

1. NORMAS GENERALES

Capítulo 1.1: INTRODUCCIÓN

Estas NORMAS GENERALES tienen por objeto establecer las condiciones generales por las que se rigen las apuestas formalizadas en Versus.es

Capítulo 1.2: GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apuesta: Aquella actividad de juego en la que se arriesga una cantidad de dinero a favor de un pronóstico sobre los resultados de un evento.

Evento: Acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

Evento Suspendido: Evento que una vez iniciado ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden tener resultados válidos.

Evento Anulado: Evento cuyos resultados no se tienen en cuenta. Con relación a las apuestas no se tiene en cuenta ninguno de los resultados de los eventos anulados.

Evento Aplazado: Aquel evento que no se inicia en el momento programado para ello.

Plazo de Finalización: Período de tiempo que el SISTEMA DE APUESTAS NIOBE establece, para decidir sobre la validez de los resultados de los eventos que no se celebren de acuerdo con su programación previamente publicada.

Cierre de un evento: Se produce cuando han sido introducidos los resultados válidos del evento en el SISTEMA DE APUESTAS NIOBE.

Organismos Competentes de los eventos: Son los organismos que deciden sobre los resultados de los eventos. De mayor a menor rango, se consideran organismos competentes de los eventos: Organismos oficiales (federaciones), Jueces o árbitros del evento y Entidades organizadoras.

Modalidad de apuesta: Opciones de apuesta ofertadas por el SISTEMA DE APUESTAS NIOBE sobre unos determinados resultados de eventos que se especifican en la propia Modalidad de apuesta.

Pronóstico: Predicción que realizan los apostantes sobre las modalidades de apuesta al formalizar sus apuestas. El acierto o no de los pronósticos de una apuesta determina el resultado de la misma.

Apuesta de contrapartida: Aquella en la que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS NIOBE, siendo el premio a obtener, el resultante de multiplicar el importe apostado por el coeficiente de apuesta o momio fijado previamente por el sistema.

Apuesta Simple: Es aquella en la que se apuesta con un único pronóstico.

Apuesta Múltiple: Es aquella en que se apuesta simultáneamente con dos o más pronósticos.

Capítulo 1.3: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS

La formalización de una apuesta en Versus.es, es el trámite necesario para que dicha apuesta se considere realizada y aceptada por el SISTEMA DE VERSUS.

EL OPERADOR DE APUESTAS se compromete a abonar los premios de todas las apuestas ganadoras que se formalicen en el SISTEMA DE VERSUS, en las condiciones que se estipulan en estas NORMAS GENERALES.

Para que una apuesta pueda considerarse formalizada en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS deben ejecutarse como mínimo las siguientes fases del proceso:

- El usuario apostante debe efectuar uno o varios pronósticos sobre las modalidades de apuesta propuestas por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS.
- El usuario apostante debe abonar el importe que desea arriesgar en la apuesta.
- El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS debe validar las dos operaciones precedentes.
- El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS debe emitir el ticket digital donde se reconoce la validación efectuada.

La apuesta se entenderá como no formalizada cuando, por cualquier causa, no se pueda completar alguna de las fases mencionadas.

Durante el proceso de formalización y aceptación de la apuesta en el SISTEMA, las cuotas podrían sufrir modificaciones que impedirían la validación de la apuesta.

En el caso que la cuota suponga una variación en aumento, el usuario podrá continuar con la formalización de su apuesta.

La modificación de cuotas es común en apuestas en directo.

En ningún caso el sistema consentirá el cambio de cuota de una apuesta ya formalizada, salvo en el caso de su anulación, en la que se devolverá la cantidad apostada.

El cliente es el único responsable de asegurarse que su boleto de apuestas se ha rellenado correctamente y de que, por tanto, está realizando exactamente la apuesta que desea. Cada apuesta está siempre debidamente identificada, luego es responsabilidad del cliente comprobar que la apuesta que está realizando es la que desea procesar.

Las fechas y horas de comienzo de los eventos, así como los resultados de los mismos, recogidas en los boletos, programas, folletos, cupones, marcadores, pantallas o cualquier otro soporte informativo son meramente orientativas, y pueden contener errores y las cuotas pueden estar sujetas a cambios. Esta información adicional es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en la que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

En todos los deportes se tiene en cuenta solo el tiempo reglamentario a la hora de evaluar apuestas, excepto si se especifica lo contrario o a menos que se trate de apuestas que directamente contemplan prórrogas.

En el caso del fútbol y otros deportes, las apuestas se saldan de acuerdo con el primer resultado publicado en su Fuente u Organismo oficial, o alternativamente en la web oficial del evento inmediatamente después de que termine. Cualquier corrección o modificación subsiguiente no será tenida en cuenta a efectos de evaluación de apuestas.

El usuario puede consultar en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS el importe a abonar antes de formalizar las apuestas. En todo caso, EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a no formalizar determinadas apuestas y a limitar la suma de dinero a apostar, sin que medie justificación alguna.

El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS no admitirá apuestas una vez iniciados los eventos, salvo que estén denominadas por el propio SISTEMA DE APUESTAS VERSUS como *Apuestas en Directo*.

Se anularán todos aquellos pronósticos que pudieran haberse formalizado una vez iniciado el evento y donde no se ofrezca expresamente la opción de apostar **en Directo** en dicho evento.

Con la formalización de una apuesta de cualquier tipo, el usuario apostante en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS reconoce y admite:

1. Que conoce el funcionamiento del SISTEMA DE APUESTAS VERSUS.
2. Que acepta los datos y la información que contiene el ticket de la apuesta que el propio sistema de apuestas VERSUS le ha emitido.
3. Que conoce y acepta las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.
4. Que no tiene conocimiento del resultado del evento deportivo sobre el que apuesta.
5. Que su apuesta queda sometida a las condiciones establecidas en las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.

Capítulo 1.4: TICKETS DE APUESTA

El ticket de la apuesta emitido por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS es el documento que acredita la formalización de la misma, siendo dicho ticket la única prueba de la apuesta formalizada y el único documento válido para solicitar, en su caso, el pago de las apuestas ganadoras y la devolución de apuestas anuladas.

Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS tanto en la página web como en el ticket de apuesta tienen carácter informativo, son orientativos y no se garantiza que sean exactos. El OPERADOR DE APUESTAS podrá corregir dicha información en el momento que lo precise.

Capítulo 1.5: CASH OUT / CIERRE ANTICIPADO

El "Cash Out" es una funcionalidad que te permite realizar un cobro de premio antes de que el evento al que has apostado finalice. Esta funcionalidad puede ofrecerse en determinados deportes y mercados (no necesariamente en todos), en apuestas simples, múltiples y de sistema.

Aunque la intención es ofrecer el servicio Cash Out siempre que sea posible, dicha funcionalidad puede no estar disponible en ocasiones, así que no es posible garantizar siempre su disponibilidad. De manera que se recomienda no realizar apuestas presumiendo que la opción Cobro Anticipado estará disponible como vía para mitigar sus posibles pérdidas, ya que no existe garantía de que esto será así. Todas las apuestas se mantendrán independientemente de si la funcionalidad de Cobro Anticipado se ofrece o no, o dicha funcionalidad se ejecuta o no.

Cuando un cliente utiliza con éxito la funcionalidad '*Cash out*', se produce el saldado/cierre definitivo de la apuesta original y ningún acontecimiento subsiguiente tendrá impacto en la cantidad ingresada en su cuenta, por lo tanto; la celebración o no del evento, el resultado definitivo, o cualquier circunstancia

que posteriormente se produzca a la realización del *Cobro Anticipado*, no afectará de forma alguna a la apuesta ya saldada.

En el caso de 'Cash out parcial' se realizará un saldado/cierre definitivo solo por el porcentaje solicitado de la apuesta original.

Por ejemplo:

Un usuario realiza una apuesta simple por 10 euros a cuota 3. Durante el desarrollo del evento la cuota baja a 2.

El usuario podría decidir realizar un 'Cash out parcial' de 5 euros a cuota 2, cobrando 10 euros. Quedaría pendiente de resolución la mitad de su apuesta inicial a cuota 3.

En caso de que un valor ofrecido para utilizar la funcionalidad *Cash out* sea erróneo, el OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de tomar las medidas pertinentes para corregir dicho error.

Por ejemplo:

Si el premio máximo original del boleto es de 30 euros y por error se da la posibilidad de 'Cash out' por importe 30.000 euros, es un error técnico y el OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a bloquear el ticket de pago y anular el 'Cash out', quedando la apuesta inicial pendiente de resolución.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar, suspender o eliminar la funcionalidad *Cobro Anticipado* en cualquier momento y de cualquier deporte, evento o mercado.

Capítulo 1.6: COBRO DE APUESTAS GANADORAS

Las apuestas ganadoras formalizadas por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS tendrán derecho al cobro del importe del premio que le corresponda. El derecho al cobro de una apuesta ganadora lo proporciona la existencia en la cuenta del usuario del ticket de apuesta no invalidado de una apuesta ganadora.

El OPERADOR DE APUESTAS dispondrá el cobro de las apuestas ganadoras, una vez introducidos los resultados válidos de los eventos en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS (cierre del evento), actualizando el saldo automáticamente en la cuenta del usuario.

Capítulo 1.7: DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS

Las apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS y que posteriormente resulten anuladas, resultarán en la devolución de los importes apostados, actualizando el saldo en la cuenta del usuario.

Capítulo 1.10: RECLAMACIONES

Capítulo 1.11: PROHIBICIONES

2. REGLAMENTO DE APUESTAS

El REGLAMENTO DE APUESTAS tiene por objeto establecer las reglas por las que se rigen las apuestas del SISTEMA DE APUESTAS VERSUS. Esto implica la aceptación de estas reglas, así como las condiciones específicas en cada modalidad base de nuestras apuestas. Es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar estas normas antes de apostar.

2.1 REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Capítulo 2.1.1: VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS

El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS considerará como **resultado válido** de un evento el asignado por los organismos competentes en el evento a la finalización programada del mismo. El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS tomará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes.

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), como norma general, a los efectos de la validez de los resultados, si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada se considerará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes, únicamente a los efectos de la modalidad de apuesta “Ganador del evento” mientras que los pronósticos del resto de modalidades de apuestas se anularán. En todo caso, El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS considerará válidos todos los pronósticos de apuesta que pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión.

No obstante, prevalecerá el criterio particular que se establezcan para las modalidades de apuestas por deporte (*Anexo I- Modalidades de apuesta*).

La modificación o anulación de un resultado ya validado de un evento no afectará a la validez de dicho resultado a efectos del derecho al cobro de las apuestas ganadoras y/o de la devolución de las apuestas anuladas, siendo este resultado inicialmente validado, el único resultado válido a los efectos de decidir sobre el acierto de los pronósticos emitidos en las apuestas.

En los eventos de carácter no oficial en los que no existan unas reglas predefinidas para determinar la validez de los resultados del mismo, el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS fijará con antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido y en caso de no hacerlo se regirá por las reglas del organizador del evento.

Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, la información sobre el resultado en directo de los eventos, así como otros datos informativos de la

celebración del evento facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS con carácter informativo son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

Plazo de Finalización de un evento

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), como norma general, a los efectos de la validez de los resultados de los eventos, el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS establece como Plazo de Finalización de un evento, se haya iniciado o no, un período de veinticuatro (24) horas para las Apuestas de Contrapartida a contar desde la hora programada de inicio del evento.

Las apuestas a modalidades que no finalizarán en el plazo mencionado de veinticuatro (24) horas se anularán excepto para aquellas donde se haya podido establecer una resolución. Por ejemplo, en partidos donde se haya marcado un primer gol antes de la suspensión, las apuestas en mercados tales como Primer Gol o Más de/Menos de 0.5 goles en el partido serán válidos a efectos de resolución de las apuestas

Partidos Aplazados

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), si un evento se aplaza antes de haberse iniciado y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (24 horas siguientes a la hora de inicio programada), dicho evento se considerará nulo y las apuestas se anularán independientemente de si los organismos competentes declaran un resultado.

Si el evento se reprograma para llevarse a cabo dentro del plazo de finalización definido, las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

Partidos Suspendidos/Interrumpidos

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte):

- a) Si un evento durante su celebración es suspendido y no se reanuda dentro de veinticuatro (24) horas siguientes al inicio programado, el SISTEMA DE APUESTAS considerará válidos, exclusivamente, los pronósticos de apuestas que estén resueltas en el momento de la suspensión. Se anularán todos los pronósticos de las modalidades de apuesta que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión, incluidos los asignados por los organismos competentes.
- b) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro de veinticuatro (24) horas desde el momento de la suspensión y con el mismo resultado, todas las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.
- c) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro de veinticuatro (24) horas, desde otro momento o resultado distinto al de la suspensión, el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS considerará válidos, exclusivamente, los pronósticos de modalidades de apuesta que estén resueltos en el momento de la suspensión. Los pronósticos de las modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la suspensión se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes.

Partidos no jugados en las circunstancias previstas inicialmente / Partidos reubicados

Si se modifica el lugar en el que estaba previsto disputarse un partido (a otro lugar que no sea el del equipo visitante), las apuestas permanecerán válidas siempre y cuando el equipo local siga siendo reconocido como tal y el campo se encuentre en el mismo territorio nacional. En caso contrario se anularán. En caso de jugar en el lugar del equipo visitante, las apuestas serán nulas.

Eventos nulos

El SISTEMA DE APUESTAS VERSUS considerará nulos aquellos eventos considerados nulos por los organismos competentes, sea antes de su inicio o una vez iniciados. Los resultados que pudieran asignar los organismos competentes a los eventos nulos, no se tendrán en cuenta y serán considerados no válidos por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS.

Eventos compuestos

Los eventos tipo campeonato, liga, división, eliminatoria, carreras de deportes de motor y en general todos aquellos eventos que se componen de sub-eventos (partidos o sesiones que se disputan en distintos días o distintas jornadas del año), no tienen una fecha de inicio ni fin claramente definida, sino que comienza con el inicio del primer sub-evento y concluye con el final del último sub-evento que lo compone. Por ejemplo, las carreras de Formula 1 se consideran eventos compuestos, ya que se componen de varias sesiones de entrenamientos, siendo lo habitual que los viernes sean los entrenamientos libres, el sábado las rondas clasificatorias, y el domingo la carrera. Por este motivo, las carreras se deben considerar eventos compuestos y los tickets de apuestas indicarán la fecha y hora de inicio del próximo sub-evento de la competición general. Así por ejemplo, si un cliente quiere apostar al “Ganador de la carrera” del “Gran Premio de Qatar 2019” y lo hace el jueves 7 de marzo, comenzando los entrenamientos libres el viernes 8 de marzo a las 13:40, la hora de inicio (cierre temporal de apuestas) será 08-03-2019 a las 13:40, independientemente de que la carrera (y por consiguiente la apuesta) comience el domingo 10 de marzo a las 18:00, y termine cuando el último piloto cruce la meta.

Normas especiales en apuestas en directo

El OPERADOR DE APUESTAS informa que los datos que aparecen en la página web en el área de apuestas en vivo proporcionan información meramente orientativa, y que deben siempre contrastarse con una página oficial de resultados. En consecuencia, cualquier imprecisión en los marcadores de las apuestas en vivo no será motivo de anulación o invalidación de una apuesta.

Información adicional y protección contra el fraude

Los clientes deben saber que en ocasiones las retransmisiones deportivas que se emiten pueden tener algún tipo de retraso respecto al evento real. Estas retransmisiones son ajenas a Versus. Por este motivo, Versus no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas, sino que evaluará sus apuestas como ganadoras o perdedoras basándose en si los pronósticos contenidos en el ticket coinciden o no con el resultado considerado válido.

Igualmente, en ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional en los tickets, programas, folletos, cupones, pantallas informativas del local de apuestas o cualquier otro soporte informativo. Esta información es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el ticket.

En el caso de que existan indicios de que se haya producido una manipulación en la organización y/o celebración de un evento, según indicios fundados, la empresa se reserva el derecho a retener el pago de los premios de las apuestas que contengan dicho evento, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por dicha entidad la existencia de tal manipulación, dicho evento se considerará nulo y todas las apuestas se anularán.

Capítulo 2.1.2: ANULACIÓN DE APUESTAS

Anulación de pronósticos

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de un pronóstico en los siguientes casos:

- Cuando no tuvieran posibilidad de ser acertados en el momento que se formalizó la apuesta.
- Cuando se haya realizado sobre resultados considerados no válidos por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS.



- Cuando se haya realizado en modalidades de apuesta que no estén catalogadas como Apuestas en Directo, después de que hayan iniciado los eventos.
- Cuando el evento a cuyos resultados se refiere el pronóstico sufre alteraciones que por su importancia considera que influyen en los resultados del mismo y desvirtúan las apuestas que pudieran haberse formalizado antes de dichas alteraciones.
- Cuando sean de aplicación criterios de anulación establecidos en el *Anexo I - Modalidades de apuesta*.
- Cuando haya algún error esencial a la hora de identificar los participantes, de forma de que no se corresponde con un evento real (por ejemplo, que se indique en un partido de tenis Roger Federer vs Marc López, cuando el partido es entre Roger Federer y Feliciano López).
- Cuando las cuotas sean incorrectas o cuando ya se conoce el resultado correcto.

Anulación de apuestas

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS en los casos siguientes:

- Cuando por fallos técnicos del SISTEMA DE APUESTAS VERSUS se han formalizado apuestas erróneas.
- Cuando por errores humanos de sus empleados se han formalizado apuestas erróneas
- Cuando todos los pronósticos de la apuesta se consideren nulos.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de anular las apuestas cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación con un intento de defraudar a la Compañía.

En el caso de que una apuesta hubiera sido validada con una cuota que difiera en más de un 100% de la media de dos operadores con autorización

Estatal para comercializar apuestas online, que hubiesen comercializado esa misma apuesta, la apuesta podrá quedar retenida a la espera de las oportunas investigaciones. En caso de confirmarse esa diferencia superior al 100%, se ofrecerá al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla en caso de ser ganadora al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa anterior.

Anulación de pronósticos en apuestas combinadas o de sistema

Los pronósticos de un partido afectado por uno de los siguientes supuestos (pospuesto, cancelado, interrumpido, etc.) incluidos en una apuesta combinada o de sistema, serán obviados dentro de la misma (cuota=1.00) a menos que se reanude dentro de un plazo de veinticuatro (24) horas. En cuanto al resto de la apuesta múltiple, seguirá teniendo validez.

Apuestas en directo

Para partidos en vivo, si un mercado o pronóstico sigue disponible para apostar cuando ya ha acontecido alguno de los siguientes sucesos: goles, córner, tarjetas, penaltis, etc; EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas realizadas en este intervalo de tiempo.

Por ejemplo:

Un usuario realiza una apuesta en directo al pronóstico +2,5 goles a las 20:32:45s, y el tercer gol se marca a las 20:29:48s. En este caso, el OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a cancelar las apuestas realizadas a partir del tercer gol al ser una apuesta tardía, ya que el pronóstico estaba resuelto en el momento de la formalización de la apuesta.

- Para eventos en vivo, si las cuotas fueran ofrecidas con una hora o fecha incorrecta, EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelar las apuestas.
- Para eventos en vivo, en el caso que se mostrara un marcador erróneo, y las cuotas fuesen actualizadas incorrectamente en base a este resultado

erróneo, distinto al que realmente tiene el partido en ese momento, todas las apuestas serán canceladas.

Resolución de apuestas

VERSUS estima un plazo máximo de 180 minutos a partir de la finalización del evento para saldar el resultado de las apuestas. Este tiempo máximo de resolución es orientativo y puede verse incrementado excepcionalmente por causas puntuales.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de anular las apuestas cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación a un intento de defraudar a la Compañía.

ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA

El Objeto de este ANEXO es describir las reglas específicas que aplica el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS a las modalidades de apuesta que se pueden publicar en el mismo.

CAPÍTULO 2.1.3:

INTRODUCCIÓN

Primero se describirán las modalidades de apuestas genéricas para, a continuación, describir las reglas

APUESTAS GANADORAS

El OPERADOR DE APUESTAS considera apuestas ganadoras aquellas que, habiéndose formalizado correctamente en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS, sean acreedoras de premio según los criterios previamente establecidos por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS para esa modalidad o tipo de apuesta, que dependen de que contengan pronósticos que coincidan con los resultados validados de los eventos relacionados en las mismas.

En aquellos eventos en los que está previsto un único resultado ganador para una determinada modalidad de apuesta y que sea imposible concretar un solo resultado ganador de la misma, se podrá determinar más de un resultado acertante, decisión que conllevará ajustes para la adjudicación de los premios. Estos ajustes se realizarán de acuerdo a los siguientes criterios establecidos para cada tipo de apuesta.

Regla del empate

Las apuestas se someterán a la “**Regla de Empate**” cuando haya más de un ganador en la competición.

La regla del empate se aplica en las modalidades de apuesta en las que hay más ganadores de los esperados. En caso de empate por la primera posición entre dos participantes la cantidad apostada se divide por el número de participantes ganadores, por lo tanto, por dos en este caso, y todas las ganancias se pagarán según la cantidad apostada resultante de tal división. Si se produjera un empate (Dead-heat) entre más de dos participantes, la cantidad apostada se dividirá proporcionalmente entre el número de participantes ganadores y todas las ganancias se pagarán según la cantidad apostada resultante de tal división.

En una apuesta combinada si a algún pronóstico se aplica la regla del empate, el importe total sería:

Ejemplo:

Importe apostado: 20€

Apuesta a 2 pronósticos: uno cuota 3.00 y otro a cuota 2.00

Cuota total: 6.00

Importe del premio: 120€

Si en el primer pronóstico a cuota 3.00 que resulta ganador se produce un empate entre dos ganadores, la cuota se dividirá entre dos (3.00/2). El cómputo a efectos del premio sería:

20€ x 1,50 x 2.00

El importe que se abonará será de 60€.

2.2 REGLAMENTO DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Apuestas de CONTRAPARTIDA son aquellas en las que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por la cuota o coeficiente fijado previamente por el propio sistema.

Capítulo 2.2.1: TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

En función del momento en que se formalizan las apuestas de contrapartida pueden ser apuestas “**previas**” al inicio del evento o apuestas “**en directo**” una vez iniciado el evento.

En función del número de pronósticos seleccionados la apuesta contrapartida podrá ser:

Apuesta simple: Cuando solo contiene un único pronóstico. El premio será la multiplicación de la cantidad apostada por el coeficiente del pronóstico.

Apuesta múltiple: Cuando hay varios pronósticos seleccionados. Según las combinaciones realizadas el premio se calcula de diversas maneras:

- **Acumulada:** Apuesta múltiple, de dos o más pronósticos, sobre varios eventos distintos. Es necesario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.
- **Sistema:** Se trata de un tipo de apuesta combinada en la que el usuario realiza tres o más pronósticos, diferenciándose de las apuestas acumuladas en que, incluso fallando alguna de las selecciones, se puede

obtener premio. El sistema genera una serie de combinaciones que crean todas las apuestas posibles.

Ejemplo de apuesta sistema 3/4: seleccionamos 4 eventos que nos permite realizar combinaciones de tres eventos (ABC, ABD, ACD y BCD). Las ganancias se calculan sumando entre sí todas las combinaciones ganadoras que componen la apuesta.

Apuestas de sistema con Banca (Banker) : su funcionamiento es igual a las apuestas sistema. La única diferencia es que se puede escoger uno o más bancas, por lo que esos eventos marcados con banca aparecerán en todas las combinaciones posibles.

Para poder optar a premio, el primer requisito es acertar la banca. Si dicho pronóstico fallase, toda la apuesta será perdedora, incluso si acertaran los demás pronósticos.

Ejemplo de apuestas sistema de 5 eventos (A, B, C, D, E) y marcamos con banca el evento E. Las combinaciones posibles, siempre vinculadas al partido marcado serían:

1. A+B+C+E
2. A+C+D+E
3. A+B+D+E
4. B+C+D+E

- **Multi-Way:** Apuesta múltiple en la que se hacen dos o más pronósticos sobre el mismo evento, pudiendo ser sobre la misma modalidad o sobre distintas en el partido.

A cada pronóstico sobre el mismo partido se le considera una Way. En definitiva, este tipo de apuestas permite realizar varios pronósticos sobre un mismo partido en el mismo ticket. El importe de la apuesta será tantas veces el importe mínimo de apuesta como ways tenga el ticket.

En este tipo de apuesta no es necesario acertar todos los pronósticos, ya que el premio máximo se calcula sumando los premios de los pronósticos acertados,

como si fueran apuestas simples, pero hay que tener en cuenta que la cantidad apostada se dividen entre todos los pronósticos realizados.

- **Combinaciones de tipos de apuestas:** Las apuestas multi-way se pueden combinar con apuestas acumuladas y con apuestas sistema, si se dan las condiciones de ambas, es decir, tener varios pronósticos en el mismo evento (multi way) y pronósticos de otros eventos (acumulada). Si se seleccionan al menos 3 eventos, se activaría la opción de apuesta sistema.

La modalidad de acumulada y sistema no pueden darse simultáneamente, ya que sus condiciones son excluyentes entre sí.

Capítulo 2.2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

La formalización de apuestas de contrapartida en el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS se efectúa mediante la selección de los pronósticos sobre los que se quiere apostar y la aceptación de los coeficientes o momios que propone el sistema, a través de los terminales o las máquinas auxiliares. Solo es posible formalizar apuestas mientras los terminales o máquinas auxiliares dispongan de conexión a los servidores.

Las cuotas o momios de los pronósticos propuestos por el SISTEMA DE APUESTAS VERSUS para las apuestas de contrapartida pueden ser modificados por EL OPERADOR DE APUESTAS a su criterio antes de finalizar el proceso de formalización de la apuesta, pero una vez formalizada una apuesta de contrapartida no podrá modificar el coeficiente o momio de los pronósticos de la apuesta formalizada excepto en los casos previstos en este Reglamento de Apuestas.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a aceptar o no una determinada apuesta tanto en deportes como en eventos especiales o no deportivos, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

La formalización de las apuestas de contrapartida podrá realizarse antes del inicio del evento o durante la celebración del mismo (*Apuestas en Directo*). No se considerarán como “*Apuestas en Directo*” a efectos del presente reglamento, aquellas apuestas que se realizan sobre eventos de tipo competición o eliminatoria ya iniciados que se componen de dos o más eventos de menor grado y que aún incluyen eventos no iniciados y que afectan al resultado de la apuesta realizada.

Ej. Apuestas a Ganador de una Eliminatoria a dos partidos habiéndose celebrado el partido de ida y no habiéndose iniciado el partido de vuelta no tendrán carácter de “Apuestas en Directo” a efectos del presente reglamento.

Ej. Apuestas a Campeón de una Competición que se componen de varias jornadas y a su vez de eventos, siempre y cuando falten por iniciarse eventos que puedan influir sobre el resultado de la apuesta realizada, no tendrán carácter de “Apuestas en Directo” a efectos del presente reglamento.

Capítulo 2.2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

En todos los deportes se tiene en cuenta solo el **tiempo reglamentario** a la hora de evaluar apuestas, excepto si se especifica lo contrario o a menos que se trate de apuestas que directamente contemplan prórrogas.

Ganador del partido

En fútbol o cualquier deporte que contemple el empate se ofrecen tres opciones (1 significa victoria local, X empate y 2 victoria visitante). En partidos donde no se contempla el empate (como en tenis) solo se ofrecen las opciones 1 y 2 (no hay empate). Se tiene en cuenta el resultado en el tiempo reglamentario del partido (de lo contrario, se especificará debidamente). El pronóstico puede referirse a un período concreto (1er cuarto, 2º cuarto, 3er cuarto, 4º cuarto, 1ª parte, 2ª parte, etc.)

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto al final del evento (0-0, 1-0, 1-2, 3-0.). Existe también la opción de pronosticar resultado exacto solo de un periodo de tiempo (1ª parte, 2ª parte.)

Campeón

Consiste en pronosticar el ganador final de un torneo, una carrera o un campeonato de cualquier deporte. Las apuestas se someterán a la regla del “Regla de Empate” cuando haya más de un ganador en la competición. Si un participante se retira de la competición o es descalificado cuando el torneo ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este participante serán dadas como perdedoras.

Equipo que llega más lejos

Consiste en pronosticar el equipo que llega más lejos en una competición.

Las apuestas se someterán a la regla del “Regla de Empate” cuando dos o más equipos lleguen a la misma fase de la competición (por ejemplo, dos equipos que llegan a cuartos de final y ambos caen eliminados). Si un participante se retira de la competición o es descalificado cuando la competición ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este participante serán dadas como perdedoras.

Ganador del resto de partido - En Directo

Modalidad propia de las apuestas en partidos en vivo. Se apuesta a quién ganará el resto del partido sin tener en cuenta los goles anteriores al momento de la apuesta. Esta apuesta se establece en base al resultado del partido desde que se coloca la apuesta hasta que acaba el tiempo reglamentario. El pronóstico correcto es el resultado del partido si en el momento de realizar la apuesta el marcador hubiese sido 0-0. El marcador vigente en el momento de realizar la apuesta se muestra en el título del pronóstico (p.e.: "resto del partido: Marcador actual 1:2").

Ganador (sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento siendo los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta anulados si el evento finaliza en empate. Esta modalidad también puede referirse a un período de tiempo (1er cuarto, 2º cuarto, 3er cuarto, etc.)

Apuestas a Totales (N.º Goles / Tarjetas / Saques Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras...)

Se apuesta a si el total de goles, puntos, sets, saques de esquinas, tarjetas... de un partido será superior o inferior a un valor determinado.

Descanso / Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganador del evento al descanso y cuál será el ganador al final del tiempo reglamentario, sin incluir las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad, o en la finalización del tiempo reglamentario si se omite el período.

Hándicap Asiático

La línea asiática es un tipo especial de apuesta en el que se otorgan ventajas o desventajas a uno de los equipos con la finalidad de eliminar el empate como un tercer resultado que provoca que se gane o pierda la apuesta.

Hándicap Asiático	Definición
0	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si hay un empate (diferencia de 0 goles), se anula la apuesta.
0,25	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si tu equipo empata, tu apuesta se divide en dos mitades: una mitad se considera ganadora, la otra mitad se considera empate y se anula.
0,5	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta empata o gana el partido.
0,75	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana o empata el partido. Si pierde por un gol exacto de diferencia, se pierde la mitad del importe apostado.
1	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana o empata el partido. Si pierde por un gol de diferencia, la apuesta se anula.
-0,25	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si empata se pierde la mitad del importe apostado.
-0,5	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido.
-0,75	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido por dos o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia la apuesta se divide en dos: una mitad se considera ganadora, la otra mitad se considera empate y se anula.
-1	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido por 2 o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia, se anula la apuesta.

Ejemplo:

Chelsea -0.5 / Liverpool +0.5

Supongamos que en este caso apostamos por el: **Chelsea -0.5**

Nuestra apuesta será ganadora si el Chelsea gana su partido, mientras que si el Liverpool empata o gana nuestra apuesta será perdedora. Algunos resultados posibles:

Chelsea 1-0 Liverpool -> **Apuesta ganada**. El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 - 0**

Chelsea 2-0 Liverpool -> *Apuesta ganada*. El resultado final con el hándicap aplicado sería **1.5 - 0**

Chelsea 1-1 Liverpool -> *Apuesta perdida*. El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 - 1**

Chelsea 1-2 Liverpool -> *Apuesta perdida*. El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 - 2**

Más/Menos goles

Pronostica el número total de goles/puntos en un partido.

Más/Menos	Definición
Menos de 2 goles	La apuesta es ganadora si hay 0 o 1 goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se marcan 3 o más goles en el partido.
Menos de 2,25 goles	La apuesta es ganadora si hay 0 o 1 goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, la mitad de la apuesta es ganadora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se marcan 3 o más goles en el partido.
Menos de 2,5 goles	La apuesta es ganadora si hay 0, 1 o 2 goles en el partido. La apuesta es perdedora si se marcan 3 o más goles en el partido.
Menos de 2,75 goles	La apuesta es ganadora si hay 0, 1 o 2 goles en el partido. Si se marcan exactamente 3 goles en el partido, la mitad de la apuesta es perdedora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se marcan 4 o más goles en el partido.
Más de 2 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, la apuesta se anula. Las apuestas serán perdedoras si hay 0 o 1 gol en el partido.
Más de 2,25 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, la mitad de la apuesta es perdedora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta será perdedora si se hay 0 o 1 gol en el partido.
Más de 2,5 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. La apuesta es perdedora si hay 0, 1 o 2 goles en el partido.
Más de 2,75 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 4 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 3 goles en el partido, la mitad de la apuesta es ganadora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se ha 0, 1 o 2 goles en el partido.

Clasificación, Entre 2 Primeros, Entre 3 Primeros, Entre 4, 5, 6... Primeros, 1º y 2º (en orden), 1º y 2º (sin orden), Piloto que clasifica, etc.

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica que un participante (equipo/jugador) van a finalizar en una determinada posición en el evento. Si la opción u opciones de apuesta no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar en una posición diferente dependiendo del momento de la retirada o no, en función de las reglas de la competición.

Piloto que clasificará

Se considerará que un piloto ha clasificado cuando haya completado el 90% o más del número establecido de vueltas completadas por el ganador de la carrera (redondeado a un número entero), siempre de acuerdo con la clasificación oficial en el momento de la presentación del podio.

Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición. En caso de empate, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados salvo que se contemple esta opción.

Duelos Virtuales - Quien marca más goles- crea tu partido

Se trata de eventos virtuales en la que se contraponen a dos competidores y se apuesta a cuál de ellos alcanzará un objetivo concreto. El equipo que anote más goles en dicho partido será considerado el ganador. Por ejemplo, ¿Quién marcará más goles en una jornada de Liga, el Valencia (que juega la Liga) o el Liverpool (que milita en la Premier)?

Para que un evento sea considerado válido ambos competidores deben haber iniciado la competición en cuestión. Las apuestas se considerarán nulas si un jugador no es titular.

Las apuestas se considerarán nulas si el partido de cualquier competidor se pospone o abandona.

Los eventos estarán disponibles solamente para apuestas Pre-Match, hasta el horario de inicio del partido real del equipo que juegue primero.

Las apuestas se considerarán nulas si el partido de cualquier competidor se pospone o abandona.

¿Habrá prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar uno o más tiempos extra añadidas a la finalización inicialmente programada del evento.

Nº Total Par/Impar (Nº Goles/ Tarjetas/ Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad será Par o Impar.

Nº Total por tramos/intervalos (Nº Goles/ Tarjetas/ Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número total de goles, puntos, corners, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad, está en un intervalo determinado a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la finalización del tiempo reglamentario si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Primer equipo en llegar a XX goles/tantos/puntos...

Se trata de apostar a cuál de los dos equipos llegara antes a X puntos/goles/juegos. Si ninguno de los dos equipos llega a X puntos, el mercado se cancelará y las apuestas serán consideradas nulas.

Ambos marcan

Se ofrece la posibilidad de apostar a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota.

Ganador del partido y Total de goles

Una predicción del resultado al final del tiempo reglamentario y por encima/por debajo de la línea de gol declarada.

Ganador del partido y Ambos equipos marcan

Una predicción del resultado al final del tiempo reglamentario y a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota.

Primer equipo en marcar y Ganador del partido

Una predicción de cuál de los dos equipos marca primero y quien será el ganador del partido al final del tiempo reglamentario.

Ambos equipos marcan y Número de goles

Se ofrece la posibilidad de apostar a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota y a si el total de goles de un partido será superior o inferior a un valor determinado.

Por ejemplo, ambos equipos marcan en el partido y hay más de 2,5 goles en el partido.

Margen de victoria

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Asimismo, se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del evento.

Combinadas mejoradas

Son apuestas combinadas exclusivas, creadas específicamente por nuestro equipo. En las apuestas “Combinadas Mejoradas” si uno o más partidos se abandona, cancela, pospone o por otro motivo se anula, y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (48 horas siguientes a la hora de inicio programada del partido en cuestión) las apuestas serán consideradas nulas y se devolverá el importe apostado. Especiales y mejoradas sobre jugadores que no participen en el evento serán anuladas.

Jugador mejor valorado

Las apuestas se saldarán de acuerdo con los resultados tras los 120 minutos o los penaltis, si los hay.

Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa esta será anulada.

Gemela Reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado de un evento, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa esta será anulada.

Trío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa esta será anulada.

Apuestas Especiales

Las Apuestas Especiales, por ejemplo, las especiales del día, especiales de equipo, especiales de jugadores, especiales de jornada, especiales faltas cometidas, tiros a puerta...se resolverán en base a los datos proporcionados por la web de resultados y estadísticas que se especifique en la modalidad de apuesta que figure en el boleto, por ejemplo: Whoscored.com, Uefa.com, NBA.com, etc. En el caso de que no se especifique dicha web de resultados y estadísticas en la modalidad de apuesta que figure en el boleto nos basaremos en los datos de los organismos competentes.

REGLAS ESPECÍFICAS APLICABLES A CADA DEPORTE

Cualquier incidencia no contemplada en los capítulos de condiciones específicas de cada deporte se regulará por las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.