

## **MOTOR**

El podium de presentación (o cualquier ceremonia similar) contará como resultado oficial. Cambios posteriores al resultado oficial, de cualquier naturaleza, no afectarán a la resolución de las apuestas.

Solo los pilotos que comiencen la vuelta de formación, o estén presentes en la parrilla de salida o listos para comenzar desde la calle de boxes (pit lane), serán considerados como participantes en la carrera. Las apuestas realizadas a pilotos que no participen en la carrera serán resueltas como nulas.

Se tendrán en cuenta las reglas oficiales del organizador de la competición cuando más participantes de los esperados finalizan en una misma posición: Por ejemplo: dos pilotos empatan a puntos en la tercera posición del campeonato de pilotos.

Si un evento se abandona y no se declara ningún resultado, las apuestas serán nulas.

Si una carrera se abandona, y se declara un resultado oficial, las apuestas se resolverán de acuerdo al resultado oficial declarado, incluso si la carrera termina siendo más corta de lo originariamente notificado.

Cambios en las horas, fechas o formato en cualquier sesión de entrenamiento/clasificación/carrera no afectarán a la resolución de las apuestas siempre que el evento tenga lugar dentro de 30 días a contar desde la fecha programada originariamente y en el mismo circuito. En caso de no ser así, las apuestas serán nulas.

### **Ganador del Campeonato**

Apuesta al ganador del Campeonato. Las apuestas se resolverán después de la última carrera del Campeonato. Cambios posteriores no afectarán la resolución. Se aplicarán reglas Ante-Post.

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participan en el campeonato.

**Ganador de la Carrera**

Apuesta al ganador de la carrera. Las apuestas se resolverán de acuerdo a la ceremonia del podio. Cambios posteriores al resultado no se tendrán en cuenta. Se aplicará la regla de desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la carrera.

**Escudería Ganadora (coche/moto)**

Apuesta a cuál será el coche o moto ganadores de la carrera. Las apuestas se resolverán de acuerdo a la ceremonia del podio. Cambios posteriores al resultado no se tendrán en cuenta. Se aplicará la regla de desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todas las escuderías que participen en la carrera.

**Margen de Victoria**

Apuesta al margen que habrá entre el ganador de la carrera y el 2º clasificado. Las apuestas se resolverán de acuerdo a la clasificación oficial en el momento de la presentación del podio.

**Top 3 de la carrera/Terminar en el podio**

Apuesta a qué piloto terminará en el Top 3 (podio) de la carrera. Se aplicarán la regla del desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la carrera o en la clasificación.

**Top 6 de la carrera**

Apuesta a qué piloto terminará en el Top 6 (6 primeros puestos) de la carrera. Se aplicarán la regla del desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la carrera o en la clasificación.

**Terminar en los puntos**

Apuesta a qué piloto terminará en posiciones de puntos en la carrera. Puntos conseguidos por otros medios (ejemplo: vuelta rápida) no se tendrán en cuenta. Se aplicará la regla del desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la carrera.

**Número de pilotos clasificados**

Apuesta al número de pilotos clasificados en la carrera de acuerdo al organizador de la misma. Los pilotos que hayan completado el 90% o más de las vueltas realizadas por el ganador de la carrera (redondeado a la baja al número entero de vueltas más aproximado) se considerará que han terminado la carrera, en línea con la clasificación oficial de la FIA o FIM a la hora de la presentación del podio.

Selecciones posibles: más de xx.5 vueltas, menos de xx.5 vueltas.

**Safety Car durante la Carrera**

Apuesta a si saldrá un Safety Car (coche de seguridad) a la pista después del comienzo de la carrera o no. Si la carrera comienza con el safety car en pista, no se tendrá en cuenta a efectos de resolución. Periodos virtuales de Safety Car no se tendrán en cuenta.

Selecciones posibles: Sí, No.

**Ganador de las Sesiones de Clasificación.**

Apuesta al ganador de las sesiones de clasificación. El ganador será el piloto que hace la vuelta cronometrada más rápida en la última sesión de clasificación. Cualquier cambio posterior que modifique el orden de salida en la parrilla no se tendrá en cuenta.

Si dos o más pilotos registran el mismo tiempo, se tendrá en cuenta la regla del organizador oficial de la carrera para establecer un orden clasificatorio entre los pilotos empatados.

Selecciones posibles: todos los pilotos que participen en las sesiones de clasificación

### **Top 3 - Sesiones de Clasificación.**

Apuesta a qué piloto quedará entre los 3 primeros en las sesiones de clasificación. Los ganadores son aquellos pilotos que hacen las vueltas cronometradas más rápidas en la última sesión de clasificación. Cualquier cambio posterior que modifique el orden de salida en la parrilla no se tendrá en cuenta.

Si dos o más pilotos registran el mismo tiempo, se tendrá en cuenta la regla del organizador oficial de la carrera para establecer un orden clasificatorio entre los pilotos empatados.

Selecciones posibles: todos los pilotos que participen en las sesiones de clasificación

### **Escudería ganadora de las Sesiones de Clasificación.**

Apuesta a que escudería ganará las sesiones de clasificación. La escudería ganadora será aquella con el participante que hace la vuelta cronometrada más rápida en la última sesión de clasificación. Cualquier cambio posterior que modifique el orden de salida en la parrilla no se tendrá en cuenta.

Si dos o más escuderías registran el mismo tiempo, se tendrá en cuenta la regla del organizador oficial de la carrera para establecer un orden clasificatorio entre los pilotos empatados y por lo tanto, entre las escuderías.

Selecciones posibles: todos las escuderías que participen en las sesiones de clasificación.

**Ganador de la sesión de entrenamientos X**

Apuesta al piloto ganador de la sesión de entrenamientos 1, 2 o 3. El ganador será el piloto que realiza la vuelta cronometrada más rápida en la mencionada sesión. Cambios posteriores no se tendrán en cuenta.

Si dos o más pilotos registran el mismo tiempo, se tendrá en cuenta la regla del organizador oficial de la Carrera. Se aplicará la regla del desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la sesión de entrenamientos.

**Vuelta más rápida de la Carrera.**

Apuesta a qué piloto registrará la vuelta más rápida durante la carrera. Se aplicará la regla de desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en la carrera.

**Primer piloto en retirarse**

Apuesta a quién será el piloto que primero se retira de la carrera. Si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta se aplicarán las reglas de desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participan en la carrera, sin retiradas.

**Primera escudería en retirarse**

Apuesta a qué escudería pertenecerá el primer participante en retirarse de la carrera. Si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta se aplicarán las reglas de desempate (dead heat).

Selecciones posibles: Todas las escuderías que participan en la carrera, sin retiradas.

**Ambos participantes - Terminar en los puntos**

Apuesta a si los dos participantes de una misma escudería terminarán en posiciones de puntos en la carrera. Puntos conseguidos por otros medios (ejemplo: vuelta rápida) no se tendrán en cuenta.

Selecciones posibles: Todos las escuderías que participen en la carrera.

**Hat Trick (tripleto): Ganador de las sesiones de clasificación, ganador de la carrera y Vuelta Rápida**

Apuesta a qué piloto registrará la vuelta más rápida en la carrera y ganará las sesiones de clasificación y la propia carrera.

Selecciones posibles: todos los pilotos que participen en la carrera.

**Clasificar**

Apuesta a que piloto completará la carrera apareciendo como tal en la clasificación oficial del organizador, a la hora de la presentación del podio.

Selecciones posibles: todos los pilotos que participen en la carrera.

**No clasificar**

Apuesta a que piloto no completará la carrera apareciendo como tal en la clasificación oficial del organizador, a la hora de la presentación del podio.

Selecciones posibles: todos los pilotos que participen en la carrera.

**Ganador de la Carrera y Posición en la Parrilla.**

Apuesta a la posición de salida en la parrilla que tendrá el ganador de la carrera después de aplicarse cualquier penalización o ajuste por parte del organizador a los resultados de las sesiones de clasificación.

Selecciones posibles: todas las posiciones de salida en la parrilla.

### **Cara a Cara (head to head)**

Apuesta a qué piloto/escudería, en una comparativa de uno contra uno, logrará la mejor posición en la carrera / sesiones de clasificación / sesiones de entrenamientos / temporada.

Para las sesiones de clasificación, las apuestas serán nulas si al menos uno de los dos pilotos/escudería no comienza al menos una vuelta. Cualquier piloto que decida no registrar tiempo en una sesión de clasificación determinada después de progresar desde una sesión anterior (Ejemplo: Q1,Q2,Q3 en Formula 1), será ordenado por rango contra su oponente.

En la carrera, las apuestas serán nulas si alguno de los participantes comparados no comienza la carrera. La vuelta de calentamiento cuenta como parte de la carrera.

Si algún o ambos pilotos no finalizan la carrera, el participante que complete más vueltas será considerado el ganador del enfrentamiento. Si ninguno de los dos pilotos completa la carrera y completan el mismo número de vueltas, las apuestas serán nulas.

En la temporada, las apuestas serán nulas si alguno de los dos participantes en el enfrentamiento no comienza ninguna carrera. Se aplicarán las reglas oficiales del organizador de la competición en caso de que los dos contendientes en el cara a cara finalicen igualados a puntos.

## **Speedway Grand Prix**

### **Ganador Final (outright)**

Los resultados del podio oficial serán tenidos en cuenta para la resolución de las apuestas de ganador. Cualquier reducción en el número de carreras o cambios posteriores a los resultados no afectarán a la resolución de las apuestas.

Si no se celebraran todas las carreras programadas, se anularán las apuestas a: total de puntos, emparejamientos, handicap, márgenes, y resultados correctos excepto en los casos donde el resultado ya se haya determinado.

Si un Gran Premio (Grand Prix) es pospuesto o suspendido, las apuestas permanecerán válidas si no existen cambios en los pilotos ni en el lugar de



celebración y tiene lugar en los siguientes 7 días. De no ser así, las apuestas serán nulas.

En las apuestas a 4 pilotos, los cuatro pilotos nombrados deben ir a sus posiciones de salida en la carrera original para que las apuestas sean válidas. En caso contrario, las apuestas serán nulas.