

MMA

El inicio oficial del combate se da cuando suena la campana para el comienzo del primer asalto.

Todas las apuestas se resolverán de acuerdo con el resultado oficial anunciado por los organizadores justo después de que el combate haya finalizado. Cualquier apelación o enmienda posterior al resultado no se tendrá en cuenta a fines de resolución de las apuestas.

Si un combate se pospone y se reprograma para disputarse en las 48 horas siguientes de la hora de inicio original, las apuestas permanecerán válidas. Si el combate no tiene lugar en las mencionadas 48 horas siguientes, todas las apuestas serán nulas.

Si uno de los contendientes es sustituido por otro participante, las apuestas realizadas en la pelea original serán canceladas.

Ganador del Combate

Apuesta a qué luchador ganará el combate.

Selecciones posibles: Luchador 1, Luchador 2.

Método de Victoria

Apuesta a que luchador ganará KO/TKO (KO técnico) / Descalificación (DQ), Decisión/Decisión Técnica o sumisión.

Selecciones posibles: Luchador 1 por KO/TKO/DQ, Luchador 2 por Decisión/Decisión Técnica, Luchador 1 por sumisión, Empate, Luchador 2 por KO/TKO/DQ, Luchador 2 por Decisión/Decisión Técnica, Luchador 2 por Sumisión.

Método de Victoria Alternativo

Apuesta a qué luchador ganará el combate por KO/TKO (KO técnico)/DQ (descalificación) o Decisión/Decisión Técnica.

Selecciones posibles: Luchador 1 por KO/TKO/DQ, luchador 1 por Decisión/Decisión Técnica, Luchador 2 por KO/TKO/DQ, luchador 2 por Decisión/Decisión Técnica.

Asaltos Totales Más/Menos

Apuesta a si el número total de asaltos completados será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto.

Selecciones posibles: Más de x.5, Menos de x.5.

Apuesta por Asaltos

Apuesta a qué luchador ganará y en qué asalto lo hará.

Selecciones posibles: Luchador 1 en el asalto 1, Luchador 1 en el asalto 2, Luchador 1 en el asalto 3, Luchador 1 en el asalto 4, Luchador 1 en el asalto 5, Luchador 2 en el asalto 1, Luchador 2 en el asalto 2, Luchador 2 en el asalto 3, Luchador 2 en el asalto 4, Luchador 2 en el asalto 5

Cuando Terminará el Combate

Apuesta a en que asalto terminará el combate.

Selecciones posibles: Asalto 1, Asalto 2, Asalto 3, Asalto 4, Asalto 5, por Decisión.

¿Irá el combate a la distancia?

Apuesta a si el combate irá a la distancia o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Mercados de Ganador (outrights)

Apuesta a qué luchador/equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa/Torneo.

Selecciones posibles: Todos los luchadores/equipos que tengan posibilidad de ganar la competición.

Todas las apuestas se resolverán de acuerdo con el resultado oficial después del último combate que determine el resultado. Cambios posteriores de cualquier naturaleza no afectarán a la resolución.

Si un luchador/equipo no participa en la competición, las apuestas a ganador realizadas sobre ellos serán nulas.

La fecha/hora que aparece en el Sistema de apuestas versus, puede no corresponderse con la fecha/hora programada por la competición.