

## **DARDOS**

Todos los mercados se resuelven de acuerdo con el resultado oficial final al menos que se establezca de otra forma en la descripción del mercado.

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos serán nulas, a menos que el evento se vuelva a reprogramar en las siguientes 24 horas. En este caso, seguirán pendientes.

Si un partido comienza pero no se completa, el jugador que progresa a la siguiente ronda será considerado el ganador a efectos de resolución. El resto de mercados serán nulos excepto aquellos donde el resultado ya se ha determinado en el momento en que se abandona el partido.

Partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas permanecerán válidas siempre que el partido se complete antes del fin de la competición.

### **Ganador del Partido**

Apuesta al ganador del partido.

Selecciones posibles (2 opciones): Jugador 1, Jugador 2.

Selecciones posibles (3-opciones): Jugador 1, Empate, Jugador 2.

En partidos de liga donde existen cuotas disponibles en el empate, todas las apuestas realizadas sobre los jugadores a ganador se tratarán como perdedoras si el partido termina en empate.

Si el resultado en un mercado de 2 opciones es empate, las apuestas serán nulas.

### **Hándicap**

Apuesta al ganador del partido después de que el handicap se haya aplicado al resultado final oficial. Los handicaps pueden estar basados en juegos (legs) o sets dependiendo del formato del campeonato.

Selecciones posibles 2 opciones: x.x-Handicap para el jugador 1, x.x-Handicap para el jugador 2.

Selecciones posibles 3 opciones: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

### **Sets Totales**

Apuesta a si el número total de sets en el partido (no se incluye la prórroga) será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor de sets propuesto. Si la cifra de sets propuesta es un número entero y el total de sets disputados coincide con dicho valor, las apuestas serán anuladas.

Se tendrá en cuenta la suma de los sets de ambos participantes.

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

### **Juegos (legs) Totales**

Apuesta a si el número total de juegos disputados en el partido es superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto. Si el valor propuesto coincide exactamente con el marcador, las apuestas serán nulas.

### **Resultado Correcto**

Apuesta al resultado correcto del partido. Si el número total de sets/juegos no se completa, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Cualquier resultado posible.

### **Ganador del Set X**

Apuesta al ganador de un set determinado (X),

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

### **Primer Set - Hándicap de juegos**

Apuesta al ganador del primer set después de aplicar el hándicap de juegos propuesto al resultado oficial en juegos del primer set.

Selecciones posibles: x.x Hándicap para el Jugador 2, x.x Hándicap para el jugador 2.

### **Ganador del Set X - Juego Y**

Apuesta al ganador de un juego determinado (Y) en un set determinado (X). Por ejemplo: ¿qué jugador gana el primer juego en el Segundo set?

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

### **Ganador del Juego X**

Apuesta a que jugador ganará un juego determinado (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

### **Mayor número de 180's**

Apuesta a que jugador se anotará más 180s en el partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

### **Hándicap de 180's**

Apuesta a que jugador se anotará más 180s en el partido después de aplicar el handicap propuesto.

Selecciones posibles: x.x- handicap para el Jugador 1, x.x- handicap para el Jugador 2.

### **180's Totales**

Apuesta al número total de 180's anotados en el partido.

Selecciones posibles 2-opciones: más de x.5, Menos de x.5

Selecciones posibles 3-opciones: menos de X, Exactamente Y, Más de Z.

**180's del Jugador**

Apuesta al número de 180s anotados en el partido por un jugador determinado.

Selecciones posibles 2-opciones: más de x.5, Menos de x.5

Selecciones posibles 3-opciones: menos de X, Exactamente Y, Más de Z.

**180 en el Juego Y del Set X**

Apuesta a si algún jugador se anotará un 180 en un juego determinado (Y) de un Set determinado (X).

Selecciones posibles: Sí, No.

**Checkout más alto**

Apuesta a que jugador realizará el checkout más alto del partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

**Checkout más alto del partido**

Apuesta a si el checkout más alto del partido será superior (más de) o inferior (menos de) de un valor propuesto. Si la cifra propuesta es un número entero y la salida más alta del partido coincide con este valor, las apuestas serán nulas. Los marcadores de checkout de ambos jugadores se tienen en cuenta para la resolución de este mercado.

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

**Checkout más alto del jugador X**

Apuesta a cual será el checkout más alto de un jugador determinado (X).

Selecciones posibles (2 opciones): más de x.5, menos de x.5.

Selecciones posibles (3 opciones): Menos de Y, entre Y - X, más de X.

**Checkout del juego X**

Apuesta a si el checkout de un determinado (X) juego es más alto o más bajo que un valor propuesto.

Selecciones posibles: menos de x.5, más de x.5.

**Checkout del juego Y del Set X**

Apuesta a si el checkout de un determinado (Y) juego de un determinado (X) set, es mayor, igual o menor de un valor propuesto.

Selecciones posibles: Menos de X, Exactamente Y, Más de Z.

**Color del Checkout en el juego X**

Apuesta al color del checkout en un juego determinado (X).

Selecciones posibles: Rojo, Verde.

**Líder tras 4 juegos**

Apuesta a que jugador liderará el marcador después de los primeros 4 juegos.

Selecciones posibles: jugador 1, empate, jugador 2.

**Marcador tras 4 juegos**

Apuesta a cual será el marcador tras disputarse 4 juegos. Si no se completan 4 juegos, las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: cualquier resultado posible.

**Carrera a 3 juegos**

Apuesta al jugador que ganará antes 3 juegos.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

**Set Totales: Impar/Par**

Apuesta a si el número de sets disputados en el partido es un número impar o par.

Selecciones posibles: Impar, Par.

**Juegos Totales: Impar/Par**

Apuesta a si el número total de juegos disputados en el partido será un número impar o par.

Selecciones posibles: Impar, Par.

**Triplete del Partido (ganar el partido / más 180s / checkout más alto)**

Apuesta al jugador que gana el partido, anota el mayor número de 180s y consigue el checkout más alto. Si cualquiera de estos tres pronósticos termina en empate, todas las apuestas serán nulas.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

**Mercados de un evento (sesión)**

Si un jugador se retira de una sesión, las apuestas realizadas a cualquier jugador, partido, acumulada, totales o especiales de la sesión que involucren a ese jugador serán nulas.

**Mercados de Ganador (outright)**

Apuesta a qué jugador ganará el campeonato o torneo.

Selecciones posibles: todos los participantes que tengan posibilidad de ganar el campeonato o torneo.

Todas las apuestas serán resueltas de acuerdo al resultado oficial tras el último partido del campeonato. Los cambios posteriores, de cualquier naturaleza, no se tendrán en cuenta.

Si un jugador/equipo no participa en la competición, todas las apuestas a largo plazo en este participante serán nulas.

Si un jugador se retira de una competición de liga antes de su finalización (por ejemplo, La Premier League) no se considerará ganador en cualquier mercado de 'terminar último' o 'terminar entre los 2 últimos'.

La fecha final mostrada en el evento o mercado puede no corresponder con la programada por la competición.