

BOXEO

Las apuestas se resuelven de acuerdo con el resultado oficial tras el combate. Cualquier alteración posterior al resultado oficial no tendrá efectos en la resolución de las apuestas.

En el caso de que se dé un combate 'sin decisión' (No Contest: NC), todas las apuestas serán nulas con la excepción de los mercados ya determinados y resueltos.

Si el combate termina en 'empate técnico' dentro de los primeros 4 asaltos, todas las apuestas serán nulas con la excepción de aquellos mercados ya determinados y resueltos.

Las apuestas a las World Boxing Super Series se determinarán en función de las puntuaciones de los tres primeros jueces. El cuarto juez y métodos de cuenta atrás posteriores no serán utilizados.

Todas las apuestas de asalto a asalto, asaltos agrupados, asaltos alternos, más/menos asaltos, ir la distancia (luchar el combate completo sin ser noqueado) y cuando finalizará el combate, serán nulas si el número de asaltos programado para el combate difiere del tenido en cuenta a la hora de publicar las cuotas.

Las apuestas se mantendrán durante 30 días si el combate es pospuesto.

Si uno de los boxeadores es reemplazado por otro, las apuestas realizadas al combate original serán nulas.

Ganador del combate

Apuesta a quién ganará el combate.

Selecciones posibles: Boxeador 1, Empate, Boxeador 2.

Empate, apuesta no válida

Apuesta a quién ganará el combate. Si termina en empate, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Boxeador 1, Boxeador 2.

Método de Victoria

Apuesta a qué boxeador ganará el combate y de qué forma.

Selecciones posibles: Boxeador 1 por decision / decision técnica; Boxeador 1 por KO / TKO (KO técnico) / DQ (Descalificación); Boxeador 2 por decision / decision técnica; Boxeador 2 por KO / TKO (KO técnico) / DQ (Descalificación); Empate.

KO - Un combate se considerará KO (Knockout) si un boxeador no consigue superar la cuenta de 10.

TKO (Technical Knockout) - KO Técnico: un combate se considerará TKO si un árbitro o el asistente/entrenador del corner de un boxeador detienen el combate, a no ser que este se decida por las puntuaciones de los jueces o sea considerado como un combate 'sin ganador' (NC-No Contest). Todas las retiradas desde el corner incluido "tirar la toalla" o "retirar al boxeador" serán consideradas KO Técnico (TKO).

Descalificación (DQ) - Un combate se ganará por descalificación (DQ) si el árbitro lo detiene antes de un KO/KO Técnico o por decision de los jueces debido a una reiterada violación de las reglas. El boxeador descalificado perderá el combate.

Decisión / Decisión Técnica - Un combate se ganará por Decisión o Decisión Técnica si los marcadores de los jueces determinan el ganador en cualquier momento del combate, siempre que no haya un empate, empate por mayoría o empate unánime.

Empate - Si el combate termina en empate.

Empate técnico - Si el árbitro detiene el combate por cualquier razón que difiera del KO /KO técnico o descalificación. Si el combate finaliza con un empate técnico dentro de los cuatro primeros asaltos, las apuestas serán nulas.

En caso de que el combate se determine como un 'Combate sin Decisión' (NC - No Contest), las apuestas serán nulas.

Método exacto de Victoria

Apuesta a qué boxeador ganará el combate y la forma exacta de hacerlo.

Selecciones posibles: Boxeador 1 por decisión unánime; Boxeador 1 por decisión técnica; Boxeador 1 por decisión por mayoría; Boxeador 1 por Decisión dividida; Boxeador 1 por KO; Boxeador 1 por TKO (KO técnico); Boxeador 1 por DQ (descalificación); Boxeador 2 por decisión unánime; Boxeador 2 por decisión técnica; Boxeador 2 por decisión por mayoría; Boxeador 2 por Decisión dividida; Boxeador 2 por KO; Boxeador 2 por TKO (KO técnico); Boxeador 2 por DQ (descalificación); Empate.

El mercado se resuelve de acuerdo a la decisión oficial del órgano rector del combate.

KO (knockout): Un combate se considerará finalizado por KO si uno de los boxeadores no consigue superar la cuenta de 10.

KO Técnico (TKO): Un combate se considerará TKO si un árbitro o el asistente/entrenador del córner de un boxeador detienen el combate, a no ser que éste se decida por las puntuaciones de los jueces o sea considerado como un combate 'sin ganador' (NC-No Contest). Todas las retiradas desde el córner incluido "tirar la toalla" o "retirar al boxeador" serán consideradas KO Técnico (TKO).

Descalificación (DQ): Un combate se ganará por descalificación (DQ) si el árbitro lo detiene antes de un KO/KO Técnico o por decisión de los jueces debido a una reiterada violación de las reglas. El boxeador descalificado perderá el combate.

Decisión Unánime: Se considerará una decisión unánime si todos los jueces señalan al mismo boxeador como ganador del combate cuando se anuncian las tarjetas de puntuación.

Decisión Técnica: Tiene lugar cuando las tarjetas de los jueces determinan el resultado del combate sin haber llegado al final de la duración programada del combate.

Decisión por mayoría: Tiene lugar cuando la mayoría de los jueces señalan a un boxeador como ganador del combate, mientras que el resto de jueces consideran el empate como la opción ganadora.

Decisión dividida: Tiene lugar cuando la mayoría de los jueces señalan a un boxeador como ganador del combate y el resto de los jueces señalan a su oponente como ganador.

Empate: Para la resolución de apuestas, empate por mayoría, empate unánime, empate dividido y empate técnico serán considerados como 'Empate' en el mercado 'método exacto de victoria'. Un empate técnico solo tendrá lugar si las tarjetas de puntuación de los jueces determinan ese resultado antes de cumplirse la duración programada del combate.

En caso de que el combate se determine como un 'Combate sin Decisión' (NC - No Contest), las apuestas serán nulas.

Ganador por asaltos

Apuesta a que boxeador ganará el combate.

Selecciones posibles: El boxeador 1 ganará en el asalto 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; el boxeador 2 ganará en el asalto 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Empate; el boxeador 1 ganará por decisión o decisión técnica; el boxeador 2 ganará por decisión o decisión técnica.

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que el combate terminó en el último asalto completo en caso de que un boxeador no responda a la campana para el comienzo del siguiente asalto.

El boxeador debe ganar por KO, TKO (KO Técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una Decisión Técnica antes del final del combate, todas las apuestas se resolverán como una victoria por Decisión y, por lo tanto, las apuestas realizadas a cualquier asalto individual o grupo de asaltos se resolverán como perdedoras.

Ganador por grupos de asaltos

Apuesta a qué boxeador ganará el combate.

Selecciones posibles: Boxeador 1 en los asaltos 1-3; Boxeador 1 en los asaltos 4-6; Boxeador 1 en los asaltos 7-9; Boxeador 1 en los asaltos 10-12; Boxeador 1 gana por decisión o decisión técnica; Empate; Boxeador 2 en los asaltos 1-3; Boxeador

2 en los asaltos 4-6; Boxeador 2 en los asaltos 7-9; Boxeador 2 en los asaltos 10-12; Boxeador 2 gana por decisión o decisión técnica.

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que el combate terminó en el último asalto completo en caso de que un boxeador no responda a la campana para el comienzo del siguiente asalto.

El boxeador debe ganar por KO, TKO (KO Técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una Decisión Técnica antes del final del combate, todas las apuestas se resolverán como una victoria por Decisión y, por lo tanto, las apuestas realizadas a cualquier asalto individual o grupo de asaltos se resolverán como perdedoras.

El combate va a la distancia

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

Selecciones posibles: Si, No.

Más / Menos asaltos totales

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

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

Si se cita un asalto completo en lugar de medio asalto, se considera que el punto medio es de 1 minuto y 30 segundos para un asalto de 3 minutos, 1 minuto para un asalto de 2 minutos y 2 minutos y 30 segundos para un asalto de 5 minutos.

Asaltos totales completados

Apuesta a si el número total de asaltos completados será menor o igual al número de asaltos propuesto.

Selecciones posibles: Menos de x asaltos, al menos x asaltos.

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que el combate terminó en el último asalto completo en caso de que un boxeador no responda a la campana para el comienzo del siguiente asalto.

El combate termina en el asalto X

Apuesta a si el combate se decidirá antes, durante o después de un asalto determinado.

Selecciones posibles: antes de X, durante X, después de X.

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que el combate terminó en el último asalto completo en caso de que un boxeador no responda a la campana para el comienzo del siguiente asalto.

Anotarse un knockdown (derribo)

Apuesta a que boxeadores se anotan un knockdown (derribo)

Selecciones posibles: Boxeador 1 Sí, Boxeador 1 No, Boxeador 2 Sí, Boxeador 2 No, Ambos boxeadores.

Possible selections: Fighter 1 Yes, Fighter 1 No, Fighter 2 Yes, Fighter 2 No, Both Fighters.

Solo contará como knockdown (derribo) si un boxeador es KO (knocked out) o si el árbitro le da a la cuenta obligatoria de 8 segundos antes de continuar el combate.

Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como un knockdown (derribo).

Número exacto de knockdowns (derribos)

Apuesta al número de derribos anotados por un boxeador.

Selecciones Posibles: Boxeador 1: 0, Boxeador 1: 1, Boxeador 1: 2; Boxeador 1: 3 o más, Boxeador 2: 0, Boxeador 2: 1, Boxeador 2: 2; Boxeador 2: 3 o más, Sin Knockdowns (derribos).

Solo contará como knockdown (derribo) si un boxeador es KO (knocked out) o si el árbitro le da a la cuenta obligatoria de 8 segundos antes de continuar el combate.

Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como un knockdown (derribo).

Ser derribado y Ganar

Apuesta a si un boxeador será derribado (knockdown) y ganará el combate.

Selecciones posibles: Boxeador 1 Sí; Boxeador 1 No, Boxeador 2 Sí; Boxeador 2 No; sin derribos.

Solo contará como knockdown (derribo) si un boxeador es KO (knocked out) o si el árbitro le da a la cuenta obligatoria de 8 segundos antes de continuar el combate.

Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como un knockdown (derribo).

Ganar en los primeros 60 segundos del Primer asalto

Apuesta a si un boxeador gana en los primeros 60 segundos del combate.

Selecciones posibles: Boxeador1, Boxeador 2.

Las apuestas se resolverán de acuerdo al tiempo oficial anunciado en caso de que el combate termine durante el primer asalto. Si el combate se detiene debido a un choque de cabezas dentro de los primeros 60 segundos del primer asalto, las apuestas serán anuladas.

Ganar por KO con un golpe al cuerpo / golpe a la cabeza

Apuesta a si un boxeador gana por KO con un golpe en la cabeza o en el cuerpo.

Selecciones posibles: Boxeador 1 por golpe en la cabeza, Boxeador 1 por golpe en el cuerpo, Boxeador 2 por golpe en la cabeza, Boxeador 2 por golpe en el cuerpo, el combate va a la distancia.

A fin de resolución de apuestas, el último golpe en el boxeador determinará el resultado.

Se considera golpe en la cabeza cualquiera que alcance la barbilla o cualquier zona superior.

Se considera golpe en el cuerpo cualquiera que alcance por debajo de la barbilla.

Si el árbitro detiene el combate después de un derribo será considerado suficiente para considerarse un KO para la resolución del mercado y el último golpe realizado resultará el ganador.

Si el árbitro detiene el combate con el boxeador en pie sin que haya un knockdown (derribo), las apuestas se resolverán como perdedoras.