sitio. Para ello, EUROBOX, S.A. recomienda disponer del programa Acrobat Flash Player, así como los siguientes elementos:

Hardware y sistema operativo: *PC: Windows XP o posterior Macintosh: Mac OS X o posterior*

Software de navegación:

IE 8 o superior con Javascript activado Firefox con Javascript activado Chrome con Javascript activado

Tipo de conexión: *ADSL 512 mínimo.*

Si el usuario no dispone de esta configuración mínima, corre el riesgo de no poder disfrutar de los servicios ofrecidos.

El jugador acepta que el acceso al sitio, el software y los juegos puede ser interrumpido o bloqueado provisionalmente, por ejemplo, debido a operaciones de mantenimiento, actualizaciones del sitio, del software o de los juegos, o reparaciones de los mismos a consecuencia de actos de piratería, vandalismo u otras circunstancias ajenas a la voluntad de EUROBOX, S.A., como por ejemplo:

- Fallos de funcionamiento de la red Internet que impidan el correcto desarrollo y/o el funcionamiento de uno o varios de los juegos ofrecidos en el sitio, o incluso el acceso al sitio, el software y los juegos;
- Una avería de los equipos de recepción o de las líneas de comunicación;
- Un problema de direccionamiento;
- Un virus o código malicioso, una anomalía o un fallo técnico, físico o lógico de cualquier naturaleza.

EUROBOX, S.A. se compromete a tomar todas las medidas razonables para limitar estas perturbaciones, siempre que le sean atribuibles. El jugador reconoce y acepta, por tanto, que EUROBOX, S.A. no asume ninguna responsabilidad por la indisponibilidad, suspensión o interrupción del sitio o de sus servicios.

EUROBOX, S.A. por lo tanto, no podrá ser considerada responsable en ninguna circunstancia de daños o inconvenientes de cualquier naturaleza, directos o indirectos, previsibles o imprevisibles, relativos a la utilización del sitio, el software o los juegos y apuestas, incluyendo, entre otros:

- lucro cesante, pérdida de oportunidad, coste de obtención de un servicio o tecnología de sustitución;

- todas las consecuencias de las circunstancias mencionadas;
- todas las consecuencias de un caso fortuito, fuerza mayor o circunstancia análoga.

EUROBOX, S.A. tampoco será responsable si, por cualquier motivo ajeno a su voluntad, uno o varios de los juegos o servicios fuesen modificados, aplazados o anulados. Toda evolución o cambio en el contenido del sitio podrá requerir la actualización y/o indisponibilidad temporal del sitio, que en ningún modo implicará responsabilidad para EUROBOX, S.A.

Asimismo, EUROBOX, S.A. se reserva la facultad de interrumpir o suspender uno o varios de sus juegos o servicios ofrecidos en el sitio, en cualquier momento y sin previo aviso, sin necesidad de justificar las razones o motivos. En este caso, EUROBOX, S.A. no será responsable en modo alguno, y los usuarios no podrán reclamar indemnización de ningún tipo.

En caso de queja de un jugador debida a la indisponibilidad del sitio, el software o algún juego, EUROBOX, S.A. se reserva el derecho exclusivo de reclamar una captura de pantalla, sin que esta petición suponga responsabilidad alguna para EUROBOX, S.A.

Existe la posibilidad de que EUROBOX, S.A. incluya en el sitio algún enlace a otros sitios web de terceros. En dicho caso, los enlaces solo se incluyen a título informativo. EUROBOX, S.A. no realiza ninguna comprobación del contenido actual o futuro de dichos sitios web de terceros, y el usuario asumirá los posibles riesgos de acceder a los mismos. EUROBOX, S.A. declina toda responsabilidad en cuanto al contenido, la legalidad o la disponibilidad de los sitios de terceros. El jugador acepta que EUROBOX, S.A. decline todo tipo de responsabilidad por las pérdidas o daños que pudieran ocasionar el acceso a los sitios de terceros o la navegación por los mismos. EUROBOX, S.A. se compromete sin embargo a eliminar del sitio aquellos enlaces cuya ilegalidad se pueda poner en su conocimiento por cualquier medio, particularmente mediante un sencillo mensaje de correo electrónico.

Finalmente el jugador debe mantener indemne a EUROBOX, S.A. por cualquier daño o inconveniente de cualquier tipo, directo o indirecto, previsible o imprevisible, que haya sufrido el jugador o un tercero por la utilización abusiva o impropia del sitio, el software o los juegos por parte de otro jugador o tercero, lo que incluye, sin limitación, los daños relacionados con una pérdida económica, ausencia de ganancias, pérdida de datos, daños patrimoniales o lesiones.

No obstante lo anterior, cualquier responsabilidad incurrida por EUROBOX, S.A., incluidas las obligaciones en virtud de cualquier indemnización se limitará al más bajo de los dos importes siguientes, por todos los daños;

- el importe de los beneficios obtenidos por EUROBOX durante los tres meses anteriores a la denuncia en relación con la cuenta del jugador que dio lugar a la reclamación o responsabilidad;
- o la suma de 500 euros (quinientos euros).

Estos términos se aplicarán independientemente de la responsabilidad, ya sea contractual, extracontractual (incluyendo negligencia y responsabilidad estricta) o de otro tipo, y se extiende a los empleados de EUROBOX, agentes y representantes, como a beneficiarios terceros.

5.5. Ausencia de garantía

EN CASO DE ERROR EN LOS SISTEMAS O EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN DEBIDO A VIRUS O CÓDIGOS MALICIOSOS QUE AFECTE AL PAGO DE LAS CUENTAS O A CUALQUIER OTRO PARÁMETRO O ELEMENTO DEL SOFTWARE, EUROBOX, S.A. DECLINA TODA RESPONSABILIDAD FRENTE AL JUGADOR/USUARIO O A TERCEROS EN CASO DE DAÑOS, COSTES, GASTOS, PÉRDIDAS O RECLAMACIONES OCASIONADAS POR DICHOS ERRORES, Y EUROBOX, S.A. SE RESERVA EL DERECHO, EN CASO DE ERRORES DE ESTE TIPO, A SUPRIMIR TODOS LOS JUEGOS DEL SOFTWARE Y DEL SITIO AFECTADOS, ASÍ COMO A TOMAR CUALQUIER OTRA MEDIDA PARA CORREGIR DICHOS ERRORES, AUNQUE NO TENEMOS OBLIGACIÓN ALGUNA DE SUMINISTRAR UN SOFTWARE Y/O UNOS JUEGOS SUSTITUTIVOS SIMILARES. TAMPOCO ESTAREMOS OBLIGADOS A PAGAR LAS GANANCIAS OBTENIDAS FUERA DEL DESARROLLO NORMAL DEL JUEGO, ES DECIR, QUE TRAS EL ACCESO DE UN CÓDIGO MALICIOSO EN EL JUEGO, UN FALLO DE LA PLATAFORMA, LA MALVERSACIÓN DE UN EMPLEADO, EL USO DE UN SOFTWARE DE PIRATERÍA U OTROS MOTIVOS, TODAS ESTAS GANANCIAS SERÁN ANULADAS AUTOMÁTICAMENTE.

EUROBOX, S.A. NO SERÁ RESPONSABLE DE NINGÚN ACTO U OMISIÓN DE SU PROVEEDOR DE INTERNET O DE CUALQUIER OTRO TERCERO CON EL QUE USTED HAYA CONTRATADO PARA PODER ACCEDER AL SERVICIO Y/O AL SOFTWARE DE EUROBOX, S.A.. EN CASO DE DISPUTA ENTRE USTED Y EL PROVEEDOR DE INTERNET, EUROBOX, S.A. NO SE VERÁ RELACIONADO CON EL PROCEDIMIENTO, Y DICHOS LITIGIOS NO DEBERÁN AFECTAR EN NINGÚN CASO A LAS OBLIGACIONES DEL USUARIO DIMANANTES DEL PRESENTE CONTRATO.

5.6. Garantía del Jugador.

El Jugador declara y acepta:

- a) Haber leído y comprendido los presentes Términos y Condiciones de Utilización, haber aceptado las reglas particulares de los Juegos Online disponibles en la página web.
- b) Comprende que el participar en los juegos online de la página web puede implicar ganar o perder dinero, y acepta el asumir toda la responsabilidad y consecuencias de cualquier pérdida económico-financiera, renunciando a todo recurso posible ante dichos hechos contra CIRCUS.ES.
- c) Que dispone de la edad legal mínima exigible por ley, para crear una cuenta de usuario y que no se encuentra incapacitado para jugar, disfrutar de los juegos online de la susodicha página web.
- d) Que no se encuentra interdicto ante ninguna autoridad competente en materia de juego, incluyendo, el Registro General de Interdicciones de Acceso al Juego (RGIAJ) o análogo que sea de aplicación, que le incapacite de jugar en la página web, estando inscrito como usuario autoexcluido.
- e) Que toda información y datos personales introducidos son exactos, veraces y completos.
- f) Que los fondos y/o dinero utilizado en la página web no tienen un origen, o provienen de fuentes ilegales, o fraudulentas.
- g) Que no empleara su cuenta de usuario para fines directa o indirectamente relacionados con actividades fradulentas ante la ley, y comprometerse a no usar y disfrutar de los servicios con el propósito de transferir fondos y/o cantidades pecunarias o con la finalidad de desarrollar una actividad ilícita o fraudulenta o toda transacción prohibida (incluyendo blanqueo de capitales), conforme a la ley applicable.
- h) Que no actúa en nombre de terceras personas.

El Jugador se compromete a mantener indemne, defender y exonerar a CIRCUS.ES, sus

directores, empleados, representativos y proveedores, así como a todo posible tercero colaborador, contra todo posible pérdida, gastos, daño y costo, incluyendo honorarios de abogados originados de cualquier incumplimiento de los presentes términos y condiciones.

6. PROPIEDAD INTELECTUAL

El jugador declara estar informado de que EUROBOX, S.A. es titular o beneficiario de derechos relativos al conjunto de signos distintivos del sitio, el software, los juegos y apuestas ofrecidos en el sitio.

Los juegos, las apuestas y el sitio son propiedad de PRODUWEB GAMING, S.P.R.L. con sede en BELGICA, y domicilio en la Route du Condroz nº 13 D de 4100 SERAING que es la titular exclusiva de los derechos correspondientes.

El acceso al sitio y el uso de los juegos y apuestas implican la utilización de datos y programas que no son de la propiedad del jugador, y al respecto de los cuales EUROBOX, S.A. le concede, en .

Todo uso de los juegos, de las apuestas o del sitio al margen de la conexión legítima y autorizada del jugador está estrictamente prohibido.

Se prohíbe al jugador atentar de cualquier modo contra los derechos de propiedad intelectual mencionados, especialmente mediante la reproducción, comunicación o utilización (incluso parcial) de los signos distintivos, o mediante el uso de todo o parte del contenido del software, los juegos, el sitio o de cualquiera de sus componentes sin el acuerdo previo por escrito de EUROBOX, S.A. y PRODUWEB GAMING, S.P.R.L.

También se prohíbe al jugador copiar, imprimir, transferir y transmitir total o parcialmente el software o los juegos en cualquier soporte o modalidad, así como vender, alquilar, sublicenciar o distribuir por cualquier medio el software y los juegos, modificar el software, el sitio o los juegos, fusionar todo o parte del software, el sitio o los juegos y apuestas con otros programas informáticos, compilar el software, el sitio o los juegos y apuestas, descompilarlos, desensamblarlos o traducirlos.

El jugador se abstendrá de utilizar robots, programas de investigación o cualquier otro procedimiento manual o automático que le permita a él o a un tercero obtener, registrar, almacenar, grabar o reproducir total o parcialmente el contenido del sitio, el juego y apuesta o datos relativos a los jugadores.

El jugador tiene prohibido, además: (a) Permitir a una o varias terceras personas el uso del sitio, el software o los juegos y apuestas sin el consentimiento previo de EUROBOX, S.A.; (b) hacer ingeniería inversa o crear obras derivadas del sitio, el software o los juegos y apuestas; (c) utilizar el sitio, el software o los juegos con fines distintos a los descritos en el presente contrato.

El jugador se compromete a borrar todas las copias del sitio, el software o los juegos en caso de eliminarse su inscripción, voluntariamente o a iniciativa de EUROBOX, S.A., independientemente del motivo.

7. SANCIÓN EN CASO DE INCUMPLIMIENTO DEL CONTRATO O DE LA LEY VIGENTE

EUROBOX, S.A. se reserva el derecho de suspender o clausurar su registro de usuario en caso de incumplir el contrato o la ley vigente, sin previo aviso ni indemnización.

Se consideran especialmente como incumplimiento justificativo de la suspensión o clausura de la cuenta de usuario:

- No respetar las condiciones de registro, particularmente en caso de no reunirse las condiciones de inscripción o dejar de reunir las, o si la información proporcionada por el jugador dejara de ser exacta/veraz/completa/actualizada.
Lo mismo se aplicará en caso de que el jugador sea objeto de una prohibición de jugar.
- El uso abusivo del procedimiento de apertura de registros;
- El uso no autorizado de la cuenta de juego por el jugador, por ejemplo, su uso como cuenta bancaria;
- El uso abusivo de bonos, promociones y/o cualquier otra oferta de EUROBOX, S.A.;
- Todo fraude, actividad ilícita o tentativa de uso ilícito o no autorizado por EUROBOX, S.A. del sitio, el software o los juegos por parte del jugador, incluido el uso de la cuenta de usuario por otro jugador (incluso con su consentimiento), así como la utilización de tarjetas de crédito o débito robadas o actividades de blanqueo de capitales o financiación del Terrorismo;
- Todo acto de piratear el sitio, el software o los juegos, incluidas las infracciones de los derechos de propiedad intelectual de EUROBOX, S.A.;
- Toda infracción de las normas de los juegos accesibles permanentemente en el sitio, y sobre todo los casos de trampa (como, por ejemplo, el dumping de fichas o el uso de programas automáticos).
- Toda actividad o tentativa de colusión entre jugadores.
- En caso de suspensión o cierre del registro de usuario de un jugador EUROBOX, S.A. se reserva el derecho a:
 - Comunicar a las autoridades competentes, incluidas las judiciales, a los proveedores de servicios de pago electrónico u otras instituciones financieras, cualquier actividad ilícita o sospechosa por parte de un jugador;
 - Suspender o anular toda transacción, apuesta, depósito o pago a/de un jugador.
 - Bloquear el saldo de un jugador para prevenir las consecuencias del uso abusivo o ilícito, presunto o flagrante, del sitio o los juegos;
 - Iniciar toda acción judicial necesaria o útil para corregir el incumplimiento del jugador, obtener reparación del perjuicio sufrido por EUROBOX, S.A. o recobrar toda ganancia que haya sido pagada al jugador con posterioridad o por motivo del incumplimiento que se le atribuye.

En caso de que el registro de usuario sea clausurado por EUROBOX, S.A. debido al incumplimiento del contrato, el jugador será avisado del cierre mediante un correo electrónico dirigido a la dirección indicada durante su registro. El cierre del registro de usuario implica la pérdida de las posibles ganancias acumuladas tras el incumplimiento del contrato por parte del jugador, sin perjuicio del derecho de EUROBOX, S.A. a percibir las indemnizaciones que le puedan corresponder.

8. DURACIÓN Y RESOLUCIÓN

El contrato surte efecto inmediatamente desde el momento en que se marca la casilla «Acepto» («He leído y acepto los Términos y Condiciones y la Política de Privacidad. ») Permanecerá en vigor hasta el cierre del registro de usuario del jugador.

El jugador podrá resolver este contrato en cualquier momento, mediante correo certificado dirigido a EUROBOX, S.A., Avenidad de Velazquez, 86, 29004 – Malaga, España. La resolución del contrato será efectiva cuando el jugador reciba una notificación por escrito de EUROBOX, S.A. confirmando la finalización del mismo.

Sin perjuicio del derecho de EUROBOX, S.A. a cancelar el registro de usuario en virtud de las cláusulas 7 y 8 del contrato, EUROBOX, S.A. también podrá clausurar el registro de usuario del jugador en caso de que esta no registre actividad durante 24 meses. El proceso es el siguiente:

CANCELACION DEL REGISTRO DE USUARIO POR INACTIVIDAD

- Transcurridos 18 meses sin que la cuenta de usuario tenga ninguna actividad y no se haya realizado ninguna transacción, EUROBOX, S.A. enviará un email a la dirección de email facilitada por el usuario durante la creación del registro, comunicándole que el registro será suspendido si en el plazo de los SEIS MESES siguientes a recibir la comunicación no se registra ninguna actividad. El plazo la inactividad del registro de usuario se computa desde la última conexión a la página web.
- Caso de que el usuario no haya contactado con EUROBOX, S.A. y no se haya conectado a la página desde la recepción del email, transcurrido el plazo indicado de SEIS MESES se procederá a la suspensión de la cuenta. EUROBOX, S.A. volverá a enviar un email al usuario comunicándole dicha suspensión de su cuenta.
- Se requerirá asimismo al usuario para que proceda a contactar con EUROBOX, S.A. a fin de reintegrarle el saldo de su cuenta, con la advertencia de que si transcurridos CUATRO AÑOS no ha contactado con la Empresa, se cancelará su registro de usuario.

REGISTROS DE USUARIOS FALLECIDOS:

En el supuesto de que EUROBOX, S.A. tuviere conocimiento del fallecimiento de un usuario, el registro quedará automáticamente bloqueado. Transcurrido el plazo de 12 meses sin que los herederos legítimos hayan contactado con EUROBOX, S.A. y acreditado su situación, se procederá a la cancelación del registro; realizándose el mismo procedimiento que se ha descrito cuando se ha procedido a la cancelación de los registros.

Sin perjuicio de las consecuencias relacionadas con el cierre del registro, descrito en los artículos 7 y 8, la resolución del contrato implica que el jugador deje de utilizar el sitio, el software y los juegos, y que elimine todas las copias de los mismos que pueda almacenar en su ordenador u otros soportes.

9. SERVICIO AL CLIENTE Y RECLAMACIONES

Salvo disposición contraria en el presente contrato, el jugador se obliga a dirigir todas sus peticiones de modificación de datos personales o formular cualquier reclamación a la dirección support@circus.es o a la dirección postal Calle Julián Camarillo 10, Oficina 216 (28037) de Madrid. Las reclamaciones deben enviarse en un plazo máximo de 3 meses desde la transacción original. De lo contrario, no se atenderá su reclamación.

EUROBOX, S.A. emitirá una comunicación dirigida al reclamante tal y como le obliga la normativa española, en la que acusará recibo de su reclamación y en la que hará constar su identidad y del plazo en que se le informará de la decisión tomada al respecto que habrá de ser inferior a 1 mes.

Para optimizar continuamente la calidad del sitio, del software y de los juegos, toda petición de los

jugadores se tratará con la diligencia debida. El jugador declara, sin embargo, que EUROBOX, S.A. no está obligada a investigar ni solucionar una reclamación realizada por un jugador contra terceros.

EUROBOX, S.A., a su entera discreción, podrá actuar contra toda persona que sospeche que haya actuado ilícitamente o intentado trasgredir las condiciones de este contrato.

Sin embargo, EUROBOX, S.A. no tendrá ninguna obligación frente a los jugadores de comprobar si los usuarios utilizan el software, el sitio, los juegos y apuestas de acuerdo con las normas inscritas en el presente contrato. En ningún caso la ausencia de reacción de EUROBOX, S.A. frente a la infracción de un jugador de lo dispuesto en el presente contrato constituirá renuncia de derecho por su parte.

Sin perjuicio de lo anterior, EUROBOX, S.A. pone a su disposición a través de la página web la información precisa para que el USUARIO pueda plantear sus desacuerdos derivados de la actuación de la Empresa en la utilización de los juegos y apuestas, exponiendo los hechos que motivan su reclamación, con los formularios y enlaces correspondientes.

10. MODIFICACIÓN DEL CONTRATO

EUROBOX, S.A. se reserva el derecho de enmendar, modificar y actualizar el presente contrato, incluidas las reglas de los juegos y apuestas que están disponibles en cada uno de los juegos ofertados en la página y a los que puede acceder pulsando el botón de AYUDA, representado por el símbolo de interrogación.

La versión del contrato mostrada en el/los sitio/s de EUROBOX, S.A. es la versión en vigor, aplicable a todos los jugadores, con efectos inmediatos desde su publicación en la página web.

A través del sitio se comunicará mediante un aviso, la existencia de la modificación y su fecha de entrada en vigor así como se solicitará la aceptación de la versión modificada del mismo por el usuario, que no podrá jugar hasta que acepte dicha modificación. EUROBOX, S.A. recomienda por tanto a los jugadores que consulten regularmente el texto del contrato, o, al menos, cuando exista un aviso de modificación del mismo publicado por EUROBOX, S.A.

Si el jugador rechaza las posibles modificaciones del contrato, se le restituirán los fondos de su cuenta, se cerrará su registro de usuario y dejará de poder utilizar el sitio, el software y los juegos y apuestas.

11. CONSERVACIÓN DE UNA VERSIÓN IMPRESA DE LOS TERMINOS Y CONDICIONES Y DE LA POLITICA DE CONFIDENCIALIDAD Y PRIVACIDAD.

El jugador podrá guardar o imprimir el presente contrato, así como la Política de Privacidad, siempre y cuando no lo modifique. EUROBOX, S.A. recomienda a los usuarios que impriman, lean y conserven una copia de los presentes TERMINOS y CONDICIONES y de la POLITICA DE PRIVACIDAD, antes de proceder a su aceptación y al registro en la página web.

En todo caso los ficheros, datos y documentos conservados por EUROBOX, S.A. en soportes informáticos, o por sus encargados del tratamiento, en condiciones de seguridad razonables, se considerarán como prueba de las comunicaciones, del contrato y de todas las transacciones financieras realizadas en ejecución del mismo. Las partes reconocen a estos elementos de prueba el mismo valor probatorio que a un documento de papel. Los correos electrónicos conservados

en soporte electrónico por el organizador serán probatorios, incluso si el remitente no utiliza una firma electrónica.

12. NULIDAD PARCIAL

Si una o varias cláusulas del contrato son declaradas nulas en aplicación de la ley, de un reglamento o por decisión judicial firme, las partes convienen sustituirla por una cláusula válida de carácter equivalente.

Asimismo, las partes acuerdan que la nulidad de alguna de las disposiciones del presente contrato no afectará a la del resto del mismo, que conservará pleno vigor y efectos.

13. CESIÓN DEL CONTRATO

Los derechos y obligaciones del jugador no podrán cederse a terceros, jugadores o no, sin autorización previa de EUROBOX, S.A.

El jugador declara haber sido informado por EUROBOX, S.A., y autoriza a esta, a vender el software, el sitio y todos los juegos o parte de los mismos sin previo aviso. En dicho caso, EUROBOX, S.A. informará previamente a los jugadores de este hecho y velará para que las garantías ofrecidas por el tercero adquirente no sean inferiores a las que ofrecía EUROBOX, S.A.

14. PRESTACION DE CONSENTIMIENTO

ESTE CONTRATO SE CONSIDERA VÁLIDAMENTE FORMALIZADO, ACEPTADO Y FIRMADO POR EUROBOX, S.A. Y EL JUGADOR EN EL MOMENTO EN QUE EL JUGADOR, COMO SE INDICA EN LAS CLÁUSULAS 4 y 5 del CONTRATO, AL REALIZAR EL ALTA DEL REGISTRO DE USUARIO, HAGA CLIC EN

He leído y estoy de acuerdo con los [términos y condiciones](#), [política de privacidad y confidencialidad](#)

AL HACER "CLIC" EN "ACEPTO" PRESTA SU CONSENTIMIENTO EXPRESO A LOS PRESENTES TERMINOS Y CONDICIONES ASI COMO A LA POLITICA DE PRIVACIDAD.

15. FUERO

El presente contrato se rige por la legislación española.

Las partes se obligan, en caso de conflicto, a intentar resolverlo amistosamente en un plazo de 14 días, que contarán a partir de la fecha en que el mismo sea denunciado por alguna de las partes.

ANEXO I

POLITICA DE BONOS, DEPÓSITOS Y REINTEGROS

El usuario, al cursar el alta de su cuenta y aceptar los TERMINOS Y CONDICIONES acepta la utilización de los medios de pago establecidos por EUROBOX, S.A. para hacer los depósitos en su cuenta y para realizar los reintegros

Asimismo acepta las condiciones generales de utilización de los BONOS y las condiciones específicas para cada promoción

En el apartado CAJERO se puede visualizar todas las informaciones correspondientes a los saldos de tu cuenta, las formas y medios de pago para hacer depósitos, la forma y medios de pago para hacer retiros de tu cuenta, el historial de tus depósitos y el historial de los retiros realizados.

El depósito y la retirada de los fondos disponibles en la cuenta de usuario del jugador se subordinan a la existencia y mantenimiento de una cuenta de usuario válida, definitiva y activa realizada según lo establecido en la cláusula 5.2 del presente contrato. EUROBOX, S.A. se reserva además el derecho a solicitar al jugador cualquier información o documento que considere necesario para validar todos los depósitos o reintegros así como para realizar las comprobaciones de verificación de identidad precisas a fin de evitar el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo.

I.- INFORMACION ECONOMICA DEL USUARIO

MI DINERO.- En la sección MI DINERO del apartado CAJERO se ofrece la información de los saldos de la cuenta del usuario.

TU SALDO incluye los depósitos realizados así como los bonos promocionales que ha obtenido el usuario. Es la suma de SALDO REAL y SALDO DE JUEGO

El SALDO REAL es el importe de las cantidades que el jugador ha depositado en su cuenta, y asimismo el importe de las ganancias que ha obtenido.

El SALDO DE JUEGO es el importe de los bonos promocionales que se se puede apostar pero no se puede retirar de inmediato. Primero hay que convertirlo en SALDO REAL. Sólo es reintegrable el SALDO REAL.

Los bonos están sujetos a las condiciones de retiro generales y las específicas de cada promoción y sólo pueden ser utilizados para jugar en esta página web. Una vez se han cumplido las condiciones de cada promoción el importe del bono (SALDO DE JUEGO) se incluye en el SALDO REAL.

II.- TRANSACCIONES:

A) HACER UN DEPOSITO.- En el apartado HACER UN DEPOSITO del apartado CAJERO se establece el procedimiento para hacer depósitos en las cuentas de usuario. Al acceder a este enlace se muestran al usuario los medios de pago aceptados en la página.- Sólo pueden hacerse depósitos a través de los medios de pago establecidos.

Los medios que pueden ser utilizados para la realización de depósitos son mediante TARJETA DE CREDITO/DEBITO: VISA; MASTERCARD; AMERICAN EXPRESS; MAESTRO; así mismo puede utilizarse la tarjeta monedero HIPAY y la tarjeta prepago PAYSAFECARD; y mediante los monederos electrónicos SKRILL, Neteller y Paypal. En cada uno de los medios de pago establecidos figura a través de un enlace, la información completa del correspondiente medio de pago y los términos y condiciones de su utilización.

Por razones de seguridad, sin perjuicio de los límites establecidos por la normativa que son de aplicación por defecto, en www.circus.es está permitido depositar un máximo de 10.000,00 EUROS al mes incluso cuando tales límites por defecto hayas sido eliminados de acuerdo con el procedimiento legal oportuno. Cuando se alcanza este límite sólo se permite jugar en MODO DEMOSTRATIVO hasta el transcurso del plazo establecido. El importe mínimo que se puede depositar es de 10€

Los datos correspondientes a las tarjetas de DEBITO/CREDITO; tarjetas PREPAGO y monedero HIPAY que puede utilizar el usuario, son facilitados directamente a HIPAY a través de la pasarela de pagos utilizada por EUROBOX, S.A.; por lo que los datos no son almacenados por EUROBOX, S.A

- **DEPÓSITAR EN SALAS CIRCUS:**

1. Haz clic aquí (link to SALAS page) y localiza tu sala CIRCUS más cercana.
2. Una vez en la sala, dirígete a un dependiente de la misma, indicándole que deseas realizar un depósito a tu cuenta online y la cantidad a ingresar.
3. Entrega el efectivo e indica tu usuario y primer apellido y de forma inmediata tu dinero ya estará en tu cuenta.

La cantidad a depositar deberán ser múltiplos de 10, siendo la cantidad mínima 10,00€ y estando la máxima condicionada a los límites legales autorizados en tu configuración de cuenta.

B) HACER UN RETIRO

EUROBOX, S.A. se compromete a proceder al pago de todas las ganancias obtenidas por el jugador, previo cumplimiento por parte de este de la integridad del contrato.

EUROBOX, S.A. tampoco ejecutará las peticiones de reintegro del jugador si su nombre no es idéntico al nombre del titular de la cuenta de usuario y de la cuenta bancaria a la que se transferirán los fondos.

EUROBOX, S.A. no realizará el pago de ninguna cantidad de dinero hasta que el jugador se encuentre al corriente de pago de las cantidades debidas a EUROBOX, S.A. y después de comprobar el buen desarrollo del juego, la ausencia de cualquier trampa, fraude, error del software o error humano que haya podido atribuir una ganancia o pérdida injustificadas a un jugador.

El jugador es consciente de que toda transacción financiera está sujeta a los plazos bancarios habituales. Corresponde también al jugador comprobar que toda la información necesaria para realizar la transacción se haya comunicado a EUROBOX, S.A.

EUROBOX, S.A. declina toda responsabilidad en caso de pago realizado a una cuenta bancaria de un jugador que haya sido manipulada de forma fraudulenta por terceros.

El procedimiento para hacer un retiro es el siguiente:

HACER UN RETIRO.- En el apartado HACER UN RETIRO del apartado CAJERO se establece el procedimiento para que el usuario pueda retirar el importe de su SALDO REAL de forma total o parcial. Los medios de pago para hacer retiros son los que se establecen en este enlace y sólo pueden ser utilizados para el reintegro del SALDO REAL los especificados en la página web.

El medio de pago utilizado por EUROBOX, S.A. para el reintegro de las cantidades solicitadas por los usuarios de su SALDO REAL es mediante TRANSFERENCIA BANCARIA a la cuenta corriente facilitada por el usuario, de la que deberá ser titular, siendo este requisito de titularidad ineludible para poder hacer un retiro.

Los usuarios deberán facilitar la información complementaria exigida por EUROBOX, S.A. para hacer el retiro total o parcial de su SALDO REAL, a fin de acreditar la titularidad de la cuenta corriente, con la finalidad de cumplir las normas a fin de evitar el blanqueo de capitales y la financiación del terrorismo.

Siempre que se cumplan todas las disposiciones del presente contrato, EUROBOX, S.A. se compromete a ejecutar las solicitudes de reintegro de las ganancias de los jugadores en un plazo de 24 horas, en la medida en que el saldo de la cuenta del usuario resulte positivo.

El usuario tiene derecho a cobrar todo el dinero que tiene en su cuenta. EUROBOX, S.A., a su entera discreción, podrá establecer un límite mínimo para los retiros a través de alguno de los medios de pago establecidos, pero siempre pondrá a disposición del usuario al menos un sistema de pago para el reintegro completo del SALDO REAL sin que tenga ningún importe mínimo.

- **RETIRADA EN UNA SALA DE JUEGO CIRCUS**

1. En tu cuenta, en la sección REINTEGRO, selecciona este método de retirada e indica la cantidad que quieres retirar y un código de 4 dígitos.
2. Posteriormente dirígete a la sala CIRCUS que desees y dirígete a un dependiente.
3. Facilita tu nombre de usuario y el código de cuatro cifras elegido, presentando al mismo tiempo tu documento de identidad y ya podrás disponer de tu dinero en efectivo.

La cantidad que podrás escoger para retirar por este medio será múltiplo de 10, siendo la cantidad mínima 20,00 € y la máxima 2.490,00 €.

III.- HISTORIAL DE DEPOSITOS y RETIROS

En las secciones HISTORIAL DE DEPOSITOS e HISTORIAL DE RETIROS del apartado CAJERO se pone a disposición del usuario la información correspondiente a los ingresos y reintegros realizados en su cuenta de usuario, con indicación de la fecha, referencia, importe, estado y medio de pago elegido.

IV.- BONOS PROMOCIONALES

Los bonos son cantidades de dinero promocional que CIRCUS facilita gratuitamente a sus usuarios para jugar en la página web www.circus.es. La disponibilidad y utilización de los bonos están sujetas a las condiciones de cada promoción, así como a los requisitos generales de utilización de la

página y los contenidos en los presentes TERMINOS Y CONDICIONES. El jugador debe respetarlos para poder beneficiarse de los bonos.

Los términos y condiciones de cada promoción son accesibles cuando el usuario está conectado a la página, a través del enlace OFERTA DE JUEGOS ONLINE, apartado OFERTA DE BONOS figuran las condiciones especiales de cada uno de los BONOS PROMOCIONALES a que puede tener acceso el usuario.

Cuando el jugador obtiene un BONO, su importe del bono se agrega automáticamente al SALDO DE JUEGO de la cuenta de usuario.

Con carácter general, para convertir el importe de los bonos incluidos en el saldo de juego en saldo retirable, hay que alcanzar el requisito de apuesta.

En la página www.circus.es, el requisito de apuesta consiste en que el importe del bono tiene que ser jugado al menos 30 veces su valor para poder liberarlo y dicho requisito de apuesta debe de ser cumplido en el tiempo establecido en cada promoción; todo ello dejando a salvo que las condiciones específicas de cada promoción puedan establecer otras diferentes o complementarias. El requisito de apuesta es un sistema de seguridad para evitar el uso abusivo de los bonos impidiendo su retiro inmediato

Si en el plazo establecido en la oferta promocional del bono, no se ha cumplido el requisito de apuesta, o las condiciones específicas de cada promoción, el bono expira y el jugador pierde el importe del bono

Los bonos se ofrecen siempre de manera temporal según se refleja en los términos y condiciones de cada promoción. Las ofertas de bonos promocionales podrán ser retiradas en cualquier momento por EUROBOX, S.A.

Una vez se ha cumplido el requisito de apuesta y/o las condiciones específicas de cada promoción, el importe del bono se transfiere a SALDO REAL, y entonces queda liberado y puede ser cobrado por el jugador.

Los bonos ofertados aparecen en la pantalla principal cuando el usuario está conectado.

MIS BONOS.- En el apartado MIS BONOS del enlace MI CUENTA figuran los bonos promocionales obtenidos por el jugador.

Los bonos de los jugadores son personales y no pueden transmitirse a otros jugadores o a terceros. No se permite la agrupación de jugadores para mutualizar sus ganancias, bonos o pérdidas.

UTILIZACIÓN INDEBIDA DE LOS BONOS

Se considera abusivo el reintegro repetitivo por parte del jugador de los bonos ofrecidos al registrarse, primer depósito o en posteriores promociones, en caso de que el jugador proceda a dicho reintegro y después participe en los juegos únicamente con las promociones ofrecidas por EUROBOX, S.A.

En tales caso EUROBOX, S.A. podrá calificar la conducta del usuario como abusiva, pudiendo incluso bloquear y/o cancelar la cuenta de usuario y toda transacción relacionada con la misma.

La calificación de jugador abusivo corresponde única y exclusivamente a EUROBOX, S.A. y desde el momento en que EUROBOX, S.A. declare a un usuario de «abusivo», dicho usuario ya no podrá beneficiarse de ningún bono promocional.

LE ROGAMOS IMPRIMA ESTE DOCUMENTO Y DE LA POLITICA DE PRIVACIDAD Y CONSERVE UNA COPIA DEL MISMO EN PAPEL.

ANEXO II

REGLAS PARA LAS APUESTAS

II.1. Generalidades

La participación en los juegos se efectúa exclusivamente a distancia a través del Sitio, el nombre de usuario y la contraseña del Jugador.

Puede accederse al Sitio a través de cualquier material informático, en particular un ordenador, teléfono móvil o cualquier otro soporte que permita una conexión a la red Internet (Smartphones, Iphones, Ipod touch, consolas de juegos, SmartTV, etc.). Algunos juegos pueden requerir la descarga de un software específico del juego.

Para poder conectarse a los Sitios, el Jugador reconoce y acepta que debe disponer de equipos materiales y software, así como de una conexión a Internet, compatibles con las condiciones de prestación de servicios de los juegos propuestas por los Sitios. A estos efectos, CIRCUS.ES recomienda disponer del software Acrobat Flash Player, así como de los siguientes elementos:

Material y sistema operativo:

PC: Windows XP y ulteriores

MacIntosh: Mac OS X y ulterior

Software de navegación:

IE 8 y ulterior con Javascript activado

Firefox 5.0 y ulterior con Javascript activado

Tipo de conexión: como mínimo ADSL 512.

Si el Jugador no dispone de esta configuración mínima, corre el riesgo de no poder beneficiarse de los Servicios propuestos en línea por CIRCUS.ES.

El Jugador deberá asegurarse además de que los enlaces a través de los cuales participa en los Juegos o apuestas de CIRCUS.ES le llevan efectivamente a los Sitios de CIRCUS.ES.

II.2. Juegos

La participación en un juego se realiza a través de la apuesta de una determinada suma, igual a una de las apuestas propuestas. Las apuestas y ganancias posibles pueden consultarse en el reglamento del juego. El Jugador puede elegir libremente las apuestas para cada partida. Cualquier apuesta se carga inmediatamente en la Cuenta del Jugador.

Si la Cuenta del Jugador no dispone de una provisión suficiente para la apuesta elegida, el Jugador no podrá participar en el juego deseado.

Tras la finalización de una partida, se informa inmediatamente al Jugador del resultado; el eventual beneficio se abonará en su Cuenta de Jugador. En caso de que se interrumpa una partida antes del final por una razón imputable al Jugador, este pierde la posibilidad de ganar. En caso de que se interrumpa una partida antes del final por un problema técnico, el Jugador deberá ponerse en contacto inmediatamente con el Servicio de Atención al Cliente. Tras analizar el desarrollo del juego y el problema técnico, CIRCUS.ES elaborará un informe técnico teniendo en cuenta el reglamento del juego aplicable. El informe técnico sobre el desarrollo de esta partida constituirá la única prueba para estimar la pérdida o ganancia y no será susceptible de debate alguno.

En caso de que el desarrollo de uno o varios partidos no se adecue al reglamento del juego o a las presentes condiciones por cualquier motivo, CIRCUS.ES se reserva el derecho de corregir el resultado de estos partidos para que se adecue al desarrollo del juego normal. CIRCUS.ES puede rectificar igualmente las eventuales ganancias o pérdidas del jugador durante un partido erróneo sin aviso previo comunicado al jugador. El informe técnico sobre el desarrollo del partido erróneo constituirá la única prueba para calcular la pérdida o ganancia (rectificada) y no será susceptible de debate alguno.

Las reglas relativas a los Juegos propuestos por CIRCUS.ES se someten a las condiciones particulares de uso que pueden consultarse en cada uno de los juegos.

II.3. Apuestas

II.3.1. Definiciones

«Una apuesta» es la elección de una posibilidad de desenlace entre varias soluciones posibles de un evento. Las apuestas «reales» son apuestas relativas a eventos deportivos u otros que se aceptan en las oficinas de apuestas, por corredores, en nuestro sitio, etc. Las apuestas «virtuales» son apuestas explotadas a través de instrumentos de la sociedad de la información. Se trata en realidad de hechos virtuales asimilados a juegos de azar en línea y en las que se participa a través de un ordenador, una tableta, etc.

«Un ticket» es el «cupón» que contiene la información registrada por el jugador. Contiene una o varias apuestas.

«Ticket Simple» designa un ticket que contiene una sola apuesta. Si la apuesta elegida por el jugador es correcta, el ticket será igualmente correcto. La ganancia de un ticket «Simple» se calcula multiplicando la apuesta por el valor vinculado a la apuesta elegida.

«Ticket Combinado» es un ticket que contiene de dos a ocho apuestas diferentes que deberán ser todas correctas para que el ticket sea correcto. Si una sola apuesta es incorrecta, el conjunto del ticket «Combinado» será incorrecto. La noción de «Combinación» interviene en el cálculo del valor global del ticket y, por lo tanto, de su ganancia potencial. Esta se calcula multiplicando la apuesta por el resultado de los diferentes valores del ticket.

A título de ejemplo: Un Jugador apuesta 5 € a que el Standard bate al Anderlecht (valor = 1,5) Y el Brujas vence al Liverpool (valor = 2), el valor final es $1,5 \times 2 = 3$ y la ganancia total de 15 € ($5 \text{ €} \times 1,5 \times 2$) si el Standard y el Brujas ganan.

Si el Anderlecht gana y el Brujas empata, se pierde la apuesta.

Si se anula una de las apuestas del ticket combinado, la ganancia se calcula entonces sobre la base de las apuestas restantes si estas resultan todas vencedoras.

Ejemplo: El Jugador apuesta 5 € a que el Standard vence al Anderlecht (valor = 1,5) Y el Brujas vence al Liverpool (valor = 2) Y el París vence al Toulouse (valor = 2,5).

El valor final es $1,5 \times 2 \times 2,5 = 7,5$ y la ganancia total de 37,5 € ($5 \text{ €} \times 1,5 \times 2 \times 2,5$) si ganan el Standard, el Brujas y el París. Si el partido del Standard se aplaza más allá de 48 horas, la apuesta solo es válida respecto a los partidos del Brujas y el París. Por consiguiente, el valor final es de $2 \times 2,5 = 5$ y la ganancia total de 25 € ($5 \text{ €} \times 2 \times 2,5$) si ganan el Brujas y el París.

«Ticket Sistema» es un ticket especial que contiene una selección de tres a ocho apuestas diferentes.

Es el ticket más «completo» que existe. Efectivamente, en un ticket «Sistema», puede acumularse el equivalente de numerosos tickets a partir de la selección realizada. Pueden hacerse apuestas de manera combinada y parcialmente combinada.

-Con tres apuestas en el ticket, puede hacerse 1 ticket «combinado» de las tres apuestas, y tres tickets «combinados parciales dobles» (dicho de otra forma, tres tickets o las tres apuestas son combinados 2 por 2).

-Con cuatro apuestas en el ticket, puede hacerse un ticket «combinado» de las cuatro apuestas, seis tickets «combinados parciales dobles» (dicho de otra forma, seis tickets o las cuatro apuestas son combinadas 2 por 2) y cuatro tickets «combinados parciales triples» (dicho de otra forma, cuatro tickets o las cuatro apuestas son combinadas 3 por 3).

-Etc.

Atención. Respecto a cada línea (dobles, triples...), la apuesta se multiplica por el número de resultados posibles. Por ejemplo, si existen seis apuestas en un ticket, y el jugador decide apostar por una línea «Cuádruple», la apuesta se multiplicará por quince (porque es posible hacer quince combinaciones de cuatro apuestas a partir de una selección de seis apuestas).

«Tickets Sistemas Especiales». En la sección «Sistema», se ofrece la posibilidad de apostar por sistemas especiales, que son conjuntos de combinaciones predefinidas, con una apuesta equivalente para cada una. A continuación las definiciones exactas.

Apuesta	Tipo	Dobles	Triples	Cuádruples	Quíntuples	Séxtuples	Séptuples	Óctuples	Total
3	Trixie	3	1						4
4	Yankee	6	4	1					11
5	Canadian	10	10	5	1				26
6	Heinz	15	20	15	6	1			57
7	Super Heinz	21	35	35	21	7	1		120
8	Goliath	28	56	70	56	18	8	1	247

-Así, respecto a una selección de tres apuestas, se ofrece la posibilidad de apostar en una sola vez por cuatro combinaciones diferentes (Trixie).

-Respecto a una selección de cuatro apuestas, se brinda la posibilidad de seleccionar el «Yankee», que cubre once combinaciones diferentes.

-Etc.

«Trixie»: Sistema formado a partir de una selección de tres apuestas que comprende tres combinaciones dobles y una combinación triple (cuatro apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

«Yankee»: Sistema formado a partir de una selección de cuatro apuestas que comprende seis combinaciones dobles, cuatro combinaciones triples y una combinación cuádruple (once apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

«Canadian»: Sistema formado a partir de una selección de cinco apuestas que comprende diez combinaciones dobles, diez combinaciones triples, cinco combinaciones cuádruples y una combinación quíntuple (veintiséis apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

«Heinz»: Sistema formado a partir de una selección de seis apuestas que comprende quince combinaciones dobles, veinte combinaciones triples, quince combinaciones cuádruples, seis combinaciones quíntuples y una combinación séxtuple (cincuenta y siete apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

«Super Heinz»: Sistema formado a partir de una selección de siete apuestas que comprende veintiuna combinaciones dobles, treinta y cinco combinaciones triples, treinta y cinco combinaciones cuádruples, veintiuna combinaciones quíntuples, siete combinaciones séxtuples y una combinación séptuple (ciento veinte apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

«Goliath»: Sistema formado a partir de una selección de ocho apuestas que comprende veintiocho combinaciones dobles, cincuenta y seis combinaciones triples, setenta combinaciones cuádruples, cincuenta y seis combinaciones quíntuples, veintiocho combinaciones séxtuples, ocho combinaciones séptuples y una combinación óctuple (doscientas cuarenta y siete apuestas en total). Para obtener ganancias, deben ser correctas al menos dos apuestas. El importe exacto de la ganancia depende del número de apuestas correctas.

II.3.2. Registro de un ticket

El registro de un ticket se realiza a través de la apuesta de una suma determinada a discreción del jugador, y la validación de dicho ticket. La apuesta total del ticket se carga inmediatamente en la Cuenta del Jugador.

Si la Cuenta del Jugador no dispone de una provisión suficiente para la apuesta elegida, el Jugador no podrá registrar el ticket deseado.

Una vez aceptado un ticket, este no podrá anularse. El Jugador deberá comprobar que la información relativa a las apuestas realizadas es exacta.

El jugador es el único responsable del control del ticket.

Se considera que el jugador aprueba y acepta tácitamente los datos presentes en el ticket, salvo si solicita su anulación. Esta presunción es irrefragable desde que deja de ser posible la impugnación de los datos del ticket.

El Euro es la única divisa aceptada para la realización de apuestas en CIRCUS.ES.

Todas las selecciones de apuestas están sujetas a límites impuestos previamente y definidos únicamente a discreción de CIRCUS.ES.

Los jugadores están obligados a realizar sus apuestas a título individual.

La ganancia posible se determina a través de la apuesta así como el valor propuesto y puede consultarse inmediatamente. Tras la realización de la apuesta, se informará al Jugador del resultado con la mayor brevedad posible; la ganancia eventual se abonará en su Cuenta de Jugador.

En caso de que se demuestre que un resultado es erróneo y se haya comunicado una eventual ganancia al Jugador, CIRCUS.ES se reserva el derecho a realizar las correcciones necesarias sin aviso previo. CIRCUS.ES se reserva el derecho de restringir el importe de la apuesta individual o colectiva por apuesta y/o por día y/o por mes.

II.3.3. Corrección de errores

Todos los valores están sujetos a variaciones y se convierten en definitivos en el momento de la realización de la apuesta. No obstante, CIRCUS.ES se reserva el derecho de corregir en cualquier momento los errores manifiestos en la introducción de los datos de las apuestas recogida o de anular las apuestas realizadas sobre la base de valores objeto de error manifiesto.

No podrá considerarse responsable a CIRCUS.ES de cualquier error manifiesto de visualización relativo a los valores, los resultados o cualesquiera otras informaciones, y ningún Jugador podrá reclamar indemnización alguna como consecuencia de dicho error.

II.3.4. Limitación de las apuestas

El importe de las apuestas máximas y mínimas autorizado respecto a las apuestas deportivas se define por el corredor, que se reserva el derecho de modificarlo sin preaviso. Por otra parte, CIRCUS.ES se reserva igualmente el derecho de imponer limitaciones específicas en cualquier momento en determinadas cuentas de jugadores o con relación a determinados eventos.

Si un Jugador realiza una o varias apuestas cuyas ganancias potenciales totales superen el límite de ganancias fijado, CIRCUS.ES podrá reducir de pleno derecho el importe de la apuesta en la medida necesaria para respetar los límites de las ganancias en cualquier momento, incluso tras la promulgación del resultado.

II.3.5. Apuestas realizadas con retraso

Si, por cualquier razón, se realiza una apuesta tras el comienzo de la competición, esta será declarada inválida (esta disposición no afecta a las apuestas en directo) y se reembolsará. Esto se aplica igualmente a las apuestas en competiciones cuyo resultado se conozca en el momento de la realización de la apuesta.

Cualquier impugnación por parte de un Jugador con relación al momento preciso de comienzo de la competición deberá basarse en información oficial procedente de los organizadores de la competición que confirme la hora exacta de comienzo. Si el jugador no puede facilitar dichos documentos o información de los organizadores de la competición, la hora de comienzo registrada por CIRCUS.ES dará fe y se considerará la única válida para las apuestas registradas para esta competición.

II.3.6. «Return»

Si se anuncia un «return» con relación a una apuesta, esto significa que se gana la apuesta con un coeficiente de «1». En caso de «apuesta simple», esto implica que el Jugador recuperará el importe de su apuesta. Con relación a las «apuestas combinadas» o las «apuestas sistemas», el coeficiente total se modificará teniendo en cuenta el «Return» que afecte a una de las competiciones.

II.3.7. Suspensión de un evento

Un evento se considerará suspendido en caso de interrupción aunque no se haya alcanzado la duración mínima de juego respecto a la competición a la que corresponde. En caso de suspensión definitiva del evento, este se considerará anulado y se reembolsarán las apuestas.

II.3.8. Modificaciones del comienzo de un evento

En caso de modificación de la hora de comienzo de un evento, el conjunto de las apuestas relativas a este evento será reembolsado salvo disposición en contrario en el reglamento de deportes.

II.3.9. Modificaciones del lugar de un evento

En los casos en que un evento se traslade a un terreno considerado «terreno neutro», las apuestas siguen siendo válidas y los valores no se modifican. Las apuestas se reembolsarán en los casos en que el lugar de juego pase a ser el del equipo que se considera desplazado.

En los eventos en los que los equipos competidores procedan de la misma ciudad y se trasladen a otro terreno de la misma ciudad, las apuestas siguen siendo válidas. Respecto a los eventos internacionales, las apuestas solo se reembolsarán cuando el lugar de juego sea el del equipo que se considera desplazado.

II.3.10. Resultados de las apuestas

CIRCUS.ES® validará los resultados de un evento sobre la base de los resultados oficiales fallados al final de la competición. El cálculo de las apuestas se basará en los resultados publicados en el Sitio CIRCUS.ES® en la sección «Resultados» o «Results». CIRCUS.ES® se reserva no obstante el derecho de determinar el resultado final en caso de discrepancias de resultados procedentes de diversas fuentes oficiales o en caso de error manifiesto.

Cualquier reclamación relativa a la exactitud de los resultados presentados en el sitio CIRCUS.ES® deberá basarse en los resultados oficiales (en particular en los resultados presentados en los sitios de los organismos oficiales responsables del evento) con exclusión de cualquier otra fuente de información.

Los resultados de las apuestas se decidirán en particular sobre la base de la información obtenida en los siguientes sitios oficiales:

www.uefa.com – Champions League, Copa de la UEFA, partidos seleccionados y Campeonato de Europa (fútbol)

www.fifa.com – Copa Confederaciones, partidos seleccionados y Campeonato del Mundo (fútbol)

www.beto.gr – Fútbol Grecia

www.bundesliga.at – Fútbol Austria

www.turkish-soccer.com – Fútbol Turquía

www.rfpl.org – Fútbol Rusia

www.premierleague.com – Fútbol Inglaterra

www.sportinglife.com – Fútbol Inglaterra

www.gazzetta.it – Fútbol Italia

www.bundesliga.de – Fútbol Alemania

www.marca.com – Fútbol España

www.lfp.es – Fútbol España

www.lfp.fr – Fútbol Francia

www.mlssnet.com – Fútbol EE.UU. www.goalzz.com – Fútbol

www.nfl.com – Fútbol americano

www.basket.ru – Baloncesto Rusia
www.nba.com – Baloncesto (NBA)
www.euroleague.com – Liga Europea de Baloncesto
www.ulebcup.com – Baloncesto (ULEB)
www.nhl.com – Hockey NHL
www.fhr.ru – Hockey Rusia
www.rusbandy.ru – Bandy Rusia
www.atptennis.com – Tenis ATP
www.wtatour.com – Tenis WTA
www.mlb.com – Beisbol
www.eurohandball.com – Balonmano
www.fide.com – Ajedrez
www.volley.ru – Voleibol Russia

En su caso, pueden emplearse otras fuentes de información para determinar los resultados. En algunos casos excepcionales, CIRCUS.ES o el organizador de la apuesta se reserva el derecho de basarse en una imagen de video para determinar el resultado final.

En caso de eventos en directo, los resultados que dan fe son los inmediatamente anunciados al final del evento/competición. Cualquier modificación ulterior de estos resultados no se tendrá en cuenta para determinar las apuestas ganadoras.

En los casos en que se declare ganador a más de un equipo o más de un jugador en una competición, el coeficiente de ganancias se divide entre el número de ganadores (este coeficiente no puede ser inferior a 1).

En caso de suspensión de un evento/torneo, esta suspensión no afectará a las apuestas realizadas con relación a una parte del evento/torneo (como las apuestas relativas al jugador que marcará el siguiente gol o ganará la siguiente parte del partido) a partir del momento en que los resultados de estas apuestas sean ya conocidos y las apuestas asociadas se consideren terminadas.

En el caso de que un partido se considere definitivamente no terminado, todas las apuestas realizadas con relación al partido se anularán y reembolsarán salvo disposición en contrario, incluyendo en los casos en los que los resultados se consideren definitivos tras la interrupción.

Salvo disposición en contrario en el reglamento de deportes, el resultado anunciado el día de un partido es en principio el que se tendrá en consideración para determinar las apuestas ganadoras. No se tendrá en cuenta ninguna modificación ulterior del resultado por las autoridades oficiales o disciplinarias para la determinación del ganador de las apuestas.

II.3.11. Colusión y connivencia

Los jugadores deben efectuar sus apuestas a título individual. Si uno o varios jugadores intentan realizar la misma apuesta en varias ocasiones, los importes apostados son susceptibles de anulación. Queda estrictamente prohibida cualquier tentativa de colusión o intención de participar directa o indirectamente en actividades de colusión relativas a una apuesta o de apostar en connivencia. Podemos detectar las apuestas en colusión y CIRCUS.ES puede invalidarlas en cualquier momento, incluso después del evento.

II.3.11. Fraude en una competición

En caso de sospecha de fraude, amañamiento de partidos o cualesquiera otras irregularidades que puedan poner en peligro la honestidad de un evento deportivo o una apuesta, el evento en cuestión se suspenderá de la lista de eventos y cesará la validación de apuestas relativas a este evento. Las apuestas podrán anularse y reembolsarse.

II.3.12. Ausencia de participación en una competición

Salvo disposición en contrario indicada en el reglamento de deportes, si un participante (deportista) no puede participar en un evento por cualquier razón, la apuesta realizada por el mismo con relación a este evento se considerará válida y la apuesta del jugador perdida.

No obstante, una apuesta se anulará y reembolsará en los siguientes casos:

- anulación el evento/torneo;
- invalidación del evento/torneo;
- modificación del lugar del evento;
- suspensión del evento/torneo.

Respecto a las apuestas del tipo «quién será el mayor», la determinación de la apuesta ganadora necesita un resultado con dos datos. Si uno de los participantes rechaza participar en la competición/torneo, se reembolsará la apuesta.

II.3.13. Anulación de una apuesta

CIRCUS.ES se reserva el derecho, a su discreción, de declarar una apuesta nula total o parcialmente, en particular en las siguientes situaciones:

- las apuestas han sido ofrecidas y/o aceptadas a causa de un error;
- en caso de error de software o fallo demostrado o que puede demostrarse por parte del organizador de la apuesta y/o CIRCUS.ES;
- en caso de resultado afectado por acciones criminales directa o indirectamente;
- en caso de anuncio público realizado con relación a una apuesta y que altere los valores de manera significativa o en caso de anuncio público de los resultados durante el periodo de validación de las apuestas;
- en caso de apuestas de influencia en la que un titular de cuenta o partes que actúen junto con un titular de cuenta pueden influir en el resultado de un encuentro o un evento directa o indirectamente.

Además, si se cancela o aplaza un evento, las apuestas se mantienen eventualmente durante un cierto plazo a partir de la hora inicialmente prevista para el comienzo del evento conforme al reglamento de deportes en el marco del cual se ha realizado la apuesta.

II.3.14. Reglamento de deportes

Cualquier información o regla complementaria con relación a las apuestas realizadas en un tipo de deporte determinado se indicará en el reglamento de deportes que se encuentra [AQUÍ](#).

En caso de contradicción entre las presentes disposiciones generales relativas a las apuestas y el reglamento de deportes, prevalecerán las disposiciones de este último.

II.3.15. Apuestas particulares

En caso de apuestas en «número par / número impar», con independencia de los deportes o lo que esté en juego (como el número de goles / cartas jugadas/ faltas, etc.) si el resultado es «0», el resultado de la apuesta se considera «número par».

Todas las apuestas relativas al número de medallas concedidas en una competición se calculan según al cuadro oficial de medallas al final de la competición. Cualquier modificación realizada posteriormente por las autoridades responsables de la competición no será tenida en cuenta.

Todas las medallas conseguidas por los miembros de un equipo de un país en competiciones se contabilizan una única vez con independencia del número de deportistas o jugadores que compongan el equipo.

Las reglas relativas a las apuestas propuestas por el colaborador Betconstruct están sujetas a las condiciones particulares de uso que puede consultar [AQUÍ](#).