

Contenido

1.	INTRODUCCIÓN	4
2.	GLOSARIO DE TÉRMINOS	4
3.	FORMALIZACIÓN DE APUESTAS	5
4.	TICKETS DE APUESTA.....	7
5.	CASH OUT / CIERRE ANTICIPADO	7
6.	COBRO DE APUESTAS GANADORAS	8
7.	DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS	9
8.	REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.....	9
8.1	VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS	9
8.2	ANULACIÓN DE APUESTAS	13
9.	ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA.....	15
9.1.	INTRODUCCIÓN	15
9.2.	APUESTAS GANADORAS	16
9.3.	Regla del empate.....	16
10.	REGLAMENTO DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	17
10.1.	TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	17
10.2.	FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	19
10.3.	LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA.....	19
11.	REGLAS ESPECÍFICAS APLICABLES A CADA DEPORTE	26
11.1.	REGLAS PARTICULATRES DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	26
11.1.2.	Fútbol americano.....	26
11.1.3.	Atletismo	41
11.1.4.	Reglas fútbol australiano	41

11.1.5. Bádminton	52
11.1.6. Tiro con arco	56
11.1.7. Béisbol	56
11.1.8. Baloncesto	76
11.1.9. Fútbol Playa.....	84
11.1.10. Voleibol de playa	85
11.1.11. Bolos.....	88
11.1.12. Boxeo.....	89
11.1.14. Curling	116
11.1.15. Ciclismo.....	117
11.1.16 Dardos	118
11.1.17. Hockey sobre césped	122
11.1.18. Floorball (Pelota de piso).....	124
11.1.19. Futsal	124
11.1.20. Juegos gaélicos (fútbol gaélico y hurling)	129
11.1.21. Golf.....	138
11.1.22. Balonmano	142
11.1.23. Hockey sobre hielo.....	148
11.1.24. MMA.....	156
11.1.25. Automovilismo	158
11.1.26. Juegos Olímpicos	162
11.1.27. Pesapallo (Béisbol finlandés)	163
11.1.28. Natación.....	164
11.1.29. Rugby League	164
11.1.30. Rugby Union	172

11.1.32. Fútbol	183
11.1.33. Squash	228
11.1.34. Tenis de mesa.....	230
11.1.35. Tenis	232
11.1.36. Voleibol.....	237
11.1.37. Waterpolo	240
11.1.38. Deportes de invierno.....	241
11.2. OTROS EVENTOS NO DEPORTIVOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	243
11.2.1. E-Sports o Deportes electrónicos	245
11.2.2. Reglas generales del mercado para los eSports de Egames	247
11.2.4. Especiales de Navidad	252
11.2.5 Apuestas sobre Política	252
11.3. APUESTAS HÍPICAS DE CONTRAPARTIDA	254
11.3.1. Carreras de Caballos	254
11.3.2. Carreras de Galgos	257

1. INTRODUCCIÓN

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

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 VERSUS 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 VERSUS.

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 VERSUS 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 esta.

Apuesta de contrapartida: Aquella en la 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 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.

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 estos, 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 sólo 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 tomada 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:

- Que conoce el funcionamiento del SISTEMA DE APUESTAS VERSUS.
- Que acepta los datos y la información que contiene el ticket de la apuesta que el propio sistema de apuestas VERSUS le ha emitido.
- Que conoce y acepta las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.

- Que no tiene conocimiento del resultado del evento deportivo sobre el que apuesta.
- Que su apuesta queda sometida a las condiciones establecidas en las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO.

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.

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 sólo 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.

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.

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.

8. REGLAMENTO GENERAL 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.

8.1 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 de este, 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 registrará 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):

- Si un evento durante su celebración es suspendido y no se reanuda dentro de veinticuatro (24) horas siguientes al inicio programado, el SISTEMAS 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.
- 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.
- 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 cambia el lugar de celebración, las apuestas para ese partido se mantendrán a menos que se inviertan los encuentros, en cuyo caso las apuestas se considerarán nulas. Si un partido se disputa en un campo neutral o varios equipos comparten el terreno de juego, las apuestas serán válidas. Las normas deportivas específicas pueden indicar lo contrario.

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.

8.2 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 de este 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 Carlos Alcaraz vs Jannik Sinner, cuando el partido es entre Carlos Alcaraz y Daniil Medvédev).

- 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.

9. 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.

9.1. INTRODUCCIÓN

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

9.2. 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.

9.3. 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€.

10. 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.

10.1. 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 sólo contiene un único pronóstico. El premio será la multiplicación de la cantidad apostada por el coeficiente del pronóstico.

Apuesta múltiple o combinada: 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 para 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.

10.2. 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.

10.3. LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

En todos los deportes se tiene en cuenta sólo 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.

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.

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 clasificado 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 ésta 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 ésta 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 ésta será anulada.

Apuestas Especiales o Cuotas TOP

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.

Este tipo de cuotas mejoradas suelen hacerse con carácter prematch y, en caso de tener validez en apuestas live, se especificarán.

Cuotas presonalizadas o cuotas Flash

En determinados acontecimientos del SISTEMA DE APUESTAS VERSUS se reserva el derecho de ofrecer una cuota flash de duración e importe limitado.

Las reglas de resolución de este mercado son aquellas generales, salvo que no se exprese en el texto una regla particular.

En caso de mercados de actuaciones jugadores: tiros, tiros a puerta, asistencias, goles, faltas etc. Si el jugador no participa desde el momento inicial, el mercado se considerará nulo. Este tipo de cuotas mejoradas suelen hacerse con carácter prematch y, en caso de tener validez en apuestas en live, se especificarán.

11. REGLAS ESPECÍFICAS APLICABLES A CADA DEPORTE

En la web se detallan las condiciones específicas que rigen las apuestas en cada tipo de deporte y evento.

Cualquier incidencia no contemplada en este capítulo de condiciones específicas de cada deporte se regulará por las reglas generales de apuestas deportivas, 8. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

11.1. REGLAS PARTICULATRES DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

11.1.2. Fútbol americano

Reglas generales

Todos los deportes, incluidos los que se juegan en América del Norte, se enumeran como Equipo local vs. Equipo visitante.

Resolución

A menos que se especifique lo contrario, todos los mercados se liquidan después de la prórroga. Si el resultado es un empate, pero no se ofrecieron cuotas para ese resultado, se anularán todas las apuestas en este mercado. Por ejemplo, si un partido termina en empate (después de la prórroga), se anularán todas las apuestas en el mercado "Línea de dinero".

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se reprograme y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Todos los mercados que se hayan decidido en el momento de la interrupción o el abandono se liquidarán de acuerdo con el resultado en el momento de la interrupción o el abandono. Por ejemplo, se valorarán todas las apuestas al total de puntos en las que ya se haya alcanzado el valor

(por ejemplo, 34,5). Todas las apuestas en mercados con resultados indecisos serán anuladas.

En caso de que se cambie la sede de un partido, las apuestas realizadas antes de este momento se mantendrán si el equipo local sigue siendo designado como tal. Sin embargo, si los equipos local y visitante se invierten, cualquier apuesta realizada en el partido inicial se liquidará como nula. Las apuestas realizadas en partidos inicialmente programados para jugarse en un lugar neutral no se verán afectadas por ningún cambio posterior, independientemente de la lista de equipos locales y visitantes.

Línea de dinero

Selecciona al ganador del juego. Si el resultado es un empate al final de la prórroga, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resultado a tiempo completo (excl. OT)

Selecciona el resultado del partido al final del tiempo reglamentario, sin incluir la prórroga.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de puntos/Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado final oficial. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Diferenciales de puntos y puntos totales/hándicap y puntos totales

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap y se hayan anotado los puntos totales en todo el partido. Las apuestas deben indicar ambos.

Selecciones posibles: Equipo local y Mayor, Equipo local y Menor, Equipo Visitante y Mayor, Equipo Visitante y Menor.

Doble oportunidad (1X - 12 - x2)

Seleccione una de las tres opciones, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo

visitante.

Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el partido, incluido el tiempo extra.

Selecciones posibles: Equipo local para ganar por 1-6 puntos, Equipo local por 7-13 puntos, Equipo local por 14+ puntos, Empate, Equipo visitante para ganar por 1-6 puntos, Equipo visitante por 7-13 puntos, Equipo visitante por 14+ puntos.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

Las horas extras **no** cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Primer equipo en marcar

Selecciona si el equipo local o el visitante marcará el 1er en el partido. No hay marcador en el partido disponible para apostar.

Selecciones: Equipo local, Equipo visitante, Sin puntuación.

Próximos puntos (equipo)

Selecciona qué equipo anotará a continuación.

Selecciones posibles: Equipo local, Ninguno, Equipo visitante.

Próximos Puntos (tipo)

Selecciona cómo se anotarán los próximos puntos de cada equipo.

Selecciones posibles: Touchdown, Gol de campo, Safety, Ninguno.

Carrera a X puntos

Seleccione qué equipo anotará primero un número específico (X) de puntos.

Si ninguno de los equipos anota este número (X) de puntos, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Puntos totales (2 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos totales (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido será superior (más que), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

Puntos totales – Equipo local (2 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos totales – Equipo local (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local será superior (más de), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

Puntos totales – Equipo visitante (2 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos totales – Equipo visitante (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante será superior (más de), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

Par/Impar/Impar (incl. OT)

Selecciona si el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos será par o impar, incluida la prórroga.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Par/Impar (excl. OT)

Selecciona si el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos después del tiempo reglamentario será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Total Touchdowns

Selecciona si el número total de touchdowns anotados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

Total de touchdowns del equipo local

Selecciona si el número total de touchdowns anotados por el equipo local en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

Total de touchdowns del equipo visitante

Selecciona si el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

Touchdown #X

Selecciona quién anota el Xth Touchdown.

Posibles selecciones: Equipo local, Sin X touchdown, Equipo visitante.

Primer anotador de touchdown

Selecciona un jugador específico del equipo local o visitante para anotar el primer touchdown durante un partido. No hay touchdown en el partido disponible para apostar.

Selecciones posibles: Jugador local, Jugador visitante, Sin touchdown.

Anotador de touchdown en cualquier momento

Selecciona un jugador específico del equipo local o visitante para anotar un touchdown en cualquier momento durante un partido.

Cualquier otro anotador de touchdown está disponible para apostar para los jugadores que no están en la lista.

Selecciones posibles: Jugador local, Jugador visitante, Cualquier otro anotador de touchdown.

Total de tiros de campo

Selecciona el número total de goles de campo en el partido.

Selecciones posibles: Más de x.5 tiros de campo, menos de x.5 tiros de campo.

Goles de campo fallados

Selecciona si habrá un gol de campo fallado en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Gol de campo #X

Selecciona quién anota el X^{gol} de campo.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol de campo X, Equipo visitante.

¿Habrá horas extras?

Selecciona si habrá tiempo extra en el partido.

Selecciones posibles: Sí, No

1ª Parte – Resultado

Selecciona el resultado en el descanso.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad. Si el marcador en el medio tiempo es empate, todas las apuestas serán anuladas.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Mitad - Margen de Puntos/1ª Mitad - Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad, después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la primera mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Parte - Próximos Puntos (Equipo)

Selecciona qué equipo marcará el siguiente gol en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Ninguno, Equipo visitante.

1ª Mitad - Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad – Puntos totales (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por ambos equipos será superior (más que), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

1ª Mitad – Puntos Totales – Equipo Local

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad – Puntos Totales – Equipo Visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por el equipo visitante será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad - Par/Impar/Impar

Selecciona si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por ambos equipos será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

1ª Mitad - Total de touchdowns

Selecciona si el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en la 1.ª mitad estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

1ª Mitad - Total de Touchdowns Equipo Local

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo local en la 1ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

1ª Mitad - Total de Touchdowns Equipo Visitante

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en la 1ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

2ª Mitad – Margen de Puntos/2ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la 2ª mitad, después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la 2ª mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2ª Mitad – Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad – Puntos totales (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por ambos equipos será superior (más que), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

2ª Mitad – Puntos Totales – Equipo Local

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad – Puntos Totales – Equipo Visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad - Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por ambos equipos será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

2ª Mitad - Total de touchdowns

Selecciona si el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en la 2ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

2ª Mitad - Total de Touchdowns Equipo Local

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo local en la 2ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

2ª Mitad - Total de Touchdowns Equipo Visitante

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en la 2.ª mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, Menos de x.0 touchdowns

Mitad con mayor puntuación

Seleccione la mitad que contendrá el mayor número de puntos anotados. Las horas extras **no** cuentan.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, Iguales.

X Cuarto - Ganador

Seleccione el resultado del trimestre especificado. Un empate es posible. La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

X Cuarto – Diferenciales de puntos/ X Cuarto – Hándicap

Seleccione el ganador del trimestre especificado (X), después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado del trimestre. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

La prórroga no cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

X Cuarto – Total de Puntos (2 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto especificado (X) por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X Cuarto – Puntos totales (3 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto (X) especificado por ambos equipos será superior (más que), exactamente o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Debajo de x puntos, Exactamente x puntos, Más de x puntos.

X Cuarto – Puntos Totales – Equipo Local (2way)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto (X) especificado por el equipo local será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X Cuarto – Puntos Totales – Equipo Visitante (2way)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto (X) especificado por el equipo visitante será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X Cuarto – Puntos Pares/Pares

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto especificado (X) por ambos equipos será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

X Cuarto – Gol de Campo

Seleccione si habrá un gol de campo en el cuarto (X) especificado o no.
La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Sí, No.

X Cuarto - Touchdown

Selecciona si habrá un touchdown en el cuarto (X) especificado o no.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Sí, No.

X Cuarto - Total de Touchdowns

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en el 1er cuarto estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

X Cuarto - Total de Touchdowns Equipo Local

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo local en el 1er cuarto estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

X Cuarto - Total de Touchdowns Equipo Visitante

Seleccione si el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en el 1er cuarto estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de touchdowns especificado.

Selecciones posibles: Más de x.5 touchdowns, Menos de x.5 touchdowns. Más de x.0 touchdowns, menos de x.0 touchdowns.

Cuarto con mayor puntuación

Seleccione el cuarto que contendrá el mayor número de puntos anotados. El tiempo extra **no** cuenta para el 4º cuarto.

Selecciones posibles: 1º Cuarto, 2º Cuarto, 3º Cuarto, 4º Cuarto, Iguales.

Los cuartos son iguales, si al menos dos cuartos comparten la mayor cantidad de puntos.

Horas extras 3way

Selecciona el ganador de la prórroga.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Jugador X – Menor número de yardas aéreas

Selecciona el número mínimo de yardas aéreas que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ yardas aéreas.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X: menor número de pases completados

Selecciona el número mínimo de pases completados que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ pases completados.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de pases de touchdown

Selecciona el número mínimo de pases de touchdown que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ touchdowns aéreos.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de acarreos

Selecciona el número mínimo de acarreos que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ acarreos.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de touchdowns por tierra

Selecciona el número mínimo de touchdowns terrestres que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ touchdowns por tierra.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de yardas terrestres

Selecciona el número mínimo de yardas terrestres que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ yardas terrestres.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de yardas recibidas

Selecciona el número mínimo de yardas recibidas que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ yardas recibidas.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de touchdowns recibidos

Selecciona el número mínimo de touchdowns recibidos que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ touchdowns recibidos.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de recepciones

Selecciona el número mínimo de recepciones que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ recepciones.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.3. Atletismo

Reglas generales

Información Abandonada/Pospuesta

Si un evento se pospone y se reprograma para que ocurra dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio original, todas las apuestas se mantendrán. Si se reprograma para más de 24 horas después, las apuestas se anularán.

Resolución

Para todos los eventos de atletismo, el resultado se declara en el momento de la presentación del podio (o el resultado oficial de la IAAF al final del evento donde no hay ceremonia de entrega de medallas). Cualquier descalificación o alteración posterior, por cualquier motivo, no se tendrá en cuenta.

Las apuestas a ganador de atletismo son todas válidas, competitivas o no, a menos que se indique lo contrario. Nos reservamos el derecho de aplicar una Regla 4 (Deducción) en caso de que un participante se retire antes del inicio de un evento.

Apuestas cara a cara / Partido/Grupo

Cuando haya un campo reducido de 2 a 4 competidores disponible para apostar, todos los competidores enumerados deben comenzar para que las apuestas sean válidas; Si un competidor de la lista no comienza, todas las apuestas se anulan.

En una competencia de varias rondas, el atleta ganador será el que progrese más lejos, o registre la mejor marca si es eliminado en la misma ronda.

Las apuestas en el medallero del campeonato se resolverán después del evento final y de acuerdo con la lista publicada. No se incluirán las descalificaciones o alteraciones posteriores.

11.1.4. Reglas fútbol australiano

Reglas generales

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Resolución

Todos los mercados de partidos se liquidarán, incluida la prórroga si se juega, a menos que se indique lo contrario. El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario.

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si algún partido termina en empate, incluida la prórroga si se juega, se reembolsarán las apuestas a menos que se ofrezca un precio por el empate.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Medio Ganador

Seleccione qué equipo ganará la mitad específica (primera mitad o segunda mitad).
Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Ganador del cuarto

Selecciona qué equipo ganará el cuarto específico.
Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Puntuación total (2 vías)

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

Carrera a (X) puntos

Selecciona qué equipo alcanzará primero el número especificado de puntos.
El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Primer método de puntuación

Selecciona cuál será el método para anotar el primer punto del partido.

Selecciones posibles: Gol, Detrás.

Primera jugada de anotación

Selecciona qué equipo anotará primero y cuál será el método de anotación.

Selecciones posibles: Gol local, Gol visitante. Atrás de casa, detrás de casa.

Puntuación total Equipo local

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

Puntuación total del equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total de goles

Seleccione si el número total de goles marcados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de goles especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Primer equipo en marcar un gol

Selecciona qué equipo marcará primero un gol en el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Último equipo en marcar un gol

Selecciona qué equipo marcará el último gol en el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Total de goles Equipo local

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de goles especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total de goles del equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de goles especificado y el marcador total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total de atrasos

Seleccione si el número total de goles anotados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de por detrás especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de detrás especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total Behinds Equipo Local

Seleccione si el número total de goles anotados en el partido por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de por detrás especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de detrás especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total de detrás del equipo visitante

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Handicap

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado final oficial. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2 vías: Equipo local, Equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el partido, incluido el tiempo extra si se ofrece. Son posibles cuatro gamas diferentes.

1. Selecciones posibles (15 puntos): Equipo local más de x.5 puntos, equipo visitante más de x.5 puntos, ya sea menos de x.5 puntos
2. Selecciones posibles (25 puntos): Equipo local con 1-24 puntos, Equipo local con 25+ puntos, Equipo visitante con 1-24 puntos, Equipo visitante con 25+ puntos. Dibujar

3. Selecciones posibles (40 puntos): Equipo local con 1-39 puntos, Equipo local con 40+ puntos, Equipo visitante con 1-39 puntos, Equipo visitante con 40+ puntos. Dibujar

4. Selecciones posibles: Equipo local con 1-12 puntos, Equipo local con 13-24 puntos, Equipo local con 25-36 puntos, Equipo local con 37-48 puntos, Equipo local con 49-60 puntos, Equipo local con 61-72 puntos, Equipo local con 73+ puntos, Equipo visitante con 1-12 puntos, Equipo visitante con 13-24 puntos, Equipo visitante con 25-36 puntos, Equipo visitante con 37-48 puntos, Equipo visitante con 49-60 puntos, Equipo visitante con 61-72 puntos, Equipo visitante con 73+ puntos, Empate

Equipo para anotar punto X

Selecciona qué equipo anotará un (X) punto específico. (por ejemplo, equipo que anota el punto 3)

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Equipo que marca el gol X

Selecciona qué equipo marcará un (X) gol específico. (por ejemplo, equipo que marca el gol 3)

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Equipo que anota detrás de X

Selecciona qué equipo anotará una (X) específica detrás. (por ejemplo, equipo que anota detrás de 3)

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Marcador total de la 1ª mitad

Seleccione el número total de puntos anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

Marcador total de la 1ª mitad Equipo local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se

anularán.

El mercado cubre todos los goles del equipo local, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Marcador Total Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los goles del equipo visitante, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Total de Goles

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los goles de ambos equipos.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Total de Goles Equipo Local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Total de goles Equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Total Atrás

Seleccione el número total de goles anotados en la primera mitad para que esté por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Los backs de ambos equipos se combinarán.

Selecciones posibles: Más, Menos

1ª Mitad Total Detrás Equipo Local

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Total de la 1ª mitad detrás del equipo visitante

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Hándicap de la 1ª mitad

Seleccione el ganador de la 1ª mitad después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial del medio tiempo. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: Equipo local, Equipo visitante

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante

Margen de victoria en la 1ª mitad

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana la 1ª mitad.

Selecciones posibles: Equipo local con 1-6 puntos, Equipo local con 7-12 puntos, Equipo local con 13-18 puntos, Equipo local con 19-24 puntos, Equipo local con 25-30 puntos, Equipo local con 31+ puntos, Equipo visitante con 1-6 puntos, Equipo visitante con 7-12 puntos, Equipo visitante con 13-18 puntos, Equipo visitante con 19-24 puntos, Equipo visitante con 25-30 puntos, Equipo visitante con 31+ puntos, Empate

Marcador total de la 2ª mitad

Seleccione el número total de puntos anotados en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad. El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Marcador Total Equipo Local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad. El mercado cubre todos los goles del equipo local, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Marcador Total Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad. El mercado cubre todos los goles del equipo visitante, por ejemplo, gol/detrás.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total de Goles

Seleccione el número total de goles marcados en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total de Goles Equipo Local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total de goles Equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total Atrás

Seleccione el número total de goles anotados en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total detrás del equipo local

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

2ª Mitad Total Detrás del Equipo Visitante

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos

Hándicap de la 2ª mitad

Seleccione el ganador de la 2ª mitad después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial de la segunda mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate

después de que se haya aplicado el margen de hándicap. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Posibles selecciones para 2 vías: Equipo local, Equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de victoria en la 2ª mitad

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana la 2ª mitad.

Selecciones posibles: Equipo local con 1-6 puntos, Equipo local con 7-12 puntos, Equipo local con 13-18 puntos, Equipo local con 19-24 puntos, Equipo local con 25-30 puntos, Equipo local con 31+ puntos, Equipo visitante con 1-6 puntos, Equipo visitante con 7-12 puntos, Equipo visitante con 13-18 puntos, Equipo visitante con 19-24 puntos, Equipo visitante con 25-30 puntos, Equipo visitante con 31+ puntos, Empate

Cuarto X Puntuación total

Seleccione el número total de puntos anotados en el (X) trimestre específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Marcador total Equipo local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Puntuación total Equipo visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Goles totales

Seleccione el número total de goles marcados en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Total de goles Equipo local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Total de goles Equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Total de Atrasados

Seleccione el número total de atrasos anotados en el (X) trimestre específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de atrasos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Total Detrás Equipo Local

Seleccione el número total de goles anotados por el equipo local en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los goles por detrás. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Total Detrás Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el (X) cuarto específico para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de los puntos por detrás dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los detrás y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más, Menos

Cuarto X Hándicap

Seleccione el ganador del (X) cuarto específico después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial del cuarto (X). En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones para 2 vías: Equipo local, Equipo visitante.

Margen de victoria del cuarto X

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el (X) cuarto específico.

Selecciones posibles: Equipo local con 1-6 puntos, Equipo local con 7-12 puntos, Equipo local con 13-18 puntos, Equipo local con 19-24 puntos, Equipo local con 25-30 puntos, Equipo local con 31+ puntos, Equipo visitante con 1-6 puntos, Equipo visitante con 7-12 puntos, Equipo visitante con 13-18 puntos, Equipo visitante con 19-24 puntos, Equipo visitante con 25-30 puntos, Equipo visitante con 31+ puntos, Empate

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará una Liga/Premiership

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan la oportunidad de ganar la Liga/Premiership.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido de la Liga/Premiership. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.5. Bádminton

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial final del partido. El partido debe completarse para que las apuestas sean válidas. Las apuestas se anularán en caso de descalificación, retirada u otra forma de no finalización. Si ya se ha establecido un mercado antes de que se suspenda un partido (por ejemplo, ganador del primer set), todas las apuestas en estos mercados se mantendrán.

Si se cambia el número total de sets a jugar, las apuestas al partido se mantendrán, pero las apuestas al marcador correcto, el total de sets y el total de puntos se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se pospone o se reprograma, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que no tengan lugar dentro de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición), se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 24 horas.

Apuestas de partidos

Selecciona qué jugador ganará la partida.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Apuestas de set

Selecciona el resultado final del partido en sets.

Selecciones posibles: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

En raras ocasiones, ciertos torneos y ligas podían jugar sets extra.

Selecciones posibles: 3:0, 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, 0:3.

Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos cotizado.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos totales Equipo local

Selecciona si el número total de puntos para el Jugador 1/Equipo Local anotados en el partido será superior (más que) o menor (menor que) el valor de puntos indicado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Total de puntos Equipo visitante

Selecciona si el número total de puntos para el Jugador 2/Equipo visitante anotados en el partido será superior (más de) o inferior (menor que) el valor de puntos indicado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos pares/impares

Selecciona si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos jugadores/equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Hándicap de puntos

Selecciona qué jugador habrá ganado más puntos en el partido después de que el hándicap se haya aplicado a la puntuación oficial de puntos de partido de cualquier jugador.

Selecciones posibles: Hándicap x.x para el jugador o equipo A, hándicap x.x para el jugador o equipo B

Conjuntos totales

Selecciona cuántos sets se jugarán en el partido.

Selecciones posibles: 2, 3.

Ganador del set X

Selecciona qué jugador/equipo ganará el set especificado (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2, Equipo local, Equipo visitante.

Set X – Puntuación correcta

Seleccione el resultado del conjunto especificado.

Selecciones posibles: Jugador 1 21-14, Jugador 1 21-5, Jugador 1 21-16, Jugador 1 21-17, Jugador 1 21-18, Jugador 1 21-19, Jugador 1 gana después de puntos extra, Jugador 1 Cualquiera otro gana, Jugador 2 21-14, Jugador 2 21-15, Jugador 2 21-16, Jugador 2 21-17, Jugador 2 21-18, Jugador 2 21-19, Jugador 2 gana después de puntos extra, Jugador 2 Cualquiera otra victoria

X Set - Carrera a Y Puntos

Selecciona qué jugador/equipo será el primero en anotar un número especificado (Y) de puntos en el conjunto especificado (X)

Si ninguno de los jugadores/equipos anota este número (Y) de puntos, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2, Equipo local, Equipo visitante.

X set – Ventaja después de los puntos Y

Seleccione qué jugador/equipo liderará después del punto especificado (Y) en el conjunto especificado (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2. Equipo local, equipo visitante.

Conjunto X – Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos cotizado. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos jugadores/equipos.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X set – Puntos pares/impares

Seleccione si el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos jugadores/equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Set X – Hándicap

Seleccione el ganador del set especificado (X) después de que se haya aplicado el hándicap al marcador oficial del set especificado (X).

Selecciones posibles: Hándicap x.x para el jugador o equipo A, hándicap x.x para el jugador o equipo

B

Set X – Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el jugador (o equipo) especificado gana el set.

Selecciones posibles: Jugador 1 por 1-2, Jugador 1 por 3-5, Jugador 1 por 6-8, Jugador 1 por 9+, Jugador 2 por 1-2, Jugador 2 por 3-5, Jugador 2 por 6-8, Jugador 1 por 9+.

X set – Ganador del punto Y

Selecciona qué jugador/equipo ganará el punto especificado (Y) en el set (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2. Equipo local, equipo visitante.

11.1.6. Tiro con arco

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se reprograme y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el total de goles marcados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

11.1.7. Béisbol

Reglas generales

Todos los deportes, incluidos los que se juegan en América del Norte, se enumeran como Equipo local vs. Equipo visitante.

Todos los partidos deben comenzar en la fecha programada (siempre a la hora local) para que las apuestas sean válidas. Si un partido se suspende o reprograma antes de la hora de inicio programada, se anularán todas las apuestas.

Béisbol que no sea MLB (incluidas las ligas menores de béisbol): Todas las apuestas (incluido el lanzador específico) serán válidas independientemente de quién sea el lanzador de cada equipo. Se aplicará la regla de las 8 1/2 entradas, aunque en el caso de la decisión de aplicar la "regla de la misericordia", todas las apuestas se liquidarán en función del marcador en ese momento. La regla de las 6 1/2 entradas se aplicará a todos los juegos de 7 entradas jugados.

En los mercados de "2 vías", se aplicarán las reglas de empate a menos que se especifique lo contrario. Se devolverá el importe apostado en las apuestas simples, mientras que en las apuestas múltiples/combinadas (parlays), la selección se considerará "Nula".

Apuestas de la MLB

Es responsabilidad del cliente estar al tanto de cualquier cambio en el pitching.

Línea de Dinero (Acción): Equipo contra equipo, independientemente del lanzador que inicie el juego. A efectos de las apuestas, el lanzador que realiza el primer lanzamiento se considera el lanzador abridor. Al realizar apuestas, se pueden especificar los lanzadores.

Un lanzador designado: Se hace una apuesta a favor o en contra de un lanzador específico para que sea el lanzador abridor de uno de los equipos, independientemente de quién sea el lanzador abridor del equipo contrario. El lanzador listado debe comenzar el juego, de lo contrario, la apuesta será anulada.

Ambos lanzadores listados deben comenzar: una apuesta que especifica que ambos lanzadores comienzan. Si se produce algún cambio, la apuesta se anulará.

En caso de cambio en uno de los lanzadores iniciales antes del inicio del partido, las apuestas pueden ajustarse a los totales y al hándicap.

Doble cambio de lanzadores: Al cambiar un lanzador que aparece en la lista y se vuelve a colocar para la determinación de apuestas, estas se considerarán como un cambio normal del lanzador.

Para los eventos de la MLB que se ofrecen con "Lanzador desconocido", todas las apuestas son válidas, a los precios tomados, independientemente de quién lance para cada equipo.

A efectos de las apuestas, la 1ª mitad de un partido de béisbol se cuenta desde el inicio del partido hasta el final de la 5ª entrada (5 entradas completas).

Si se produce un hit y un error dentro de la misma jugada, se considerará un hit a efectos de liquidación.

Una bola de foul siempre se considerará strike a efectos de liquidación.

Forma de lidiar con los cambios de lanzador

Cuando las apuestas se realizan en acción de línea de dinero, línea de dinero de 5 entradas y hay un cambio de lanzador inicial, las apuestas permanecerán activas y las apuestas para carreras totales (más/menos), totales del equipo (más/menos), línea de carrera (hándicap) y línea de carrera alternativa (hándicap alternativo) se considerarán nulas.

Un lanzador se considera oficial después de hacer el primer lanzamiento.

Para cualquier evento suspendido de play-offs de la MLB, que se complete dentro de las 72 horas, todas las apuestas se mantendrán y se determinarán después de que se complete el juego. Si el partido no se completa dentro de las 72 horas posteriores a la suspensión, se anularán todas las apuestas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Si cambia el lugar del partido, las apuestas seguirán siendo válidas ya que el equipo local es el anfitrión. Si el equipo local o visitante cambia, las apuestas basadas en el evento original se anularán.

Regla de las cuatro entradas y media (regla de las 4 1/2 entradas)

Línea de dinero: debe haber al menos 5 entradas completas de juego, a menos que el equipo que batea en segundo lugar lidere después de 4 1/2 entradas, para que las apuestas sean válidas. Si el juego se cancela, o se suspende, después de que se alcanza este punto del juego, entonces el ganador se determina por el marcador después de la última entrada completa (a menos que el equipo que batea en segundo lugar anote para empatar, o tome la delantera en la mitad inferior de la entrada, en cuyo caso el ganador se determina por el marcador en el momento en que se suspende el juego). Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren (con la excepción de los juegos de play-offs de la MLB; consulte la regla específica). Sin embargo, en el caso de que se llame a una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

Regla de las seis entradas y media (regla de las 6 1/2 entradas)

Apuestas de total y línea de carreras (para juegos de 7 entradas): el juego debe durar al menos 7 entradas completas (o 6 1/2 entradas si el equipo que batea en segundo lugar está ganando) para que las apuestas sean válidas. Sin embargo, en el caso de que se llame a una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren.

Regla de las ocho entradas y media (regla de las 8 1/2 entradas)

Apuestas totales y de línea de carreras: el juego debe durar al menos 9 entradas completas (u 8 1/2 entradas si el equipo que batea en segundo lugar está ganando) para que las apuestas sean válidas. Sin embargo, en el caso de que se llame a una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren (con la excepción de los juegos de play-offs de la MLB; consulte la regla específica).

Apuestas antes del inicio del partido

Todas las apuestas en el partido incluyen entradas extras, a menos que se especifique lo contrario. Si se aplica la "regla de la misericordia", todas las apuestas se determinarán en función del marcador actual.

Apuesta a la 'Línea de dinero': Dependerá de la regla de las 41/2 entradas.

'Hándicap', 'Hándicap - 3 opciones' y 'Hándicap - Alternativa': Dependerá de la regla de las 81/2 entradas.

Total del juego, totales del equipo, totales de 3 opciones y totales alternativos del juego: sujeto a la regla de las 8 1/2 entradas, excepto cuando el total ya se haya excedido (si el total ya ha superado el total cotizado, las apuestas al over se liquidarán como ganadoras, y las apuestas al menos se liquidarán como perdedoras) o cuando la conclusión natural del juego hubiera significado que se determinaría el resultado del total cotizado.

Por ejemplo, si el juego de la MLB se cancela, o se suspende en 5-5, las apuestas a totales del juego de más de 10 o 10.5 se liquidarán como ganadoras, y las apuestas a menos de 10 o 10.5 se liquidarán como perdedoras, ya que cualquier conclusión natural del partido tendría al menos 11 carreras. Específicamente para los partidos de entrenamiento de primavera de la MLB, la liquidación se basará solo en 9 entradas, en los casos en que se pueda aplicar la regla de conclusión natural.

Más hits (equipo local, equipo visitante, empate), Total de hits (Más/Menos), Total de hits del equipo (Más/Menos): Se aplicará la regla de 81/2 entradas (regla de 8 1/2 entradas). Sin embargo, si el total ya ha sido Superior, se valorará como una apuesta ganadora, mientras que la apuesta al Menos se considerará una apuesta perdedora.

Ganador de 5 entradas completas: seleccione qué equipo estará en ventaja después de las primeras cinco entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anularán en caso de empate. Selecciones posibles 3-Opciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante. Selecciones posibles 2-Opciones: Equipo local, Equipo visitante.

Línea de hándicap/carrera de 5 entradas completas: seleccione el ganador después de que el hándicap se haya aplicado al resultado de las primeras 5 entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anularán en caso de empate después de que se haya aplicado el hándicap. Selecciones posibles para 2 opciones: XX -margen para el equipo local, XX -margen para el equipo visitante. Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

5 entradas completas Total de carreras: seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras 5 entradas por encima o por debajo del valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán las puntuaciones de ambos equipos. Selecciones posibles: Más de x.5 carreras, Menos de x.5 carreras.

Totales de 3/5/7 entradas: las apuestas se liquidarán en función del marcador después de 3/5/7 entradas completas, a menos que el total cotizado ya haya superado el número especificado. En tales casos, todas las apuestas se liquidarán de la siguiente manera, las apuestas más altas sobre el total cotizado se liquidarán como "ganadoras", y las apuestas menos sobre el total cotizado se liquidarán como "perdedoras".

Línea de 3/5/7 entradas: las apuestas se liquidarán según el resultado después de que se hayan completado las primeras 3/5/7 entradas de un juego, a menos que el equipo que batea en segundo lugar ya esté adelante (con cualquier línea de carrera aplicada) a la mitad de la entrada correspondiente, o anote para adelantarse (con cualquier línea de carrera aplicada) en esa entrada, en cuyo caso el equipo que batea en segundo lugar se considerará ganador.

Player Props avanzadas, incluidas las apuestas a estadísticas de jugadores

Cuando se aplique la regla de la misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

Los lanzadores listados deben ser titulares para que la apuesta sea válida. Las entradas extra cuentan a menos que se especifique lo contrario.

Todas las proposiciones de la 1.^a entrada: se debe completar la 1.^a entrada para que las apuestas sean válidas, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

Doble resultado: resultado después de 4 1/2 entradas, además del resultado de todo el juego.

Total de carreras del partido par/impar: si el resultado combinado del juego final es cero (puntuación 0), las apuestas se anularán.

Período con la puntuación más alta: la regla de las 81/2 entradas.

Total de carreras del equipo par/impar: si el resultado combinado del juego final es cero (puntuación 0), las apuestas se anularán. Entradas extras (tiempo extra) incluidas.

Margen de victoria: sujeto a la regla de 81/2 entradas. La determinación incluye entradas extras en la MLB. En el caso de partidos que no sean de la MLB, si el juego puede terminar en empate, esa opción estará disponible. Si un juego de la MLB termina en empate cuando se cancela o suspende, las apuestas se anularán.

Líder después de X entradas (equipo local, equipo visitante, empate): El equipo que lidere después de la entrada especificada se valorará como ganador.

Primero en anotar/Correr a x carreras: el primer equipo en alcanzar el número requerido de carreras se decidirá como el ganador. Las apuestas a Ninguno de los dos requieren que se aplique la regla de las 81/2 entradas para ser declaradas ganadoras.

El equipo que anota primero gana el juego: se aplica la regla de 81/2 entradas.

Último en anotar: se aplica la regla de 81/2 entradas.

Equipo con la entrada con mayor puntuación - Equipo con la puntuación más alta: el resultado se determinará en función de la puntuación más alta de la mitad de la entrada del juego. Si ambos equipos tuvieron la misma puntuación alta, la opción "Empate" se considerará ganadora (incluso si un equipo ha logrado este resultado con más frecuencia que el otro). Se aplica la regla de las 81/2 entradas.

Entradas Extra - Sí / No: se determinarán como "Sí" en caso de empate después de 9 entradas (o el número de entradas citado en caso de que no hayan sido 9), incluso si las entradas posteriores no se realizan por cualquier motivo.

¿Cuándo se anotarán más carreras? Se aplicará la regla de las 81/2 entradas.

Momento del primer jonrón: se determinará en base al primer jonrón del juego. Todos los mercados relacionados con la opción "Sin jonrón" se liquidarán de acuerdo con la regla de las 81/2 entradas como ganadores.

Jugador - Rendimiento: (Total de bases / Total de hits / Total de ponches / Anotación de un jonrón / Anotación de una base por bola / Anotación de una carrera impulsada / Anotación de una carrera). El jugador debe aparecer en la lista oficial del equipo al comienzo del partido, y el lanzador seleccionado por el oponente (en el momento de realizar la apuesta) debe comenzar el partido para que las apuestas sean válidas. Se aplicará la regla de las 81/2 entradas, a menos que las apuestas ya hayan sido determinadas, ya sea por el jugador que haya alcanzado la línea especificada en cuestión o que haya sido sustituido en el partido sin obtener la puntuación citada. El total de bases se calcula sumando todos los hits que hace un jugador según Sencillo = 1 Base, Doble = 2, Triple = 3, Jonrón = 4. Solo estos cuentan.

Lanzador abridor - entradas completadas: el lanzador debe comenzar para que las apuestas sean válidas. Las apuestas se liquidarán en función del número de entradas completadas. Las apuestas se anularán si el juego se suspende con el lanzador abridor aún presente en el juego y sin alcanzar

el número requerido de entradas.

Player props diarios de apuestas a estadísticas de jugadores

Estos mercados se refieren a un grupo de juegos jugados en una fecha determinada. Si no hay lanzadores en la lista, las apuestas se mantendrán independientemente de los cambios de lanzadores.

Grand Salami es el total de todas las carreras anotadas en los juegos relevantes. Todos los juegos deben jugarse y durar al menos 8 1/2 entradas para que sean válidos, incluso si el total supera con algunos juegos pospuestos o cancelados.

Local vs Visitante: todos los juegos deben jugarse y durar al menos 8 1/2 entradas para que sea válido.

Equipo con mayor puntuación: todos los juegos deben jugarse y durar al menos 8 1/2 entradas para que sean válidos.

Apuestas en vivo

Si se aplica la "regla de la misericordia", todas las apuestas se determinarán en función del marcador actual.

Todas las apuestas serán válidas independientemente de los cambios de lanzador. Las entradas extra contarán.

Apuesta a la 'Línea de dinero': Dependerá de la regla de las 4 1/2 entradas.

Línea de Carrera/Hándicap Alternativo - Sujeto a la regla de 8 1/2 entradas.

Totales del juego/Totales alternativos: sujeto a la regla de las 8 1/2 entradas, excepto cuando el total del juego ya se haya excedido (si el total del juego ya ha superado el total cotizado, las apuestas al over se liquidarán como ganadoras, y las apuestas al menos se liquidarán como perdedoras) o cuando la conclusión natural del juego hubiera significado que se determinaría el resultado del total cotizado. Por ejemplo, si se suspende un partido de la MLB con 5-5, las apuestas a Más de 10 o 10,5 se valorarán como ganadoras, y las apuestas a Menos de 10 o 10,5 se valorarán como perdedoras, ya que cualquier conclusión natural del partido tendría al menos 11 carreras. Específicamente para los partidos de entrenamiento de primavera de la MLB, la liquidación se basará solo en 9 entradas, en los casos en que se pueda aplicar la regla de conclusión natural.

Totales del equipo: sujeto a la regla de las 8 1/2 entradas, excepto cuando el total del equipo ya se haya excedido (si el total del equipo ya ha superado el total cotizado, las apuestas al over se liquidarán como ganadoras, y las apuestas al menos se liquidarán como perdedoras).

Hándicap de 3 vías: incluye el precio del empate de hándicap. Las entradas extras cuentan. Sujeto a la regla de las 8 1/2 entradas.

Para ir a entradas extra: el final de la 9ª entrada debe estar completo para que las apuestas sean válidas. Si el marcador está empatado después de 9 entradas, este mercado se liquidará como Sí, incluso si las entradas adicionales no se juegan debido a que el juego se ha cancelado o suspendido.

Para ganar la entrada (actual/siguiente): se deben completar la parte superior e inferior de la entrada especificada, a menos que el equipo que batea en segundo lugar en la entrada especificada esté ganando cuando el juego se suspende/suspende.

Línea de carreras de entradas (incluidas las alternativas): se deben completar las entradas superior e inferior para que las apuestas sean válidas, a menos que el equipo que batea en segundo lugar en la entrada especificada ya haya cubierto la línea de carreras y no pueda ser superado.

Total de entradas (incluidas las alternativas): se deben completar las entradas superior e inferior especificadas para que las apuestas sean válidas, a menos que el total cotizado ya se haya superado

en el momento en que se cancela o suspende el juego.

Una puntuación en la entrada (actual/siguiente): se debe completar la parte superior e inferior de la entrada especificada, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Una anotación en media entrada/hit en media entrada (actual/siguiente): la mitad de entrada especificada (superior o inferior) debe completarse a menos que ya se haya anotado una carrera/se haya producido un hit cuando el juego se suspenda/suspenda.

Líder después de 'X' entradas: se deben completar la parte superior e inferior de la entrada especificada para que las apuestas sean válidas, a menos que el equipo que batea en segundo lugar lidere y no pueda ser superado en el momento en que se suspenda el juego. En el caso de que se aplique una regla de misericordia, cualquier mercado de líder de entradas incompletas se considerará ganado por el ganador del partido.

Mercados de Carrera a Mercados/Totales de Equipo/Total de Hits - Se aplica la regla de 81/2 entradas a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada, o si la conclusión natural del juego hubiera significado que el resultado de las apuestas estaría determinado. Específicamente para los partidos de entrenamiento de primavera de la MLB, la liquidación se basará solo en 9 entradas, en los casos en que se pueda aplicar la regla de conclusión natural.

Si se cancela o suspende un juego empatado y la conclusión natural de un juego requiere un ganador, las apuestas en la cuota de Carrera a correspondiente se anularán. Por ejemplo, si se suspende el juego de la MLB a 3-3 después de 10 entradas, todas las apuestas en Race To 4 se anularán. Las apuestas de Carrera a 5/6/7 se valorarán como Ninguno.

Siguiente equipo en anotar: Si el juego se suspende, todos los mercados de carreras ya anotadas se mantendrán. Las apuestas a la próxima carrera en el momento en que se suspenda el juego no serán válidas.

Margen de victoria: sujeto a la regla de 81/2 entradas. El acuerdo incluye entradas extras para MLB; para los que no son de la MLB donde un juego puede terminar en empate, entonces esa opción está disponible. Si un juego de la MLB termina en empate cuando un juego se cancela/suspende, las apuestas se anularán.

Primer equipo en anotar X carreras: si el equipo que seleccionas no anota el número especificado de carreras, la apuesta se considerará perdedora independientemente de si el otro equipo tampoco ha anotado el número especificado de carreras.

Apuestas Futuras - Reglas Generales

Victorias en la temporada regular: el equipo debe completar al menos 160 partidos de la temporada regular para que las apuestas sean válidas, a menos que los partidos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten al resultado.

Especiales de temporada regular: todos los mercados se refieren a las estadísticas de temporada acumuladas en MLB y son transferibles entre la Liga Americana y la Liga Nacional. Las estadísticas acumuladas en cualquier otra liga no cuentan.

Jugador que batea la mayor cantidad de jonrones: se refiere a la cantidad de jonrones registrados por los anotadores oficiales de la MLB.

Apostar por la serie

Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos (según las respectivas organizaciones rectoras) no se completa o se modifica.

Las estadísticas proporcionadas por el proveedor oficial de resultados o el sitio web oficial de la competición o partido correspondiente se utilizarán para liquidar las apuestas. Cuando las estadísticas de un proveedor de resultados oficiales o de un sitio web oficial no estén disponibles, o cuando haya pruebas significativas de que el proveedor de resultados oficiales o el sitio web oficial son incorrectos, utilizaremos pruebas independientes para respaldar la liquidación de las apuestas.

En ausencia de pruebas coherentes e independientes o en presencia de pruebas contradictorias significativas, las apuestas se liquidarán en función de nuestras propias estadísticas.

Línea de dinero

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si algún partido termina en empate, incluida la prórroga si se juega, las apuestas en el mercado de línea de dinero se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Línea de dinero (el lanzador listado debe ser titular)

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si uno de los lanzadores indicados no comienza, la apuesta se anula.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Línea de dinero (el lanzador de casa listado debe ser el abridor)

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si el lanzador local indicado no comienza, la apuesta se anula.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Línea de dinero (el lanzador visitante listado debe ser el abridor)

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si el lanzador visitante indicado no comienza, la apuesta se anula.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Margen de carrera/Hándicap/Línea de carrera

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado final oficial. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Carreras totales

Seleccione el número total de carreras anotadas en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Carreras totales (3 vías)

Selecciona el número total de carreras anotadas en el partido. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Sobre X, Exactamente X, Debajo de X.

Carreras totales (bandas)

Selecciona el número total de carreras anotadas en el partido. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: 0-5, 6-7, 8-9, 10-11, 12 o más carreras.

Carreras totales – Equipo local

Seleccione el número total de carreras anotadas en el partido por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de carreras – Equipo visitante

Seleccione el número total de carreras anotadas en el partido por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Carreras pares/impares

Seleccione si el número total de carreras, incluidas las entradas extras, será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Carreras pares/impares: Equipo local

Seleccione si el número total de carreras del equipo local será par o impar, incluidas las entradas extra.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Carreras pares/impares: Equipo local (excluyendo entradas extras)

Seleccione si el número total de carreras del equipo local será par o impar, excluyendo las entradas extra.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Equipo de carreras pares/impares

Seleccione si el número total de carreras del equipo visitante será par o impar, incluidas las entradas extra.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Carreras pares/impares: Equipo visitante (excluyendo entradas extras)

Seleccione si el número total de carreras del equipo visitante será par o impar, excluyendo las entradas extra.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el partido. Puede haber diferentes gamas disponibles.

Posibles selecciones (1): Equipo local > 4, Equipo local 3-4, Equipo local 1-2, Equipo visitante 1-2, Equipo visitante 3-4, Equipo visitante > 4.

Selecciones posibles (2): Equipo local 1, Equipo local 2, Equipo local 3 o más, Equipo visitante 1, Equipo visitante 2, Equipo visitante 3 o más, Empate.

Resultado de tiempo completo (excluyendo entradas extras)

Selecciona al ganador del partido después de las entradas regulares.
Las entradas extras **no** cuentan.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para ganar el resto del partido

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán las carreras anotadas después de realizar la apuesta. Las carreras anotadas antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Carrera a X carreras

Seleccione qué equipo anotará primero un número específico (X) de carreras.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

Resultado de la X Entrada

Selecciona el resultado de la Xª entrada.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Entrada X – Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado final oficial. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Entrada - Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap a la puntuación de la primera entrada. Las apuestas se anularán en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Entradas X - Total de Carreras

Seleccione el número total de carreras anotadas en la entrada especificada (X) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos para esta entrada.

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

Entradas X - Total de Carreras Equipo Local

Seleccione el número total de carreras anotadas por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Entradas X - Total de Carreras Equipo Visitante

Seleccione el número total de carreras anotadas por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Carreras en la entrada X

Seleccione el número exacto de carreras anotadas en la entrada especificada (X).

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3+.

Carrera en la entrada X

Seleccione si habrá una carrera en la entrada indicada o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Entradas con mayor anotación

Selecciona la entrada con la puntuación más alta en el partido.

Selecciones posibles: 1ª entrada, 2ª entrada, 3ª entrada, 4ª entrada, 5ª entrada, 6ª entrada, 7ª entrada, 8ª entrada, 9ª entrada, igual.

Mayor número de carreras totales en entradas

Seleccione el total de carreras de la entrada con mayor puntuación. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: 1, 2, 3, 4 y 5+.

Equipo líder después de X entradas

Seleccione el equipo que liderará después de las entradas indicadas.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Correr X Anotador

Selecciona qué equipo anotará en la carrera indicada.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

Primer equipo en marcar

Selecciona qué equipo anotará la primera carrera.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Último equipo en anotar

Selecciona qué equipo anotará la última carrera.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1º Ganador de 3 entradas

Seleccione qué equipo estará en ventaja después de las primeras tres entradas. En caso de empate, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª 3 entradas – Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de las primeras tres entradas. Las apuestas se anularán en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Selecciones posibles: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

1ª 3 entradas – Total de carreras

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras tres entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1º Ganador de 5 entradas

Selecciona qué equipo estará en ventaja después de las primeras cinco entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Posibles selecciones de 2 vías: Equipo local, Equipo visitante.

1º 5 Entradas Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de las primeras 5 entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª 5 entradas - Total de carreras

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras cinco entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1ª 5 entradas – Total de carreras (3 vías)

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras cinco entradas. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Sobre X, Exactamente X, Debajo de X.

1ª 5 entradas – Total de carreras del equipo local

Seleccione el número total de carreras anotadas por el equipo local en las primeras cinco entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán

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

1ª 5 entradas – Total de carreras del equipo visitante

Seleccione el número total de carreras anotadas por el equipo visitante en las primeras cinco entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán

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

1ª 5 entradas – Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado liderará después de las primeras cinco entradas.

Selecciones posibles: Equipo local por 1, Equipo local por 2, Equipo local por 3 o más, Equipo visitante por 1, Equipo visitante por 2, Equipo visitante por 3 o más, Empate.

1º Ganador de 7 entradas

Seleccione qué equipo estará en ventaja después de las primeras siete entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Posibles selecciones de 2 vías: Equipo local, Equipo visitante.

1º 7 Entradas Hándicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de las primeras 7 entradas. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1º 7 entradas - Total de carreras

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras siete entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Línea de dinero y carreras totales

Seleccione el resultado de tiempo completo y el total de carreras anotadas. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 carreras y equipo local, Menos de x.5 carreras y equipo visitante, más de x.5 carreras y equipo local, más de x.5 carreras y equipo visitante.

Entrada Extra Sí/No

Selecciona si habrá al menos una entrada extra o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

¿Habrá fin de la 9ª entrada?

¿Selecciona si el equipo local jugará en la parte baja de la novena entrada?

Selecciones posibles: Sí, No.

Para Batear Un Jonrón – Equipo De Casa

Selecciona qué jugador conectará un jonrón.

Posibles selecciones: Jugadores del equipo local.

Para Batear Un Jonrón – Equipo Visitante

Selecciona qué jugador conectará un jonrón.

Selecciones posibles: Jugadores del equipo visitante.

Para grabar un éxito – Jugador X

Seleccione si el jugador indicado registrará un golpe o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Total de hits, carreras y carreras impulsadas – Jugador X

Seleccione si el número estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado para el jugador indicado.

Selecciones posibles: por encima de x.5, por debajo de x.5.

Total de ponches – Jugador X

Seleccione si el número de ponches estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado para el jugador indicado.

Selecciones posibles: por encima de x.5, por debajo de x.5.

Menor número de hits del bateador

Selecciona el número de golpes que hará el jugador indicado durante el partido.

Selecciones posibles: 1 o más, 2 o más, 3 o más, etc.....

Menor número de jonrones de los bateadores

Selecciona el número de jonrones que hará el jugador indicado durante el partido.

Selecciones posibles: 1 o más, 2 o más, 3 o más, etc.....

Menor número de ponches del lanzador

Seleccione el número de ponches que hará el lanzador indicado durante el partido.

Selecciones posibles: 4 o más, 5 o más, 6 o más, etc.....

Menor número de bateadores bases totales

Selecciona el número de Bases Totales que el jugador indicado hará durante el partido.

Selecciones posibles: 1 o más, 2 o más, 3 o más, etc.....

Menor número de bateadores, carreras anotadas y carreras impulsadas

Seleccione el número de carreras y carreras impulsadas que hará el jugador indicado durante el partido.

Selecciones posibles: 1 o más, 2 o más, 3 o más, etc.....

Menor número de lanzadores de carreras limpias

Selecciona el número de carreras que hará el jugador indicado durante el partido.

Selecciones posibles: 1 o más, 2 o más, 3 o más, etc.....

Total de jonrones

Seleccione el número total de jonrones anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los jonrones dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Total de jonrones – Equipo local

Seleccione el número total de jonrones anotados en el partido por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los jonrones dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de jonrones – Equipo visitante

Seleccione el número total de jonrones anotados en el partido por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de los jonrones dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de visitas

Seleccione el número total de aciertos anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de aciertos dado. Si se ofrece un número entero como valor de los hits de inicio y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Total de hits – Equipo local

Seleccione el número total de hits anotados en el partido por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de Hits – Equipo Visitante

Seleccione el número total de hits anotados en el partido por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de hits – Entradas 1 a 5

Seleccione el número total de hits anotados en las primeras cinco entradas para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Primeras 4 1/2 entradas en total – Equipo local

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras 4 1/2 entradas del juego por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Primeras 4 1/2 entradas Carreras totales – Equipo visitante

Seleccione el número total de carreras anotadas en las primeras 4 1/2 entradas del juego por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de carreras dado. Si se ofrece un número entero como el valor de las carreras dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

X Carrera

Selecciona qué equipo anotará X carrera consecutiva primero.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante, Empate.

Rango de ejecución

Selecciona el Rango de Carrera del resultado del juego.

Selecciones posibles: El rango de ejecución está entre 0 y 4, el rango de ejecución está entre 5 y 6, el rango de ejecución está entre 7 y 8, el rango de ejecución está entre 9 y 10, el rango de ejecución está entre 11 y 13, el rango de ejecución es mayor que 14.

Hándicap de entrada

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la entrada. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Carrera en la entrada X – Equipo local

Seleccione si habrá una carrera anotada por el equipo local en la entrada indicada o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Carrera en la entrada X – Equipo visitante

Seleccione si habrá una carrera anotada por el equipo visitante en la entrada indicada o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

X Entrada: ambos equipos anotarán

Selecciona si ambos equipos anotarán en la entrada actual. Si solo un equipo anota, esto se valora como 'No'.

Selecciones posibles: Sí, No

5 entradas completas – Total de hits del equipo local

Seleccione el número total de hits anotados en las primeras cinco entradas por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

5 entradas completas – Total de hits del equipo visitante

Seleccione el número total de hits anotados en las primeras cinco entradas por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Máximo de carreras consecutivas de cualquiera de los equipos

Selecciona el número máximo de carreras consecutivas anotadas por cualquiera de los equipos.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5+

Equipo con la entrada con mayor anotación

Selecciona el equipo con la entrada con más puntos en el partido.

Posibles selecciones: Equipo visitante, Equipo local, Empate

Total de entradas en blanco

Seleccione el número de entradas sin anotaciones que deben estar por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el total de entradas sin anotar es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

¿Cuándo se decidirá el partido?

Selecciona cuándo se decidirá el partido. El mercado se valorará como "Cualquier entrada extra" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega la prórroga (entradas extra).

Selecciones posibles: Parte alta de la 9ª entrada, parte inferior de la 9ª entrada, cualquier entrada extra.

X Entrada Total de hits

Seleccione el número total de hits anotados en la entrada actual para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

X Entrada Total de Hits – Equipo Local

Seleccione el número total de hits anotados por el equipo local en la entrada actual para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Hits totales en la X Entrada – Equipo visitante

Seleccione el número total de hits anotados por el equipo visitante en la entrada actual para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de hits dado. Si se ofrece un número entero como el valor de acierto dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/División

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato/Liga/División.

Todas las apuestas se mantienen independientemente de la reubicación del equipo, el cambio de nombre del equipo, la duración de la temporada o el formato de los playoffs.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato/Liga/División. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.8. Baloncesto

Reglas generales

Todos los partidos, incluidos los que se juegan en América del Norte, se enumeran como Equipo local vs. Equipo visitante.

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial, incluida la prórroga si se juega, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. La duración de cada cuarto no se indica en la terminal.

En caso de suspensión del partido después de que el juego haya comenzado, las apuestas se anularán. Todas las apuestas en mercados ganadores o perdedores establecidos antes de ese momento se mantendrán. Deben transcurrir ciertos minutos de tiempo de juego para que las apuestas sean válidas, de la siguiente manera:

- Torneos con 12 minutos de tiempo de juego por cuarto: 43 minutos de tiempo de juego en total. (por ejemplo, NBA)
- Torneos con 10 minutos de tiempo de juego por cuarto: 35 minutos de tiempo de juego en total. (por ejemplo, WNBA, NCAAB, baloncesto europeo).

Todas las apuestas a la segunda mitad incluyen la prórroga, a menos que se especifique lo contrario.

Si el resultado de un mercado de 2 opciones es un empate o un empate, las apuestas se anularán a menos que se indiquen cuotas para el empate o el empate.

En el caso de que un partido haya terminado en empate, pero no se haya jugado tiempo extra, los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado al final del tiempo reglamentario.

En caso de que se utilice la regla "Final de Elam", el reloj de juego se apaga a una hora predeterminada de juego. Una puntuación objetivo se establece añadiendo un número designado de puntos al resultado actual del equipo líder. El primer equipo en alcanzar la puntuación objetivo gana el juego.

La hora de parada del reloj de juego y la puntuación objetivo pueden variar entre competiciones.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos/Moneyline

Selecciona el equipo que ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resultado a tiempo completo (excl. OT)

Selecciona el resultado final del partido.

Las horas extras **no** cuentan.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de puntos/Hándicap

Seleccione el ganador después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial.
Las horas extras cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local (+/- x.x), Equipo visitante (+/- x.x).

Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Total de puntos (rango)

Seleccione cuál será el rango exacto de puntos anotados por ambos equipos en el partido.

Selecciones posibles: 0 - 99, 100 - 109, 110 - 119, 120 - 129, 130 - 139, 140 - 149, 150 - 159, 160 - 169, 170 - 179, 180+.

Totales Equipo local

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Totales del equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos pares/impares

Selecciona si el número total de puntos anotados en el juego será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Total de puntos y línea de dinero

Seleccione el resultado de tiempo completo y el total de puntos anotados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de puntos.

Selecciones posibles: Menos de x.x puntos y equipo local, menos de x.x puntos y empate, menos de x.x puntos y equipo visitante, más de x.x puntos y equipo local, más de x.x puntos y empate, más de x.x puntos y equipo visitante.

Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el partido, incluido el tiempo extra.

Selecciones posibles (3 vías): Equipo local por 6+, Equipo visitante por 6+, Cualquier otro resultado (que es Equipo local por 1-5 puntos y Equipo visitante por 1-5 puntos).

Selecciones posibles (6 vías): Equipo local 1-5, Equipo local 6-10, Equipo local 11 o más, Equipo visitante 1-5, Equipo visitante 6-10, Equipo visitante 11 o más.

Selecciones posibles (7 vías, sin división de equipos): por 1 – 5, por 6 – 10, por 11 – 15, por 16 – 20, por 21 – 25, por 26 – 30, por 31+.

Selecciones posibles (10 vías): Equipo local 1-5, Equipo local 6-10, Equipo local 11-15, Equipo local 16-20, Equipo local 21+, Equipo visitante 1-5, Equipo visitante 6-10, Equipo visitante 11-15, Equipo visitante 16-20, Equipo visitante 21+.

Selecciones posibles (12 vías): Equipo local 1-5, Equipo local 6-10, Equipo local 11-15, Equipo local 16-20, Equipo local 21-25, Equipo local 26+, Equipo visitante 1-5, Equipo visitante 6-10, Equipo visitante 11-15, Equipo visitante 16-20, Equipo visitante 21-25, Equipo visitante 26+.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

Las horas extras **no** cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

¿Habrá horas extras?

Selecciona si habrá tiempo extra en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Cuarto con mayor puntuación

Seleccione el cuarto que contendrá el mayor número de puntos anotados. Las horas extras **no** cuentan.

Selecciones posibles: 1º Cuarto, 2º Cuarto, 3º Cuarto, 4º Cuarto, Iguales.

Los cuartos son "iguales" si al menos dos cuartos comparten la mayor cantidad de puntos.

Primer equipo en marcar

Selecciona qué equipo marcará primero en el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Primera jugada de anotación

Selecciona qué equipo registrará la primera anotación del partido y cuál será el método de anotación.

Selecciones posibles: Tiro de 2 puntos, Tiro de 3 puntos, Tiro libre.

Carrera hacia X Puntos

Seleccione qué equipo anotará primero un número específico (X) de puntos.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Mitad - Apuestas/1ª Mitad - Línea de Dinero

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anularán si el marcador del medio tiempo está empatado al final de la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Parte – Resultado

Selecciona el resultado de la primera mitad incluyendo un empate.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad - Margen de Puntos/1ª Mitad - Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad, después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la 1ª mitad.

Selecciones posibles: Equipo local (+/- x.x), Equipo visitante (+/- x.x).

1ª Mitad – Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad – Puntos Totales Equipo Local

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad – Total de puntos Equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por el equipo visitante será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

1ª Mitad – Par/Impar

Selecciona si el número total de puntos anotados en la 1ª mitad por ambos equipos será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

2ª Mitad - Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anularán si el marcador de la 2.ª mitad está empatado.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

2ª Parte – Resultado

Selecciona el resultado de la segunda mitad incluyendo un empate.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2ª Mitad – Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad – Puntos totales Equipo local

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por el equipo local estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad – Total de puntos Equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por el equipo visitante estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

2ª Mitad - Puntos Pares/Pares

Selecciona si el número total de puntos anotados en la 2ª mitad por ambos equipos será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Xº Cuarto – Ganador/X Cuarto – Moneyline (2Way)

Seleccione qué equipo ganará el cuarto especificado. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anularán si el marcador del cuarto está empatado al final del cuarto.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X Cuarto - Resultado (3V)

Seleccione qué equipo ganará el cuarto especificado (X), incluido un empate.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

X Cuarto - Margen de puntos/ X Cuarto - Hándicap

Seleccione el ganador del cuarto especificado (X), después de que el hándicap se haya aplicado al resultado oficial del cuarto.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Equipo local (+/- x.x), Equipo visitante (+/- x.x).

X Cuarto - Total de Puntos

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto especificado (X) por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

La prórroga no cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X Cuarto - Par/Impar/Impar

Seleccione si el número total de puntos anotados en el cuarto especificado (X) por ambos equipos será par o impar.

La prórroga no cuenta para apostar en el 4º cuarto.

Selecciones posibles: Impar, Par.

X Cuarto – Margen de Victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo local o visitante ganará el cuarto especificado.

Selecciones posibles: Equipo local, equipo visitante para ganar por (X) puntos o por cualquier otro resultado.

Rendimiento del jugador

Seleccione cuál será el rendimiento de un jugador específico en una determinada categoría durante el partido.

Selecciones posibles: Puntos, Rebotes, Tiros libres, Asistencias, Tapones.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de puntos

Selecciona el número mínimo de puntos que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ puntos.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de bloques

Selecciona el número mínimo de bloques que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ bloques.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de rebotes

Selecciona el número mínimo de rebotes que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ rebotes.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de robos

Selecciona el número mínimo de robos que consigue un jugador.

Selecciones posibles: x+ robos.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Jugador X – Menor número de triples

Selecciona el número mínimo de triples que anota un jugador.

Selecciones posibles: x+ 3 punteros.

Resolución

Para que las apuestas sean válidas, los jugadores deben participar en el partido, solo cuenta la acción real del juego.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales no debe coincidir con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, todas las apuestas de posición a este equipo se anularán. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.9. Fútbol Playa

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 0,5 goles, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el total de goles marcados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de goles marcados por ambos equipos.

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

Handicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el hándicap europeo (triple vía) al resultado oficial a tiempo completo.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga

/ Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, todas las apuestas de posición a este equipo se anularán. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.10. Voleibol de playa

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. En caso de abandono, si un mercado ya se ha determinado antes de que se haya suspendido un partido (por ejemplo, Ganador del 1er set), todas las apuestas en estos mercados se mantendrán.

Si se cambia el número total de sets a jugar, las apuestas al partido se mantendrán, pero las apuestas al marcador correcto, el total de sets y el total de puntos se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se pospone o se reprograma, todas las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que no tengan lugar dentro de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición), se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 24 horas.

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Hándicap del set

Selecciona qué equipo ganará el partido después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado oficial del partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Puntos totales

Seleccione el número total de puntos jugados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, menos de x.5 puntos.

Puntos totales Equipo local

Seleccione el número total de puntos para que el equipo local juegue en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, menos de x.5 puntos.

Total de puntos Equipo visitante

Seleccione el número total de puntos para que el equipo visitante juegue en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, menos de x.5 puntos.

Puntos pares/impares

Selecciona si el número total de puntos anotados en el juego será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Hándicap de puntos

Selecciona qué equipo habrá ganado más puntos en el partido después de que el hándicap se haya aplicado a la puntuación oficial de puntos del partido de cualquier equipo.

Selecciones posibles: Equipo local (+/- x.x), Equipo visitante (+/- x.x).

Apuestas de set

Selecciona el resultado final del partido en sets.

Selecciones posibles: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2.

Conjuntos totales

Selecciona cuántos sets se jugarán en el partido.

Selecciones posibles: 2, 3.

Xº set - Ganador

Selecciona qué equipo ganará el set especificado (X).

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X set – Puntos totales

Seleccione el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos en el set X.

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

X set – Hándicap

Seleccione el ganador del set especificado (X) después de que se haya aplicado el hándicap al resultado final del set.

Selecciones posibles: Equipo local (+/- x.x), Equipo visitante (+/- x.x).

X set – Ganador del punto Y

Seleccione qué equipo ganará el punto especificado (Y) en el conjunto X.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X Set - Carrera a Y Puntos

Seleccione qué equipo será el primero en anotar un número especificado (Y) de puntos en el conjunto especificado (X).

Si ninguno de los equipos anota este número (Y) de puntos, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X set – Puntos pares/impares

Seleccione si el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos en el set X.

Selecciones posibles: Impar, Par.

11.1.11. Bolos**Reglas generales****Resolución**

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se reprograme dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos

Selecciona qué jugador ganará la partida.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Puntuación correcta

Seleccione la puntuación de conjunto correcta. Si no se completa el número total de sets/finales, las apuestas se anulan.

Selecciones posibles: 2:0, 2:1, 1.5:0.5, 0.5:1.5, 1:2, 0:2.

Número total de conjuntos

Selecciona el número total de sets en el partido.

Selecciones posibles: 2, 3.

Establecer totales

Selecciona el total de puntos anotados por el Jugador 1 y el Jugador 2 en el conjunto para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Hándicap del X Set

Seleccione el ganador del set especificado (X) después de que se haya aplicado el hándicap al resultado final del set.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

11.1.12. Boxeo

Reglas generales

Resolución

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de la pelea de la noche. Cualquier alteración posterior del resultado oficial no afectará la liquidación.

En el caso de que no se celebre ningún concurso, todas las apuestas se anularán, excepto en los mercados en los que la liquidación ya esté determinada.

Si la pelea se considera un "empate técnico" dentro de los primeros cuatro asaltos, todas las apuestas se anularán con la excepción de los mercados en los que la liquidación ya está determinada.

En la World Boxing Super Series, las apuestas se determinarán en función de las puntuaciones de los tres primeros jueces. No se utilizará el cuarto juez ni los métodos de cuenta regresiva subsiguientes.

En el caso de que el número total de asaltos programados para la pelea difiera del mercado de apuestas de ronda ofrecido, las apuestas se mantendrán, con la excepción de los mercados de apuestas totales de más/menos de rondas y grupos de rondas o donde una selección individual no pueda tener ninguna acción (por ejemplo, apuestas en la ronda 11 o 12 en una pelea de 10 asaltos) donde las apuestas se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Las apuestas se mantendrán durante 30 días si se pospone una pelea.

Si uno de los contendientes es reemplazado por un sustituto, las apuestas en el combate original se anularán.

Apuestas de combate

Selecciona qué luchador ganará la pelea.

Selecciones posibles: Luchador 1, Empate, Luchador 2.

Empate Sin apuesta

Selecciona qué luchador ganará la pelea. En caso de empate, todas las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Luchador 1, Luchador 2.

Método de victoria

Selecciona cómo ganará el combate el peleador.

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

2 por Decisión/Decisión Técnica, Luchador 2 KO/TKO/DQ, Empate.

Resolución

KO – Una pelea se considerará un nocaut (KO) si el boxeador no logra hacer que el 10 cuente.

Nocaut técnico (TKO) - Una pelea se considerará un TKO si el árbitro o la esquina detienen la pelea, a menos que la pelea se decida por las tarjetas de puntuación de los jueces o se dictamine como "no contest". Todos los retiros de la esquina, incluyendo 'tirar la toalla' o 'retirar al boxeador' se considerarán un nocaut técnico.

Descalificación (DQ) - Una pelea se considerará DQ si el árbitro detiene la pelea antes de una decisión de KO/TKO o de los jueces debido a violaciones persistentes de las reglas. El boxeador descalificado pierde la pelea.

Decisión/Decisión Técnica – Una pelea se considerará una Decisión o Decisión Técnica en caso de que las tarjetas de puntuación de los jueces determinen el ganador de la pelea en cualquier momento de la pelea, siempre y cuando la pelea no se anote en empate, empate mayoritario o empate unánime.

Empate: si la pelea se anota un empate.

Empate Técnico - Si el árbitro detiene la pelea por cualquier motivo que no sea KO/TKO o DQ. Si la pelea se considera un "empate técnico" dentro de los primeros cuatro asaltos, las apuestas se anularán.

En el caso de un "No Contest", todas las apuestas se anularán.

Método exacto de la victoria

Selecciona cómo ganará el combate el peleador.

Selecciones posibles: Peleador 1 por Decisión Unánime, Peleador 1 por Decisión Técnica, Peleador 1 por Decisión Mayoritaria, Peleador 1 por Decisión Dividida, Peleador 1 por KO, Peleador 1 por TKO, Peleador 1 por DQ, Peleador 2 por Decisión Unánime, Peleador 2 por Decisión Técnica, Peleador 2 por Decisión Mayoritaria, Peleador 2 por Decisión Dividida, Peleador 2 por KO, Luchador 2 por nocaut técnico, luchador 2 por DQ, empate.

Resolución

El mercado se determina de acuerdo con la decisión oficial del organismo rector de la pelea.

Nocaut (KO) - Una pelea se considerará un nocaut (KO) si el boxeador no logra hacer que el 10 cuente.

Nocaut técnico (TKO) - Una pelea se considerará un TKO si el árbitro o la esquina detienen la pelea, a menos que la pelea se decida por las tarjetas de puntuación de los jueces o se dictamine como "no contest". Todos los retiros de la esquina, incluyendo 'tirar la toalla' o 'retirar al boxeador' se considerarán un nocaut técnico.

Descalificación (DQ) - Una pelea se considerará DQ si el árbitro detiene la pelea antes de una decisión de KO/TKO o de los jueces debido a violaciones persistentes de las reglas. El boxeador descalificado pierde la pelea.

Decisión unánime: una pelea se considerará una decisión unánime si todos los jueces califican al mismo boxeador que ha ganado la pelea sobre su oponente cuando se anuncian las tarjetas de puntuación

Decisión Técnica: Una Decisión Técnica solo entrará en vigor si las tarjetas de puntuación de los jueces determinan el resultado de la pelea en cualquier momento que no sea el final de la duración programada de la pelea

Decisión mayoritaria: una pelea se considerará una decisión mayoritaria si la mayoría de los jueces califica al mismo boxeador que ha ganado la pelea, y los jueces restantes califican la pelea como un empate

Decisión dividida: una pelea se considerará una decisión dividida si la mayoría de los jueces califican al mismo boxeador que ha ganado la pelea y los jueces restantes califican al otro boxeador como ganador

Empate: a efectos de liquidación, el empate mayoritario, el empate unánime, el empate dividido y el empate técnico se liquidarán como un empate dentro del "Mercado del método exacto de victoria". Un empate técnico solo entrará en vigor si la tarjeta de puntuación de los jueces determina el resultado de la pelea en cualquier momento que no sea el final de la duración programada de la pelea.

En el caso de un "No Contest", todas las apuestas se anularán.

Apuestas de ronda

Selecciona cuándo qué peleador ganará la pelea.

Posibles selecciones: Luchador 1 para ganar en la ronda 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; El luchador 2 ganará en el asalto 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12; Dibujar; El luchador 1 ganará por decisión o decisión técnica; Luchador 2 a ganar por decisión o decisión técnica.

Resolución

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que la pelea terminó en el último asalto completado, en caso de que un luchador no responda a la campana para el siguiente asalto. El boxeador debe ganar por KO, TKO o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión y, por lo tanto, las apuestas en cualquier ronda individual o ronda de grupo se liquidarán como perdedoras.

Apuestas de ronda agrupada

Selecciona cuándo qué peleador ganará la pelea.

Selecciones posibles: Luchador 1 Round 1-3, Fighter 1 Round 4-6, Fighter 1 Round 7-9, Fighter 1 10-12, Fighter 1 gana por decisión o decisión técnica, Draw, Fighter 2 Round 1-3, Fighter 2 Round 4-6, Fighter 2 Round 7-9, Fighter 2 10-12, Fighter 2 gana por decisión o decisión técnica.

Resolución

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que la pelea terminó en el último asalto completado, en caso de que un luchador no responda a la campana para el siguiente asalto. El boxeador debe ganar por KO, TKO o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión y, por lo tanto, las apuestas en cualquier ronda individual o ronda de grupo se liquidarán como perdedoras.

La pelea llega hasta el final

Selecciona si la pelea llega hasta el final o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Total de rondas Más/Menos

Selecciona si la pelea terminará más (más de) o menos (menos de) un número específico de asaltos.

Resolución

Las apuestas se liquidarán en el momento exacto en que se complete la pelea. Cuando se establece una media vuelta, esta se define por el punto medio de la ronda y se considera que es 1 minuto para una ronda de 2 minutos, 1 minuto y 30 segundos para una ronda de 3 minutos y 2 minutos y 30 segundos para una ronda de 5 minutos.

Total de rondas completadas

Selecciona el total de rondas completadas para que sea menor o al menos el valor que elijas.

Selecciones posibles: Menos de x rondas, Al menos x rondas.

Resolución

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que la pelea terminó en el último asalto completado, en caso de que un luchador no responda a la campana para el siguiente asalto.

La pelea termina en el Round X

Selecciona si la pelea se decidirá antes, durante o después de la ronda en cuestión.

Selecciones posibles: Antes de X, En X, Después de X.

Resolución

Independientemente de cualquier decisión oficial, se considerará que la pelea terminó en el último asalto completado, en caso de que un luchador no responda a la campana para el siguiente asalto.

Para anotar un derribo

Selecciona qué luchadores anotan un derribo.

Selecciones posibles: Luchador 1 Sí, Luchador 1 No, Luchador 2 Sí, Luchador 2 No, Ambos Luchadores.

Resolución

Un derribo solo contará si un boxeador es noqueado o si el árbitro le da una cuenta obligatoria de 8 puntos. Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como una caída.

Número exacto de derribos

Selecciona el número de derribos anotados por un luchador.

Selecciones posibles: Luchador 1 0, Luchador 1 1, Luchador 1 2, Luchador 1 3 o más, Luchador 2 0, Luchador 2 1, Luchador 2 2, Luchador 2 3 o más, Sin derribo.

Resolución

Un derribo solo contará si un boxeador es noqueado o si el árbitro le da una cuenta obligatoria de 8 puntos. Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como una caída.

Ser derribado y ganar

Selecciona si un luchador será derribado y gana el combate.

Selecciones posibles: Luchador 1 Sí, Luchador 1 No, Luchador 2 Sí, Luchador 2 No, No Derribo.

Resolución

Un derribo solo contará si un boxeador es noqueado o si el árbitro le da una cuenta obligatoria de 8 puntos. Si se considera que un boxeador se ha resbalado, no contará como una caída.

Ganar en los primeros 60 segundos de la primera ronda.

Selecciona si un luchador gana dentro de los primeros 60 segundos de la pelea.

Selecciones posibles: Luchador 1, Luchador 2.

Resolución

La liquidación se determinará por la hora oficial anunciada en caso de que la pelea termine dentro de la Ronda 1. Si la pelea se detiene debido a un choque de cabezas dentro de los primeros 60 segundos de la Ronda 1, las apuestas se anularán.

Victoria por KO con Head Punch / Body Punch

Selecciona si un luchador gana por puñetazo en la cabeza o puñetazo en el cuerpo.

Selecciones posibles: Luchador 1 por puñetazo en la cabeza, Luchador 1 por puñetazo en el cuerpo, Luchador 2 por puñetazo en la cabeza, La pelea llega hasta el fondo.

Resolución

A efectos de liquidación, el último puñetazo propinado al boxeador determinará el resultado.

Un puñetazo en la cabeza se considera cualquier cosa que caiga en la barbilla o por encima.

Un puñetazo al cuerpo se considera cualquier puñetazo por debajo de la barbilla

En caso de que el árbitro detenga la pelea después de una caída, se considerará suficiente para ser considerada un KO a efectos del mercado y el último golpe asestado resultará en una victoria.

Si el árbitro detiene la pelea con el boxeador de pie en ausencia de un derribo, las apuestas se considerarán perdedoras.

11.1.13. Cricket

Reglas generales

Jugadores expulsados/retirados: un jugador expulsado se considera retirado, por lo que se liquidará como un wicket.

Conmoción cerebral/sustituciones tácticas: cuando un jugador abandona el campo como sustituto, esto no contará como un wicket. Si el jugador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el jugador abandonó el campo. Cuando un jugador entra en el partido como suplente, a efectos de liquidación, se considerará que tanto él como el jugador sustituido han participado plenamente en el partido.

Carreras de penalización después de la conclusión de una entrada: las carreras de penalización agregadas al total de un equipo después del inicio de las entradas del otro equipo no contarán para la liquidación de los mercados en las entradas anteriores.

The Hundred - Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada

completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos de overs limitados.

Partidos creados incorrectamente: si se crea un partido en el formato incorrecto (es decir, T20 en lugar de la Lista A), las apuestas se anularán y se creará un nuevo partido.

Apuestas de partidos

¿Quién ganará el partido?

Resolución

Todas las apuestas del partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si no hay un resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

En caso de empate, si las reglas oficiales de la competencia no determinan un ganador, se aplicarán las reglas de empate. En las competiciones en las que un bowl off o un super over determina un ganador, las apuestas se valorarán según el resultado oficial.

En los partidos de Primera Clase, si el resultado oficial es un empate, las apuestas se liquidarán como un empate entre ambos equipos. Las apuestas al empate se valorarán como perdedoras.

Si un partido se suspende debido a factores externos, las apuestas se anularán a menos que se declare un ganador según las reglas oficiales de la competencia.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán si no se reinicia dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio anunciada.

Apuestas de partidos: Doble oportunidad

¿El resultado del partido será cualquiera de las tres opciones dadas?

Resolución

Un empate se resolverá como un empate.

Todas las apuestas del partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia.

Si no hay un resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

Apuestas del partido: Empate sin apuesta

¿Quién ganará el partido dado que todas las apuestas se anularán si el partido es un empate?

Resolución

Un empate se resolverá como un empate.

Todas las apuestas del partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia.

Si no hay un resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

Ganador del sorteo

¿Quién ganará el sorteo?

Resolución

Si no se realiza ningún sorteo, se anularán todas las apuestas.

Otros equivalentes se consideran un tira e.g. bat vuelta.

Tirar/Ganar Doble

¿Quién ganará el sorteo y luego quién ganará el juego?

Resolución

El sorteo del ganador gobierna como se indica arriba.

Reglas de apuestas de partido como las anteriores.

Partido empatado

¿Habrá empate el partido?

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial.

Si el partido se suspende o no hay un resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

Para los partidos de Primera Clase, un empate es cuando el lado que batea en segundo lugar es eliminado por segunda vez con el marcador empatado.

La mayoría de los cuatros

¿Qué equipo acertará más cuatros?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatros. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan.

Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los cuatros de la primera entrada.

La mayoría de los seises

¿Qué equipo anotará más seises?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los seises anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de seises. Los derribos y los extras no cuentan.

Los seises anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los seises de la primera entrada.

La mayoría de los extras

¿A qué equipo se le agregarán más extras a su puntaje de bateo?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todas las entregas largas, sin balones, byes, leg byes y penaltis en el partido cuentan para el resultado final. Si hay carreras desde el bate, así como extras de la misma entrega, las carreras desde el bate no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los extras de la primera entrada.

Más carreras perdidas concedidas

¿Qué equipo concederá más carreras en el partido?

Resolución

Una carrera "concedida" significa que un miembro de ese equipo será eliminado mientras batea.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Las carreras en un súper over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán las carreras de la primera entrada.

Primero más alto

¿Qué equipo anotará más carreras en el primer over de sus entradas?

Resolución

El primer over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si durante el primer over se finalizan las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase, el mercado se refiere solo a las primeras entradas de cada equipo.

Los extras y las carreras de penalización en el exceso particular cuentan para la liquidación.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos.

Más carreras en grupos de overs

¿Qué equipo anotará la mayor cantidad de carreras después del primer número especificado de overs de sus entradas?

Resolución

Si no se completa el número especificado de overs, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente fuera, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs especificados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase, el mercado se refiere solo a las primeras entradas de cada equipo. Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos de overs limitados.

La asociación de apertura más alta

¿Qué equipo anotará más carreras antes de perder su primer wicket?

Resolución

Si el equipo de bateo llega al final de sus overs asignados, alcanza su objetivo o declara antes de que caiga el primer wicket, el resultado será el total acumulado.

A efectos de liquidación, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si cualquiera de las entradas se reduce a menos del 80% de los overs debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación ya esté determinada o se determine en general.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En los partidos de Primera Clase, el mercado se refiere solo a las primeras entradas de cada equipo.

Partidos de cuatro

¿Cuántos cuatros habrá en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatros. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan.

Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

Seises de partido

¿Cuántos seises se golpearán en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el

mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los seis anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatros. Los derribos y los extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

Extras del partido

¿Cuántos extras se marcarán en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todas las entregas largas, sin balones, byes, leg byes y penaltis en el partido cuentan para el resultado final. Si hay carreras desde el bate, así como extras de la misma entrega, las carreras desde el bate no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

Anchos de partido

¿Cuántos extras se marcarán en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Cualquier carrera que resulte de un lanzamiento amplio, excepto las carreras de penalización, contará para el total final. Los anchos en un súper over no cuentan.

Carreras de partidos

¿Cuántas carreras habrá en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Las carreras en un súper over no cuentan.

Wickets de partido

¿Cuántos wickets caerán en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

La lesión jubilada no cuenta como un despido.

Los wickets en un super over no cuentan.

Ducks de partido

¿Cuántos Ducks se anotarán en total en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Un pato se clasifica como alguien que es expulsado por cero carreras. La lesión jubilada no cuenta como un despido. Los patos en un súper over no cuentan.

Hitos del partido

¿Cuántos de los hitos especificados (50/100) se marcarán en total en el partido?

Resolución

Esto está determinado por la cantidad de entradas individuales de 50+ o 100+ que se anotan en el partido. Una puntuación superior a 100 contará tanto como un 50 como un 100.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

Máximo de Over en el partido

¿Cuántas carreras se anotarán en el over de mayor anotación del partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.⁷⁴

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todas las carreras, incluidas las extras, cuentan para la liquidación. Los súper overs no cuentan.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos de overs limitados.

Partido Mejor Bateador

¿Qué bateador anotará más carreras en el partido?

Resolución

El resultado de este mercado se determina en función del bateador con la puntuación individual más alta en el partido.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas a los mejores bateadores para los partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo, y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es retirado como sustituto por conmoción cerebral, ese jugador aún se contará, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese bateador se mantendrán.

Si un bateador es sustituido durante las entradas de bateo, pero después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original se eliminará y se liquidará normalmente, incluso si el sustituto anota la puntuación individual más alta. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Si un bateador es sustituido en el partido después de que terminen las entradas de bateo, las apuestas a ese bateador se anularán.

Cuando dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate.

Las carreras anotadas en un súper over no cuentan.

Mejor jugador Bowler del partido

¿Qué lanzador tomará la mayor cantidad de wickets en el partido?

Resolución

El resultado de este mercado se determina en función del lanzador con más wickets en el partido.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas al mejor lanzador para los partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo, y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es retirado como sustituto por conmoción cerebral, ese jugador aún se contará, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán.

Si se sustituye a un lanzador después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado

original se eliminará y se liquidará como de costumbre, incluso si el sustituto toma la mayor cantidad de wickets. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas.

Si dos o más lanzadores han tomado el mismo número de wickets, el lanzador que haya concedido la menor cantidad de carreras será el ganador. Si hay dos o más lanzadores con los mismos wickets tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los wickets tomados en un super over no cuentan.

Si ningún lanzador toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

Equipo de los mejores bateadores

¿Qué equipo contendrá al mejor bateador del partido?

Resolución

Se aplican las mismas reglas que el mejor bateador del partido, y se aplican reglas de empate si las carreras anotadas por el mejor bateador de ambos equipos son las mismas. Si la liquidación ya está determinada en el momento en que se acorta un partido, las apuestas se mantendrán.

Equipo de los mejores jugadores de bolos

¿Qué equipo contendrá al mejor lanzador del partido?

Resolución

Se aplican las mismas reglas que el mejor lanzador del partido, y se aplican reglas de empate si los wickets tomados por el mejor lanzador de ambos equipos son los mismos. Si la liquidación ya está determinada en el momento en que se acorta un partido, las apuestas se mantendrán.

Jugador del partido

¿Quién será nombrado jugador del partido?

Resolución

Las apuestas se valorarán en función del jugador del partido declarado oficialmente. Se aplican las reglas de empate.

Si no se declara oficialmente al jugador del partido, se anularán todas las apuestas.

Todos los jugadores que jugaron en el partido serán liquidados, incluidos los suplentes. Si un jugador no juega, las apuestas se anularán.

Ventaja en la primera entrada

¿Cuál será el déficit de carreras entre las primeras entradas en un partido de Primera Clase?

Resolución

Las dos primeras entradas deben completarse. Las reglas de empate se aplican en caso de empate. En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Cincuenta/Cien en el partido

¿Habrá un cincuenta/cien en el partido?

Resolución

Cualquier puntuación de 50 o más cuenta como cincuenta. Similar para cien.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Cincuenta y cien en las primeras entradas

¿Se anotará un cincuenta/cien en las primeras entradas del partido?

Resolución

Cualquier puntuación de 50 o más cuenta como cincuenta. Similar para cien.

En los partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para lanzarse en las primeras entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las entradas deben completarse, o más de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase, este mercado se refiere solo a las primeras entradas del partido, no a las primeras entradas de ambos equipos.

Puntuación individual más alta

¿Cuál será la puntuación más alta de un bateador en el partido?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Se aplican las reglas de empate.

Escurre fuera de la entrega

¿Cuántas carreras se anotarán en el lanzamiento especificado?

Resolución

El resultado se determinará por el número de carreras agregadas al total del equipo, fuera de la entrega especificada.

A efectos de liquidación, todas las bolas ilegales cuentan como entregas. Por ejemplo, si un over comienza con un tiro abierto, entonces el primer lanzamiento se valorará como 1 y, aunque no se haya lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará como lanzamiento 2 para ese over.

Si un lanzamiento conduce a un hit libre o un hit libre debe ser relanzado debido a un lanzamiento ilegal, las carreras anotadas en el lanzamiento adicional no cuentan.

Todas las carreras, ya sea desde el bate o no, están incluidas. Por ejemplo, un wide con tres carreras

extra tomadas equivale a 4 carreras en total de ese lanzamiento.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Por ejemplo, si no hay entregas ilegales, la 5ª bola lanzada en las entradas se mostrará como "X carreras en la 5ª entrega, 1ª vuelta" y la 6ª bola lanzada en las entradas se mostrará como "X carreras en la 1ª entrega, 2ª vez". Si hay un lanzamiento ilegal en las primeras cinco bolas lanzadas, la 6ª bola lanzada en las entradas se mostrará como "X carreras de la 6ª entrega, 1º over". Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos.

Corre en más de

¿Cuántas carreras se anotarán en el over especificado?

Resolución

El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, se considerará que el over se ha completado, a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas.

Los extras y las carreras de penalización en el over en particular cuentan para la liquidación a menos que las carreras de penalización hagan que las entradas o el partido terminen antes de que una bola sea lanzada en el over, en cuyo caso ese over será anulado.

Si se produce una carrera en la carrera del lanzador para finalizar el juego, y no se han completado entregas en ese over, las apuestas se anularán.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos.

Límite en más de

¿Habrá un límite marcado en el over especificado?

Resolución

Como "Corre por encima".

Solo los límites anotados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

Wicket en más de

¿Caerá un wicket en el over especificado?

Resolución

Como "Runs in Over", excepto que si se produce una carrera en la carrera del lanzador, se considera que ha tenido lugar un wicket en el over de ese lanzador.

A efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluidas las carreras. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket. Si se agota el tiempo de espera de un bateador o se retira, se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior. La lesión jubilada no cuenta como un despido.

Sobre par/impar

¿El número de carreras anotadas en el over especificado será par o impar?

Resolución

Como "Corre por encima".

El cero es un número par.

Corre en grupos de overs

¿Cuántas carreras se anotarán en el número especificado de overs?

Resolución

Si no se completa el número especificado de overs, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente fuera, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los extras y las carreras de penalización en el grupo particular de overs cuentan para la liquidación de ese grupo.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos de overs limitados.

Wickets en grupos de overs

¿Cuántos wickets caerán en el número especificado de overs?

Resolución

Si no se completa el número especificado de overs, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente fuera, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

A efectos de liquidación, si a un bateador se le agota el tiempo muerto o se retira, se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior. La lesión jubilada no cuenta como un despido.

Para el Hundred, un over constará de 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que las de otros formatos de overs limitados.

Se ejecuta en sesión

¿Cuántas carreras se anotarán en la sesión especificada?

Resolución

El resultado se determina por el número total de carreras anotadas en la sesión especificada, independientemente del equipo que las haya anotado.

Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Carreras de entradas

¿Cuántas carreras anotará un equipo en una entrada específica?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. Las apuestas realizadas en una entrada futura seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en cualquier entrada actual o anterior.

En los partidos de Primera Clase empatados, se anulará si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas también se anularán en los partidos de primera clase empatados, si se han lanzado menos de 60 overs en una entrada incompleta, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un equipo declara, esas entradas se considerarán completas a efectos de liquidación.

Wickets de entradas

¿Cuántos wickets perderá el equipo de bateo en las entradas actuales?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

La lesión jubilada no cuenta como un despido.

Entradas Cuatro

¿Cuántos cuatros bateará el equipo de bateo en sus entradas actuales?

Resolución

Igual que la mayoría de los cuatros.

Seis entradas

¿Cuántos seises bateará el equipo de bateo en sus entradas actuales?

Resolución

Igual que la mayoría de los seises.

Entradas Extras

¿Cuántos extras se agregarán a las entradas de bateo del equipo nombrado?

Resolución

Igual que la mayoría de los extras.

Entradas Wide Concedidas

¿Cuántos anchos lanzará el equipo de bolos nombrado?

Resolución

Igual que los partidos.

Entradas Ducks

¿Cuántos patos se anotarán en las entradas de bateo del equipo nombrado?

Resolución

Igual que los patos de fósforo.

Carreras de entradas

¿Cuántas carreras se concederán en las entradas?

Resolución

Igual que la mayoría de las carreras.

Máximo de más en entradas

¿Cuántas carreras se anotarán con la mayor anotación de las entradas actuales?

Resolución

Igual que el máximo over en el partido.

Carreras de entradas, pares o impares

¿El total de carreras de la entrada será par o impar?

Resolución

Si las entradas se abandonan, se pierden o no hay resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

Entradas para terminar con un límite

¿Será la última bola de la entrada un límite?

Resolución

Solo los límites anotados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si hay alguna reducción en el número de overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Si el partido se suspende o no hay un resultado oficial, se anularán todas las apuestas.

Mejor bateador en entradas

¿Qué bateador anotará más carreras para el equipo nombrado?

Resolución

El resultado de este mercado se determina en función del bateador con la puntuación individual más alta en las entradas de un equipo.

En los partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas previas al partido al mejor bateador para los partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo, y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es retirado como sustituto por conmoción cerebral, ese jugador aún se contará, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese bateador se mantendrán.

Si un bateador es sustituido durante las entradas de bateo, pero después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original se eliminará y se liquidará normalmente, incluso si el sustituto anota la puntuación individual más alta. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Si un bateador es sustituido en el partido después de que terminen las entradas de bateo, las apuestas a ese bateador se anularán.

Cuando dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, en las entradas se aplicarán las reglas de empate.

Las carreras anotadas en un súper over no cuentan.

Mejor lanzador en entradas

¿Qué lanzador tomará la mayor cantidad de wickets para el equipo nombrado?

Resolución

El resultado de este mercado se determina en función del lanzador con el mayor número individual de wickets en una entrada individual.

En los partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas previas al partido para los partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo, y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es retirado como sustituto por conmoción cerebral, ese jugador aún se contará, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán.

Si se sustituye a un lanzador después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original se eliminará y se liquidará como de costumbre, incluso si el sustituto toma la mayor cantidad de wickets. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas.

Si dos o más lanzadores han tomado el mismo número de wickets, el lanzador que haya concedido la menor cantidad de carreras será el ganador. Si hay dos o más lanzadores con los mismos wickets tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los wickets tomados en un super

over no cuentan.

Si ningún lanzador toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

Último jugador en pie

¿Qué bateador no será eliminado al finalizar las entradas?

Resolución

Si hay dos o más bateadores que no están fuera al finalizar las entradas, el ganador a efectos de liquidación será el último bateador que se enfrente a un lanzamiento (legal o no).

No se considerará que los jugadores no han sido eliminados si ya no estaban en el pliegue, se retiraron, se lesionaron o no batearon. Si más de 11 jugadores batean, el mercado se anulará.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, las entradas se han reducido de alguna manera debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Todos los jugadores que jugaron en las entradas serán liquidados, incluidos los suplentes.

El jugador de bolos más económico

¿Qué lanzador concederá la menor cantidad de carreras por over en las entradas?

Resolución

El resultado de este mercado se determina en función del lanzador con el menor número de carreras concedidas por over mientras lanza en una entrada individual. Para que coincida con la tarjeta de puntuación, en este caso las bolas abiertas y sin bolas sí cuentan, aunque los byes, leg byes y penalty runs no lo hacen.

Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán.

Las apuestas previas al partido para los partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo, y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es retirado como sustituto por conmoción cerebral, ese jugador aún se contará, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán. Si dos o más lanzadores tienen exactamente las mismas carreras por over, se aplicarán las reglas de empate.

Las carreras concedidas en un súper over no cuentan.

Carreras de bateo

¿Cuántas carreras anotará el bateador nombrado?

Resolución

Si el bateador termina las entradas sin out al final de una entrada, su puntuación será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta se anulará.

Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de carreras anotadas por ese bateador en las entradas contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el bateador se retiró.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al

menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación, o se determine en curso. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si se destarjeta al bateador.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador.

Las carreras anotadas en un súper over no cuentan.

Carreras de bateo combinadas

¿Cuántas carreras en total anotarán los bateadores nombrados?

Resolución

Como "Carreras de bateo", y si alguno de los bateadores nombrados no batea, la apuesta se anulará, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado o se determine en curso.

Cuatros de bateo

¿Cuántos cuatros bateará el bateador nombrado?

Resolución

Si el bateador termina las entradas sin out, al final de una entrada, su número de cuatros será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta se anulará.

Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de cuatros bateados por ese bateador en las entradas contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el bateador se retiró.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación, o se determine en curso. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si se destarjeta al bateador.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatros. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador.

Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

Seises de bateo

¿Cuántos seises bateará el bateador nombrado?

Resolución

Si el bateador termina las entradas sin out al final de una entrada, su número de seises será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta se anulará.

Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de seises bateados por ese bateador en las entradas contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el bateador se retiró.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al

menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación, o se determine en curso. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si se destarjeta al bateador.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Solo los seis anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatros. Los derribos y los extras no cuentan.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

Hitos de la bateadora

¿Alcanzará el bateador nombrado el hito especificado?

Resolución

Como "Bateador Corre".

Entregas de bateo enfrentadas

¿A cuántas entregas se enfrentará el bateador nombrado?

Resolución

Para que coincida con la tarjeta de puntuación, en este caso los anchos no cuentan, pero las bolas sin bolas sí.

Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, se contarán las entregas totales que enfrentó ese bateador en las entradas. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el bateador se retiró.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación, o se determine en curso. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si se destarjeta al bateador.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador.

Las entregas a las que se enfrenta un súper over no cuentan.

Método de expulsión del bateador

¿Cómo saldrá el bateador nombrado?

Resolución

Si el bateador especificado no está fuera, todas las apuestas se anularán.

Si el bateador especificado se retira y no vuelve a batear más tarde, se anularán todas las apuestas.

Si ese bateador vuelve a batear más tarde y está fuera, las apuestas se mantendrán.

Atrapado y lanzado se incluye en la recepción del fildeador.

Wickets de bolos

¿Cuántos wickets tomará el lanzador nombrado?

Resolución

Si un jugador de bolos no lanza, las apuestas se anularán.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en las entradas correspondientes debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación. El resultado se considerará determinado si se supera la línea en la que se realizó la apuesta.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se hayan completado las entradas de lanzamiento del jugador.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del lanzador.

Los wickets anotados en un super over no cuentan.

Carreras de bolos concedidas

¿Cuántas carreras concederá el lanzador nombrado?

Resolución

Para que coincida con la tarjeta de puntuación, en este caso las bolas abiertas y sin bolas sí cuentan, aunque los byes, leg byes y penalty runs no lo hacen.

Si un jugador de bolos no lanza, las apuestas se anularán.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación, o se determine en curso. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si se destarjeta al bateador.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del lanzador.

Las carreras concedidas en un super over no cuentan.

Rendimiento del jugador designado

¿Cuántos puntos anotará el jugador nombrado en el sistema de puntuación de rendimiento del jugador?

Resolución

Los puntos se anotan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por atrapada tomada, 25 puntos por stumping tomado.

Si el jugador no batea ni lanza, pero está en el once inicial, todas las apuestas se liquidarán de todos modos. Si el jugador no está en el once inicial, las apuestas se anularán.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación. El resultado se considerará determinado si se supera la línea en la que se realizó la apuesta.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se hayan completado las dos primeras entradas.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los puntos de la primera entrada.

Los puntos anotados en un super over no cuentan.

Apuesta de partido de bateo

¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más carreras?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deben ser nombrados en el once inicial, o aparecer como suplentes. Si alguno de los dos no batea, todas las apuestas se liquidan de todos modos.

Las carreras anotadas en un súper over no cuentan.

Bowler Matchbet

¿Cuál de los jugadores nombrados tomará la mayor cantidad de wickets?

Resolución

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deben ser nombrados en el once inicial, o aparecer como suplentes. Si alguno de los dos no lo hace, todas las apuestas se liquidan.

Los wickets tomados en un super over no cuentan.

Matchbet polivalente

¿Cuál de los jugadores nombrados anotará la mayor cantidad de puntos en el sistema de puntuación de rendimiento del jugador?

Resolución

Los puntos se anotan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por atrapada tomada, 25 puntos por stumping tomado.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores deben ser nombrados en el once inicial, o aparecer como suplentes. Si alguno de los jugadores no batea o lanza posteriormente, todas las apuestas se liquidan.

Los puntos anotados en un super over no cuentan.

Apuesta de partido del portero

¿Cuál de los porteros nombrados anota más puntos en el sistema de puntuación del rendimiento del jugador?

Resolución

Los puntos se anotan como se indica arriba.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Ambos jugadores nombrados deben comenzar el partido como porteros o aparecer como suplentes, pero si su rol de juego cambia por cualquier motivo, todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el sistema de puntuación anterior.

Los puntos anotados en un super over no cuentan.

Caída del siguiente wicket

¿Cuántas carreras habrá anotado el equipo de bateo cuando caiga el próximo wicket?

Resolución

Si la asociación termina al final de una entrada, las apuestas se liquidarán en el marcador final. A efectos de liquidación, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, a menos que la liquidación ya se haya determinado o se determine en el futuro. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si cae el wicket en cuestión.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Siguiente jugador en salir

¿Qué bateador será el próximo en ser expulsado?

Resolución

Si alguno de los bateadores se retira lesionado o los bateadores en el pliegue son diferentes a los cotizados, las apuestas realizadas a ambos bateadores se declararán nulas.

Si no caen más wickets, se anularán todas las apuestas.

Método de Expulsión del Siguiente Wicket

El resultado se determinará por el método de expulsión del siguiente wicket que caiga.

Resolución

El resultado se determinará por el método de expulsión del siguiente wicket que caiga.

Un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket. Si un bateador es retirado, todas las apuestas serán anuladas. Si el wicket especificado no cae, se anularán todas las apuestas.

Atrapado y lanzado se incluye en la recepción del fildeador.

Carrera a "X" carreras

¿Qué bateador alcanzará primero el número especificado de carreras?

Resolución

Todas las apuestas son válidas, independientemente de cualquier restricción.

Si ninguno de los bateadores alcanza el número especificado de carreras, los mercados se liquidarán como "Ninguno".

Siguiente límite cuatro o seis

¿El próximo límite será un cuatro o un seis?

Resolución

Si no hay más límites en las entradas, las apuestas se anularán.

Solo los límites anotados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los límites anotados en un super over no cuentan.

Conquistar

¿En cuál de las entradas del equipo nombrado se completará el partido?

Resolución

Todas las apuestas se anularán si no hay un resultado oficial.

En los partidos con overs limitados, todas las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, los overs máximos posibles se reducen de alguna manera.

Ambos equipos anotarán "X" carreras

¿Ambos equipos anotarán el número especificado de carreras?

Resolución

De acuerdo con las reglas de carreras de entradas, cada entrada se considerará completa si se ha lanzado al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta, y este mercado se liquidará en consecuencia.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 100 overs en las primeras entradas de cualquiera de los equipos, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Solo cuentan las carreras anotadas en las primeras entradas. Si un equipo declara eso, las entradas se considerarán completas a los efectos de la liquidación.

Cualquiera de los dos Métodos de Despido

¿Se destarjetará a alguno de los bateadores nombrados en el método especificado?

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán, independientemente de si el bateador permanece sin out, o se retiró lesionado, al final de las entradas.

Método de expulsión de ambos bateadores

¿Se destarjetarán los dos bateadores nombrados en el método especificado?

Resolución

como "cualquiera de los dos métodos de despido".

Se ejecuta en entregas consecutivas

¿Cuántas carreras se anotarán en cada una de las entregas especificadas?

Resolución

Como "Ejecución de entrega", excepto el número especificado de carreras se debe anotar en ambas entregas con nombre.

Entrega de Wicket off

¿Caerá un wicket en la entrega especificada?

Resolución

La entrega especificada debe completarse para que las apuestas sean válidas. A efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluidas las carreras. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket. Si se agota el tiempo de espera de un bateador o se retira, se considera que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior.

Ambos bateadores anotarán "X" carreras en más

¿Ambos bateadores anotarán el número especificado de carreras en el over?

Resolución

El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, se considerará que el over se ha completado, a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas. Las carreras deben anotarse desde el bate para que cuenten para la liquidación. Las apuestas se liquidarán independientemente de si alguno de los bateadores especificados es expulsado o se retira lesionado antes de que comience el over.

ambos bateadores para anotar una rayita en más

¿Ambos bateadores anotarán una rayita en el over?

Resolución

ya que "ambos bateadores anotarán 'X' carreras en over".

Tanto los cuatros como los seises cuentan como límites. Solo contarán los cuatros o seises anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no). Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan.

Tanto un cuatro como un seis se anotarán en un over

¿Se anotará un cuatro y un seis en el over?

Resolución

El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, se considerará que el over se ha completado, a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Si el over no comienza por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas.

Solo contarán los cuatros o seises anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no). Los derribos, todas las carreras de cuatro y los extras no cuentan.

Hitos del combo de bateador y lanzador

¿Alcanzarán el bateador nombrado y el lanzador nombrado los hitos especificados?

Resolución

Para el bateador, igual que "Batter Runs". En los juegos de primera clase, solo contarán las carreras anotadas en las primeras entradas. Para el jugador de bolos: si un jugador de bolos no lanza, se considerará que ha tomado 0 wickets.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en las entradas correspondientes debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado la liquidación.

En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se hayan completado las entradas de lanzamiento del jugador. El resultado se considerará determinado si se superan las líneas en las que se realizó la apuesta.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los wickets de la primera entrada y las carreras. Los wickets y las carreras anotadas en un super over no cuentan.

Hitos del combo de bateadores

¿Alcanzarán ambos bateadores los hitos especificados?

Resolución

Igual que "carreras de bateo combinadas".

11.1.14. Curling**Reglas generales****Resolución**

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial, a menos que se indique lo

contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos abandonados o postpuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se complete dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Los partidos interrumpidos o postpuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, todas las apuestas de posición a este equipo se anularán.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.15. Ciclismo**Reglas generales****Resolución**

Las apuestas se resolverán de acuerdo con la ceremonia del podio después de la carrera. Cualquier cambio posterior en el resultado no afectará a la liquidación del ticket. La regla de empate se aplica

cuando corresponda.

Los participantes deben pasar la línea de salida del evento/etapa respectiva para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un evento se suspende o pospone y no se declara ningún resultado oficial, las apuestas se anulan.

Ganador del Tour/Vuelta

Pronostica el ganador de un tour o Vuelta.

Ganador de la clasificación

Pronostica el Ganador de una Clasificación (Montaña, Puntos, Corredor Joven, etc...).

Ganador de etapa

Selecciona el ganador de la etapa.

Podio

Selecciona el piloto que terminará la carrera en el podio (Puestos 1-3).

Resolución

Si hay más corredores en el Top 3 debido al empate en el 3er lugar, todo se pagará en su totalidad.

Cara a cara

Pronostica qué ciclista de los enumerados logrará la mejor posición en la carrera.

Resolución

Las apuestas se anulan si alguno de los ciclistas no comienza o si ninguno de los ciclistas termina la carrera.

11.1.16 Dardos

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos pospuestos que no hayan comenzado se anularán, a menos que el partido se re programe y finalice dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Si una partida comienza pero no se completa, el jugador que pase a la siguiente ronda se considerará ganador a efectos de liquidación. Todos los demás mercados serán nulos, excepto cuando el resultado ya se haya determinado en el momento de la suspensión.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Apuestas de partidos

Selecciona al ganador de la partida.

Posibles selecciones 2 vías: Jugador 1, Jugador 2.

Posibles selecciones de 3 vías: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Resolución

En los partidos de liga en los que hay cuotas disponibles para el empate, todas las apuestas a que los jugadores ganarán se tratarán como selecciones perdedoras si el partido termina en empate. Si el resultado de un mercado de 2 vías es un empate, las apuestas se anularán.

Apuestas con hándicap

Seleccione el ganador después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial. Los hándicaps pueden basarse en etapas o sets, dependiendo del formato del torneo.

Posibles selecciones de 2 vías: hándicap x para el jugador 1, hándicap x.x para el jugador 2.

Posibles selecciones de 3 vías: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Total de sets Más/Menos

Seleccione el número total de sets en el partido para que esté por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como el valor dado y el total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el número de conjuntos de ambos participantes. Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Piernas totales

Selecciona el número total de tramos jugados en el partido que están por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si el valor exacto es el marcador, las apuestas se anularán.

Puntuación correcta

Selecciona el marcador correcto del partido. Si no se completa el número total de sets/rondas, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Cualquier resultado posible.

Ganador Set X

Seleccione el ganador del conjunto X especificado.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

1. Set - Hándicap de pierna

Seleccione el ganador del primer set después de que se haya aplicado la diferencia de pierna a la puntuación oficial del primer set.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

Set X – Ganador de la etapa Y

Seleccione quién ganará la etapa Y especificada en el set X especificado. Por ejemplo, ¿quién gana la primera etapa en el segundo set?

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Ganador Etapa X

Selecciona el jugador que ganará la Etapa X especificada.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Apuesta de partido de 180

Selecciona qué jugador anotará más 180 en el partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Hándicap de apuesta de partido de 180

Seleccione el jugador que tenga más 180 en todo el partido después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

Partido total 180

Selecciona el número total de 180 anotados en el partido.

Selecciones posibles de 2 vías: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Selecciones posibles de 3 vías: debajo de X, exactamente Y, sobre Z.

Jugador 180

Selecciona el número de 180 anotados en el partido por el jugador nombrado.

Selecciones posibles de 2 vías: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Selecciones posibles de 3 vías: debajo de X, exactamente Y, sobre Z.

Conjunto X – 180's en la pierna Y

Selecciona si algún jugador tiene un 180 en el tramo Y especificado.

Selecciones posibles: Sí, No.

Pago más alto

Selecciona qué jugador tendrá el checkout más alto en el partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Pago de coincidencia más alta

Seleccione la puntuación de pago más alta en la coincidencia para que esté por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como el valor dado y la puntuación de pago más alta es igual a este valor, las apuestas se anularán. Las puntuaciones de pago de ambos jugadores cuentan para este mercado.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Jugador de pago más alto X

Selecciona la puntuación de pago más alta para el jugador nombrado.

Selecciones posibles de 2 vías: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Selecciones posibles de 3 vías: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Etapas X Pago

Seleccione si el pago de un determinado tramo es mayor o menor que el valor dado.

Selecciones posibles, por debajo de x.5, por encima de x.5.

Set X Leg Y Ganador Checkout

Seleccione si el pago de un determinado tramo es más alto, exactamente o más bajo que el valor dado.

Selecciones posibles: debajo de X, exactamente Y, encima de Z.

Pata X Doble Color

Selecciona el color de la caja en un tramo determinado.

Selecciones posibles: rojo, verde.

Líder después de 4 etapas

Selecciona el jugador que liderará después de las primeras cuatro etapas.

Selecciones posibles: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Puntuación después de 4 etapas

Seleccione la puntuación después de cuatro etapas. Si no se completan cuatro etapas, las apuestas se anulan.

Selecciones posibles: Cualquier resultado posible.

Carrera a 3 etapas

Selecciona al jugador que será el primero en ganar tres etapas.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Total de sets: par/impar

Seleccione el número total de sets jugados en el partido para que sea par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Total de tramos pares/impares

Selecciona el número total de partidos jugados en el partido para que sea par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

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

Triplete del partido (Ganar partido/Más 180/Pago más alto)

Selecciona un jugador para ganar el partido, anotar la mayor cantidad de 180 y lograr el pago más alto en el mismo partido. Si alguno de estos mercados termina en empate, todas las apuestas se valorarán como perdedoras.

Mercados de sesión

En caso de que un jugador se retire de una sesión, se anularán las apuestas a cualquier jugador, partido, acca o total especial para la sesión que involucre a ese jugador.

Ganador absoluto

Selecciona qué jugador ganará el torneo.

Posibles selecciones: Todos los participantes que tengan la oportunidad de ganar el torneo.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del torneo. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo/participante no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

En caso de que un jugador se retire de una competición de liga antes de su conclusión (por ejemplo, la Premier League), no se le considerará ganador en ningún mercado de finalistas, inferiores o dos últimos.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.17. Hockey sobre césped**Reglas generales**

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición.

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el total de goles marcados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará el torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tienen posibilidades de ganar el torneo.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del torneo. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del torneo.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del torneo. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo no participa en el torneo, todas las apuestas de posición a este equipo se anularán.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la

competición.

11.1.18. Floorball (Pelota de piso)

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 0,5 goles, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o postpuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o postpuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido en el tiempo reglamentario del partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

11.1.19. Fútbol

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o postpuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 0,5 goles, resultado del descanso, etc., todas las apuestas en este mercado se mantienen. Los partidos interrumpidos o postpuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para calificar

Selecciona qué equipo avanzará.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Para levantar la copa

Selecciona qué equipo gana la competencia.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Handicap

Seleccione el ganador después de que el hándicap se haya aplicado al resultado final oficial.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Empate Sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el partido termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Para ganar el resto del partido

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Próximo objetivo

Selecciona qué equipo anotará a continuación. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo cuenta el tiempo reglamentario del partido después de realizar la apuesta y la opción "sin gol".

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Doble oportunidad

Seleccione una de las tres opciones, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Resolución

La apuesta se gana si se produce uno de los dos resultados.

Goles Equipo Local

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: 0 o 1 gol, 2 o 3 goles, 4 o 5 goles, 6 o más goles.

Goles Equipo Visitante

Selecciona cuántos goles marcará el equipo visitante en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: 0 o 1 gol, 2 o 3 goles, 4 o 5 goles, 6 o más goles.

Ambos equipos marcarán

Selecciona si ambos equipos marcarán o no en el tiempo reglamentario del partido. Si solo un equipo anota, esto se valora como 'No'.

Selecciones posibles: Sí, No

Goles pares/impares

Selecciona si el total de goles en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

1ª Parte - Resultado

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Parte – Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en la 1ª mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1ª Mitad - Quién gana el resto

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Parte - Próximo Gol

Selecciona un equipo que anote a continuación en la primera mitad. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Horas extras – 3Way

Seleccione el equipo que ganará el período de tiempo extra. Las tandas de penaltis no cuentan. Solo contarán los goles marcados en la prórroga.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Tiempo extra – Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en la prórroga para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Los goles marcados en el tiempo reglamentario del partido no cuentan. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Solo contarán los goles marcados en la prórroga.

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

Para ganar el resto de la prórroga

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la prórroga. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta. Las tandas de penaltis no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Siguiente gol en la prórroga

Selecciona qué equipo anota el siguiente en la prórroga. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Tanda de penaltis – Ganador

Selecciona qué equipo gana la tanda de penaltis.

Posibles selecciones: Equipo local, equipo visitante

Tanda de penaltis - Próximo gol

Selecciona qué equipo marca el siguiente en la tanda de penaltis. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante

Ganadores / Levantar la Copa

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.20. Juegos gaélicos (fútbol gaélico y hurling)

Reglas generales

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 48 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (70/60 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, el resultado de la 1ª mitad, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Ganador del partido

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante

No empatar apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si el partido termina en empate, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Handicap

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado final oficial. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Más goles

Selecciona qué equipo marcará más goles.

Selección posible: Equipo local, Empate, Equipo visitante

Medio Ganador

Seleccione qué equipo ganará la mitad específica (primera mitad o segunda mitad).

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

Las horas extras no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Puntuación total (3 vías)

Seleccione el número total de puntos anotados en el partido para que esté por encima (más que), por debajo (menos que) o entre el valor de puntos dado. Se combinará el marcador de ambos equipos.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto.

Selecciones posibles: Bajo X, Entre X e Y, sobre Y

Puntuación total (2 vías)

Seleccione el número total de puntos anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto.

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

Puntuación total par/impar

Selecciona si el total de puntos en el tiempo reglamentario del partido será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Puntuación total Equipo local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los goles del equipo local, por ejemplo, gol/punto

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

Puntuación total del equipo visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número

entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los marcadores fuera de casa, por ejemplo, gol/punto.

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

Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Total de goles Equipo local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de goles del equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Puntos totales

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Puntos totales Equipo local

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de puntos Equipo visitante

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Margen de victoria

Seleccione el margen por el cual el equipo especificado gana el partido, incluido el tiempo extra si se ofrece.

Selecciones posibles: Equipo local con 1-3 puntos, Equipo local con 4-6 puntos, Equipo local con 7-9 puntos, Equipo local con 10-12 puntos, Equipo local con 13-15 puntos, Equipo local con 16+ puntos, Equipo visitante con 1-3 puntos, Equipo visitante con 4-6 puntos, Equipo visitante con 7-9 puntos, Equipo visitante con 10-12 puntos, Equipo visitante con 13-15 puntos, Equipo visitante con 16+ puntos, Empate

1ª jugada de anotación

Seleccione el método por el cual se hará la primera puntuación del partido

Selecciones posibles: Equipo local con anotación de 1 punto en juego abierto, Equipo local con anotación de 1 punto a balón parado, Gol del equipo local, Equipo visitante con anotación de 1 punto a balón parado, Equipo visitante con anotación de 1 punto a balón parado, Gol del equipo visitante

Equipo para anotar punto X

Selecciona qué equipo anotará un (X) punto específico. (por ejemplo, equipo que anota el punto 3)

Las apuestas se anularán si no se produce el resultado especificado.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/detrás.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Equipo que marca el gol X

Selecciona qué equipo marcará un (X) gol específico. (por ejemplo, equipo que marca el gol 3)

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Sin gol

Marcador total de la 1ª mitad

Seleccione el número total de puntos anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará

el marcador de ambos equipos.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto.

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

Marcador total de la 1ª mitad Equipo local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los goles del equipo local, por ejemplo, gol/punto.

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

1ª Mitad Marcador Total Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

El mercado cubre todos los goles del equipo visitante, por ejemplo, gol/punto.

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

1ª Mitad Total de Goles

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los goles de ambos equipos.

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

1ª Mitad Total de Goles Equipo Local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad Total de goles Equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Puntos totales de la 1ª mitad

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los puntos de ambos equipos.

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

1ª Mitad Puntos Totales Equipo Local

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo local en la primera mitad para que estén por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad Total de Puntos Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Hándicap de la 1ª mitad

Seleccione el ganador de la 1ª mitad después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial del medio tiempo. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Marcador total de la 2ª mitad

Seleccione el número total de puntos anotados en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto

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

2ª Mitad Marcador Total Equipo Local

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

El mercado cubre todos los goles del equipo local, por ejemplo, gol/punto.

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

2ª Mitad Marcador Total Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

El mercado cubre todos los goles del equipo visitante, por ejemplo, gol/punto.

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

2ª Mitad Total de Goles

Seleccione el número total de goles marcados en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

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

2ª Mitad Total de Goles Equipo Local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

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

2ª Mitad Total de goles Equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles dado. Si se ofrece un número entero como valor de goles dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

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

Puntos totales de la 2ª mitad

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

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

2ª Mitad Puntos Totales Equipo Local

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo local en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

2ª Mitad Total de Puntos Equipo Visitante

Seleccione el número total de puntuaciones de 1 punto anotadas por el equipo visitante en la segunda mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos dado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Hándicap de la 2ª mitad

Seleccione el ganador de la 2ª mitad después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial de la segunda mitad. En los mercados de 2 vías, las apuestas se anulan en caso de empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap. Una posible prórroga **no** cuenta para apostar en la 2ª mitad.

Posibles selecciones para 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones para 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Mitad con mayor puntuación

Selecciona en qué mitad se anotarán más puntos.

Se combinará el marcador de ambos equipos. El mercado cubre todos los marcadores, por ejemplo, gol/punto.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Ambos equipos marcan un gol

Selecciona si ambos equipos marcarán o no un gol en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

Primer equipo en anotar punto/gol

Selecciona qué equipo anotará el primer punto o gol del partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Primer goleador

Selecciona qué jugador marcará el primer gol del partido.

Selecciones posibles: todos los jugadores de los respectivos equipos.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido o entra después de que se haya marcado el primer gol, las apuestas a este jugador se anularán. Los goles en propia puerta no cuentan.

Goleador en cualquier momento

Selecciona qué jugador marcará un gol en cualquier momento durante el partido. (el tiempo extra no cuenta)

Selecciones posibles: todos los jugadores que están en los equipos.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido. Los goles en propia puerta no cuentan.

Siguiente goleador

Selecciona qué jugador anotará a continuación.

Selecciones posibles: todos los jugadores que están en el campo o que pueden entrar cuando se realiza la apuesta.

Resolución

Las sustituciones de jugadores no afectan a la liquidación; La apuesta no se anulará. En caso de que el próximo gol sea en propia puerta, se anularán todas las apuestas.

Último goleador

Selecciona qué jugador marcará el último gol del partido.

Selecciones posibles: todos los jugadores de los respectivos equipos.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido. Los goles en propia puerta no cuentan.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará una Liga/Título

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar la Liga/Campeonato

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido de la Liga/Campeonato. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán la liquidación.

Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.21. Golf**Reglas generales**

Una vez que un jugador ha dado el primer golpe, se considera que ha participado en el torneo.

Resolución

En el caso de que un jugador se retire después de haber dado el primer golpe, las apuestas a ganador absoluto, partido y grupo se pierden.

Los resultados del sitio oficial del tour en el momento de la presentación del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

En los torneos afectados por el mal tiempo, las apuestas se valorarán según el resultado oficial. Si el torneo se suspende antes de que se jueguen las cuatro rondas, se anularán todas las apuestas realizadas después de la última ronda completada. Cualquier apuesta realizada antes de la ronda final completada, se liquidará según el resultado publicado por el organismo regulador oficial inmediatamente después de que finalice el partido/competencia.

3 bolas

Selecciona qué jugador logrará la puntuación más baja en dieciocho hoyos. En caso de que se reorganice una bola de 3, las apuestas se liquidarán en el grupo original. En el caso de un no participante, la bola 3 será anulada. En caso de empate, se aplicará la regla del empate.

2 bolas

Selecciona qué jugador logrará la puntuación más baja en dieciocho hoyos. En el caso de que se reorganice una bola 2, las apuestas se liquidarán según el emparejamiento original. En el caso de un no participante, la bola 2 será anulada. Un empate es posible.

Posición final Jugador X

Selecciona la posición final de un jugador especificado (X). Siempre hay 3 selecciones posibles que variarán (por ejemplo, 21º o peor, 11º – 20º aum, 10º o mejor).

Para hacer el corte

Seleccione si un jugador específico pasa el corte o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Apuestas al partido de 54/72 hoyos

El jugador que tira la puntuación más baja en el número de hoyos indicado.

Los resultados del sitio oficial del tour en el momento de la presentación del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

Si un jugador falla el corte, el otro jugador se considera el ganador. Si ninguno de los dos jugadores pasa el corte, la valoración será la puntuación más baja (o la puntuación más alta, para los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford) después de que se haya realizado el corte.

Se ofrecerá un precio por el empate y, en caso de empate, se perderán las apuestas a que cualquiera de los jugadores ganará.

Partidos de 72 hoyos Empate Sin apuesta

El jugador que tira la puntuación más baja en el número de hoyos indicado.

Los resultados del sitio oficial del tour en el momento de la presentación del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

Si un jugador falla el corte, el otro jugador se considera el ganador. Si ninguno de los dos jugadores pasa el corte, la valoración será la puntuación más baja (o la puntuación más alta, para los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford) después de que se haya realizado el corte.

En caso de empate, las apuestas a que cualquiera de los jugadores gane se anularán.

Seis tiradores

El jugador que obtenga la puntuación más baja en la ronda citada de los seis golfistas nombrados será declarado ganador. Se aplican las reglas de empate.

Resolución

En caso de que uno o más de los jugadores enumerados en un juego de 6 tiradores no participen, se anularán todas las apuestas en ese mercado.

Apuestas de grupo de 72 hoyos

El jugador que obtenga la puntuación más baja en el número citado de hoyos de los cinco golfistas nombrados será declarado ganador. Se aplican las reglas de empate.

Partidos de 18 hoyos

Selecciona qué jugador logrará la puntuación más baja en dieciocho hoyos. En el caso de un no participante, la bola 2 será anulada. Un empate es nulo. Los jugadores están emparejados, pueden o no estar jugando juntos.

Resolución

Las apuestas se mantienen una vez que todos los jugadores nominados dan el primer hoyo. Si se abandona una ronda, las apuestas en esa ronda se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Las puntuaciones del sitio oficial del tour registradas en el día contarán para la liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

Si no se ofrece un precio para el empate, las apuestas se anularán en caso de empate. Si se ofrece un precio por un empate, esto regirá la liquidación.

Puntuaciones de las rondas de jugadores

Las apuestas se anularán si el jugador nombrado no completa la ronda; o grupo especificado de pozos, a menos que ya se haya determinado el Resolución.

Puntuación del hoyo del jugador

Se considera que un jugador ha jugado una vez que ha dado el primer golpe en el hoyo citado. En caso de que el jugador no dé el primer golpe, las apuestas en estos mercados se anularán.

Puntuación total más baja combinada de 2 bolas

El ganador se determinará como la puntuación combinada más baja de los emparejamientos de 2 bolas citados. Se aplican las reglas de empate.

Ganador absoluto

Selecciona qué jugador/equipo ganará un torneo. Los playoffs cuentan.

Selecciones posibles: Todos los equipos/jugadores que participan en el torneo.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último hoyo del torneo. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si hay más de un ganador, se aplica la regla del empate.

Si un equipo/jugador no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto/a este equipo/jugador.

La hora declarada en los terminales no debe coincidir con el final previsto de la competición.

Líder de la 1ª Ronda

Selecciona qué jugador liderará después de la primera ronda.

Selecciones posibles: Todos los equipos/jugadores que participan en el torneo.

Resolución

Se aplica la regla del empate.

Margen de victoria

Selecciona el margen entre el primer y el segundo lugar. Un Play Off es un resultado extra.

Selecciones posibles: Play Off, 1 tiro, 2 tiros, 3 tiros, 4 tiros o más.

Puntuación ganadora

Seleccione la puntuación del ganador para que esté por debajo (menos que), entre y por encima (más que) los valores dados.

Selecciones posibles: Bajo X, Entre X – Y, sobre Y.

¿Habrá un Playoff

Selecciona si habrá un playoff o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Región del ganador

Selecciona la región de procedencia del ganador. Estas regiones varían en cada torneo.

Resolución

Se aplica la regla del empate.

Principales actores regionales

Selecciona quién será el mejor jugador de una región específica.

Resolución

Se aplica la regla del empate.

¿Habrá un Hoyo en Uno?

Selecciona si habrá un hoyo en uno en el torneo o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Mercados de lugares (Top 4, Top 5, etc.)

Seleccione el jugador que terminará dentro del número indicado de posiciones.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último hoyo del torneo. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si se añade "(Pago completo en caso de empate)" al nombre del evento y hay más jugadores en el número correspondiente de puestos de los que figuran en el título del mercado, todo se pagará en su totalidad. Si no se añade, se aplica la regla del empate.

Si un equipo/jugador no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador a este equipo/jugador.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.22. Balonmano

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (60 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos abandonados o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se complete dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 45,5 goles, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Handicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado final oficial.

Posibles selecciones de 2 vías: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Empate Sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el partido termina en empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Doble oportunidad

Seleccione una de las tres opciones, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Resolución

La apuesta se gana si se produce uno de los dos resultados.

Margen de victoria

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de goles sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local por más de 10 goles, Equipo local por 6 a 10 goles, Equipo local por 1 a 5 goles, Empate, Equipo visitante por más de 10 goles, Equipo visitante por 6 a 10 goles, Equipo visitante por 1 a 5 goles.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado al descanso y al final. Ambos resultados tienen que ser correctos. Las horas extras no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Total de goles y apuestas al partido

Selecciona el resultado del tiempo completo y el total de goles marcados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se acumulará el marcador de ambos equipos.

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

Total de goles (agregados)

Selecciona cuántos goles se marcarán en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

0 a 46 goles, 47 a 49 goles, 50 a 52 goles, 53 a 55 goles, 56 a 58 goles, 59 a 61 goles, 62 o más goles.

Total de goles Inicio

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de goles en casa (agregado)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

0 a 19 goles, 20 a 22 goles, 23 a 25 goles, 26 a 28 goles, 29 a 31 goles, 32 a 34 goles, 35 o más goles.

Total de goles fuera de casa

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de goles fuera de casa (agregados)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo visitante en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

0 a 19 goles, 20 a 22 goles, 23 a 25 goles, 26 a 28 goles, 29 a 31 goles, 32 a 34 goles, 35 o más goles

Total de goles: par/impar

Selecciona si el total de goles en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Total de goles y apuestas al partido

Selecciona el resultado del tiempo completo y el total de goles marcados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

Mitad con mayor puntuación

Selecciona en qué mitad se marcarán más goles.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Mitad con más goles – Equipo local

Selecciona en qué mitad marcará más goles el equipo local.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Mitad con más goles: equipo visitante

Selecciona en qué mitad marcará más goles el equipo visitante.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Carrera hacia X Objetivos

Selecciona qué equipo marcará primero un número específico (X) de goles.

Si ninguno de los equipos marca este número (X) de goles, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

¿Quién marca el gol X?

Selecciona qué equipo marcará el gol especificado (X) en el partido. Para este mercado se combinarán los goles previos de ambos equipos.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante

Resolución

Si el número total combinado de goles es inferior al número de goles especificado, se anularán todas las apuestas en este mercado.

1ª Parte - Resultado

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si la primera mitad termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

1ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la primera mitad.

Posibles selecciones 2-Way: x.x-spread para el equipo local, x.x-spread para el equipo visitante.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Parte - Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones de resultados de la primera mitad, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

1ª Mitad - Margen de victoria

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de goles sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local por más de 5 goles, Equipo local por 3 a 4 goles, Equipo local por 1 a 2 goles, Empate, Equipo visitante por más de 5 goles, Equipo visitante por 3 a 4 goles, Equipo visitante por 1 a 2 goles.

1ª Mitad - Totales & Resultado de la 1ª Mitad

Selecciona el resultado del medio tiempo y el total de goles marcados en la primera mitad. Las apuestas deben indicar ambos.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

1ª Parte – Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se acumulará el marcador de ambos equipos.

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

1ª Mitad - Total de goles (agregados)

Selecciona cuántos goles se marcarán en la primera mitad.

Selecciones posibles:

0 a 19 goles, 20 a 22 goles, 23 a 25 goles, 26 a 28 goles, 29 a 31 goles, 32 a 34 goles, 35 o más goles

1ª Mitad – Total de goles del equipo local (agregado)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en la primera mitad.

Selecciones posibles:

0 a 8 goles, 9 a 10 goles, 11 a 12 goles, 13 a 14 goles, 15 a 16 goles, 17 a 19 goles, 19 o más goles

1ª Mitad – Total de goles del equipo visitante (agregado)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo visitante en la primera mitad.

Selecciones posibles:

0 a 8 goles, 9 a 10 goles, 11 a 12 goles, 13 a 14 goles, 15 a 16 goles, 17 a 19 goles, 19 o más goles

1ª Mitad – Par/Impar/Par

Selecciona si el total de goles en la primera mitad será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

2º Tiempo – Resultado

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2ª Mitad - Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si la segunda mitad termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

2ª Parte - Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones de resultados de la segunda mitad, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

2ª Mitad - Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de goles marcados en la segunda mitad será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.23. Hockey sobre hielo

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después de la prórroga y la tanda de penaltis, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado con "(60 min)". Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, Ganador del 1er período, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos abandonados o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe o se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Línea de dinero

Selecciona qué equipo ganará el partido (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis).

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resultado del partido (60 min)

Selecciona qué equipo ganará el partido en el tiempo reglamentario del partido (después de 60 minutos).

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número

entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Total de goles (60 min)

Seleccione el número total de goles marcados en el partido en el tiempo reglamentario (60 min) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Handicap

Selecciona al ganador después de que se haya aplicado el hándicap al resultado final oficial (incluyendo la prórroga y la tanda de penaltis).

La prórroga y la tanda de penaltis cuentan.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si el partido termina en empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap a los equipos.

Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Hándicap (60 min)

Seleccione el ganador, después de que el hándicap se haya aplicado al resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Hándicap Asiático (60min)

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado después del tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si el partido termina en empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap a los equipos.

Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Doble oportunidad (60 min)

Seleccione una de las tres opciones para el tiempo reglamentario (después de 60 minutos), el equipo local ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Resolución

La apuesta se gana si se produce uno de los dos resultados.

Empate sin apuesta (60 min)

Selecciona qué equipo ganará el partido en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).
Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el resultado después del tiempo reglamentario del partido es el empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Total de goles y apuestas al partido

Selecciona el ganador del partido y el total de goles marcados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del partido (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis) como el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y equipo visitante.

Total de goles y apuestas al partido (60 min)

Selecciona el resultado y el total de goles marcados después de 60 minutos. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.
Las horas extras NO cuentan.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

Ambos equipos marcarán

Selecciona si ambos equipos marcarán o no en el tiempo reglamentario del partido. Si solo un equipo anota, esto se valora como 'No'.

Selecciones posibles: Sí, No.

Número de equipos a anotar (60 min)

Selecciona cuántos equipos marcarán un gol en el tiempo reglamentario del partido.

Selección posible: 0, 1, 2.

Primer equipo en anotar (60 min)

Selecciona qué equipo marcará primero en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Último equipo en anotar (60 min)

Selecciona qué equipo marcará el último gol en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Goles pares/impares

Selecciona si el número total de goles marcados en el partido (incluyendo la prórroga y la tanda de penaltis) será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Goles pares/impares (60 min)

Selecciona si el número total de goles marcados en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos) será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Puntuación correcta

Selecciona el marcador exacto del partido (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis).

Selecciones posibles: varios resultados.

Resultado exacto (60 min)

Selecciona el marcador exacto de un partido en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Selecciones posibles: varios resultados.

Periodo de mayor puntuación

Seleccione el período con la puntuación total más alta.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 3er periodo

Selecciones posibles: 1º Periodo, 2º Periodo, 3º Periodo, Iguales.

Es igual = Dos o más periodos comparten la mayor cantidad de goles.

Próximo gol (60 min)

Selecciona qué equipo marcará el siguiente gol en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos) después de realizar la apuesta.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Total de goles Equipo local

Seleccione el número total de goles marcados en el partido (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis) por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de goles Equipo local (60 min)

Seleccione el número total de goles marcados en el tiempo reglamentario (60 minutos) por el equipo local para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Goles Equipo local (60 min)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Selecciones posibles: sin gol, exactamente 1 gol, exactamente 2 goles, 3 o más goles.

Total de goles del equipo visitante

Seleccione el número total de goles marcados en el partido (se incluyen la prórroga y la tanda de penaltis) por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de goles del equipo visitante (60 min)

Seleccione el número total de goles marcados en el tiempo reglamentario (60 minutos) por el equipo visitante para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Goles Equipo Visitante (60 min)

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos).

Selecciones posibles: sin gol, exactamente 1 gol, exactamente 2 goles, 3 o más goles.

Goles pares/impares – Equipo local (60 min)

Selecciona si el número total de goles marcados por el equipo local en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos) será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Goles pares/impares – Equipo visitante (60 min)

Selecciona si el número total de goles marcados por el equipo local en el tiempo reglamentario del partido (60 minutos) será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Para calificar

Selecciona qué equipo avanzará.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X Periodo - Resultado

Seleccione qué equipo ganará el período dado. Solo cuentan los goles marcados en este periodo. La prórroga **no** cuenta para apostar en el 3er periodo.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

X Periodo – Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones para el primer período, el equipo local ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos ganará (equipo local/equipo visitante).

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 3er periodo.

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Resolución

La apuesta se gana si se produce uno de los dos resultados.

Resultado del X Periodo y Matchbet (60 min)

Seleccione qué equipo ganará el período dado y el partido en el tiempo reglamentario del partido

(después de 60 minutos).

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

X Periodo – Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en el período mencionado para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 3er periodo.

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

X Periodo – Goles Pares/Pares

Selecciona si el número total de goles marcados en el periodo mencionado será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

¿Habrá horas extras?

Selecciona si habrá tiempo extra en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Shootout

Selecciona si habrá una tanda de penaltis en el partido o no.

Selecciones posibles: Sí, No

Tanda de penaltis – Ganador

Selecciona qué equipo ganará la tanda de penaltis.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resto del partido (60 min)

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido (60 minutos). Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta. La prórroga y la tanda de penaltis no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para ganar el resto del Período X

Seleccione el ganador del período especificado (X) desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del período especificado (X). Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para ganar el resto de la prórroga

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la prórroga. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta. Las tandas de penaltis no cuentan para este mercado.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Siguiente gol en la prórroga

Selecciona qué equipo marcará el siguiente en la prórroga después de realizar la apuesta. Las tandas de penaltis no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante

Margen de victoria (60 min)

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de gol exacta sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local por 1, Equipo local por 2, Equipo local por 3+, Equipo visitante por 1, Equipo visitante por 2, Equipo visitante por 3+, Empate.

Hándicap del X Periodo

Seleccione el ganador del período especificado (X) después de que el margen de goles se haya aplicado al resultado del período oficial (X)

La prórroga **no** cuenta para apostar en el 3er periodo

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

X Periodo - Empate sin apuesta

Seleccione qué equipo ganará el período especificado (X).

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X Período - Par/Impar

Seleccione si el total de puntos en el período especificado (X) será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.24. MMA

Reglas generales

Resolución

El inicio oficial de la pelea es cuando suena la campana para el comienzo del primer asalto. Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial declarado por el organismo rector del evento inmediatamente después del final de la pelea. Cualquier apelación o modificación posterior del resultado no se tendrá en cuenta a efectos de liquidación.

En el caso de que no se celebre ningún concurso, todas las apuestas se anularán, excepto en los mercados en los que la liquidación ya esté determinada.

Información Abandonada/Pospuesta

Si una pelea se pospone y se reprograma para que se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio original, todas las apuestas se mantendrán. Si la pelea no se lleva a cabo dentro de las 48 horas, se anularán todas las apuestas.

Si uno de los contendientes es reemplazado por un sustituto, las apuestas en el combate original se anularán.

Ganador de la pelea

Selecciona qué luchador ganará.

Selecciones posibles: Luchador 1, Luchador 2.

Método de victoria

Selecciona qué peleador ganará por KO/TKO/DQ, Decisión/Decisión Técnica o Sumisión.

Selecciones posibles: Luchador 1 por KO/TKO/DQ, Luchador 1 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 alternativo de victoria

Selecciona qué peleador ganará por KO/TKO/DQ o por 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.

Total de rondas Más/Menos

Selecciona si la pelea terminará más (más de) o menos (menos de) un número específico de asaltos.

Resolución

Si se detiene un combate y se establece la mitad de un asalto en un asalto de 5 minutos, 2 minutos y 30 segundos definirán la mitad para las apuestas Más/Menos.

El mismo principio se utilizará para una ronda de 3 minutos, 1 minuto y 30 segundos definirán la mitad para las apuestas Más/Menos.

Si una pelea se detiene exactamente a los 2 minutos y 30 segundos o a 1 minuto y 30 segundos del asalto, según el formato, las apuestas se considerarán nulas.

Si el número programado de asaltos se cambia antes de la pelea, las apuestas se considerarán nulas.

Apuestas de ronda

Selecciona qué luchador ganará en qué ronda.

Selecciones posibles: Luchador 1 para ganar en la ronda 1, Luchador 1 para ganar en la ronda 2, Luchador 1 para ganar en la ronda 3, Luchador 1 para ganar en la ronda 4, Luchador 1 para ganar en la ronda 5, Luchador 2 para ganar en la ronda 1, Luchador 2 para ganar en la ronda 2, Luchador 2 para ganar en la ronda 3, El luchador 2 ganará en la ronda 4, el luchador 2 ganará en la ronda 5.

¿Cuándo terminará la pelea?

Selecciona en qué ronda termina la pelea.

Selecciones posibles: Ronda 1, Ronda 2, Ronda 3, Ronda 4, Ronda 5, Decisión

¿La pelea llegará hasta el final?

Selecciona si la pelea llegará hasta el final o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ganadores absolutos

Selecciona qué luchador/equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los luchadores/equipos que tengan la oportunidad de ganar el Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un luchador/equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador a este luchador/equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.25. Automovilismo**Reglas generales****Resolución**

La presentación del podio (o ceremonia similar) contará como resultado. Cualquier cambio posterior en el resultado oficial no afectará a la liquidación de las apuestas.

Solo se considera que los pilotos que comienzan la vuelta de formación, o que están presentes en la parrilla o listos para comenzar desde el pit lane, han participado en la carrera. Cualquier no participante se considerará nulo.

Las reglas oficiales del organismo rector se aplicarán cuando más participantes de los esperados terminen en una posición, por ejemplo, dos pilotos empatados en el tercer lugar en el campeonato de pilotos.

Información Abandonada/Postpuesta

Si se suspende un evento y no se declara ningún resultado oficial, las apuestas se anulan.

Si se abandona una carrera y se declara un resultado oficial, las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial, incluso si la carrera es más corta de lo notificado originalmente.

Los cambios en los horarios, fechas o formato de cualquier sesión de práctica/clasificación/carrera no afectarán la liquidación siempre que el evento se lleve a cabo dentro de los 30 días de la fecha programada originalmente y en el mismo circuito. De lo contrario, las apuestas se anularán.

Ganador del campeonato

Pronostica el ganador de un campeonato. Las apuestas se liquidan después de la carrera final del Campeonato. Los cambios posteriores no afectarán al Acuerdo. Se aplican las reglas de ante post.

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

Ganador de la carrera

Selecciona al ganador de la carrera. Las apuestas se liquidan de acuerdo con la ceremonia del podio. Los cambios posteriores en el resultado no afectarán a la liquidación. Se aplica la regla del empate.

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

Coche ganador

Selecciona el coche ganador de la carrera. Las apuestas se liquidan de acuerdo con la ceremonia del podio. Los cambios posteriores en el resultado no afectarán a la liquidación. Se aplica la regla del empate.

Posibles selecciones: Todos los equipos que participan en la carrera.

Margen de victoria

Selecciona el margen entre el ganador y el 2º clasificado. Las apuestas se valorarán en función de la clasificación oficial en el momento de la presentación del podio.

Carrera Top 3/Podio

Selecciona el piloto que terminará entre los 3 primeros de la carrera. Se aplica la regla del empate.

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

Terminar entre los 6 primeros

Selecciona el piloto que terminará entre los 6 primeros de la carrera. Se aplica la regla del empate.
Selecciones posibles: Todos los pilotos que participan en la carrera.

Punto final

Selecciona al piloto que terminará en las posiciones puntuables en la carrera. Los puntos anotados por otros medios (por ejemplo, la vuelta más rápida) no contarán. Se aplica la regla del empate.

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

Número de conductores clasificados

Selecciona cuántos pilotos se clasificarán en la clasificación oficial del organismo rector del deporte. Los pilotos que hayan completado el 90% o más del número de vueltas completadas por el ganador (redondeado al número entero de vueltas más cercano) se consideran finalistas de acuerdo con la clasificación oficial de la FIA en el momento de la presentación del podio.

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

Coche de seguridad durante la carrera

Selecciona si hay un coche de seguridad desplegado después del inicio de la carrera o no. En caso de que la carrera comience con el coche de seguridad, esto no se tendrá en cuenta a efectos de liquidación. **Los periodos del Virtual Safety Car no cuentan.**

Selecciones posibles: Sí, No

Ganador de la clasificación

Seleccione el ganador calificado. El ganador será el piloto que tenga la vuelta cronometrada más rápida en la última sesión de clasificación. Cualquier ajuste posterior a las posiciones de la cuadrícula no contará.

Si dos o más pilotos tienen el mismo tiempo, contará la decisión del organismo oficial.

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

Clasificación Top 3

Selecciona el piloto que terminará entre los 3 primeros de la clasificación. Los 3 primeros son aquellos que tienen las vueltas cronometradas más rápidas en la última sesión de clasificación. Cualquier ajuste posterior a las posiciones de la cuadrícula no contará.

Si dos o más pilotos tienen el mismo tiempo, contará la decisión del organismo oficial.

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

Coche ganador que califica

Selecciona el coche ganador de la clasificación. Cualquier ajuste posterior a las posiciones de la cuadrícula no contará. Si dos o más pilotos tienen el mismo tiempo, contará la decisión del organismo oficial.

Selecciones posibles: Todos los equipos que participan en la clasificación.

Ganador de la Práctica X

Seleccione el ganador de la práctica 1, 2 o 3. El ganador será el piloto que tenga la vuelta cronometrada más rápida en la sesión mencionada. Cualquier ajuste posterior no contará.

Si dos o más pilotos tienen el mismo tiempo, contará la decisión del organismo oficial. Es posible que se apliquen reglas de empate.

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participen en los entrenamientos.

Vuelta rápida de la carrera

Pronostica qué piloto marcará el tiempo de vuelta más rápido durante la carrera. Es posible que se apliquen reglas de empate.

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

1er piloto en retirarse

Pronostica qué conductor se retirará primero. Si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, se aplican las reglas de empate.

Selecciones posibles: Todos los pilotos que participan en la carrera. No hay jubilaciones.

1º constructor en retirarse

Pronostica qué constructor tendrá el primer coche retirado. Si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, se aplican las reglas de empate.

Posibles selecciones: Todos los equipos que participan en la carrera. No hay jubilaciones.

Ambos coches terminan en puntos

Pronostica si los dos coches de un mismo constructor estarán en los puntos. Los puntos anotados por otros medios (por ejemplo, la vuelta más rápida) no contarán.

Posibles selecciones: Todos los equipos que participan en la carrera.

Hat Trick (victoria en la clasificación, victoria en la carrera y vuelta rápida)

Pronostica qué piloto tendrá la vuelta más rápida y ganará la clasificación y la carrera.

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

A clasificar

Pronostica qué piloto se clasificará como finalista de la carrera en la clasificación oficial del organismo rector del deporte en el momento de la presentación del podio.

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

No ser clasificado

Pronostica qué piloto no se clasificará como finalista de la carrera en la clasificación oficial del organismo rector del deporte en el momento de la presentación del podio.

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

Posición en la parrilla del ganador de la carrera

Predecir la posición de salida oficial de la parrilla después de cualquier penalización, se aplican ajustes a los resultados de clasificación del piloto que posteriormente gana la carrera.

Selecciones posibles: Todas las posiciones de la cuadrícula

Cara a cara

Predecir qué piloto de los enumerados logrará la mejor posición en la

carrera/clasificación/temporada

Clasificación:

Las apuestas se anularán si al menos uno de los dos pilotos/pilotos/constructores no comienza una vuelta. Tenga en cuenta que cualquier piloto que elija no establecer un tiempo en una sesión de clasificación después de progresar desde una sesión anterior, por ejemplo, Q1, Q2, Q3 en Fórmula 1, se ordenará por rango frente a su oponente

Carrera:

Las apuestas se anularán si alguno de los participantes no comienza la carrera. La vuelta de calentamiento cuenta como parte de la carrera.

Si uno o ambos participantes no terminan la carrera, el participante que termine más vueltas es el ganador. Si ninguno de los dos participantes termina la carrera pero completa el mismo número de vueltas, las apuestas se anularán.

Temporada

Las apuestas se anularán si alguno de los participantes no comienza ninguna carrera.

Se aplicarán las reglas oficiales del organismo rector si los participantes están empatados en puntos.

Gran Premio de Speedway

Ganador a largo plazo (outrights):

Los resultados oficiales del podio cuentan para las apuestas al ganador absoluto. Cualquier reducción en la reunión o cambios posteriores en el resultado no afectará la liquidación. A menos que se hayan completado todas las eliminatorias programadas, las apuestas se anularán para las apuestas de puntos totales, emparejamientos, hándicap, márgenes y puntajes correctos, excepto cuando el resultado ya se haya determinado.

Aplazamientos

Si un gran premio se pospone o suspende, las apuestas se mantienen si no hay cambios en los pilotos y el lugar y la reunión se lleva a cabo dentro de los 7 días. De lo contrario, las apuestas se anularán.

Apuestas de calor

En las apuestas de serie individuales, los 4 corredores nombrados deben ir a las cintas de la carrera original para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, las apuestas se anularán.

11.1.26. Juegos Olímpicos

Reglas generales

Las reglas de los juegos se aplican tanto a los Juegos Olímpicos de verano como a los de invierno. También se pueden aplicar a otros campeonatos multievento, como los Juegos de la Commonwealth;

Las reglas de un deporte individual tienen prioridad sobre estas reglas en caso de ambigüedad o contradicción.

Información Abandonada/Pospuesta

Si algún evento/partido se pospone, las apuestas se mantendrán siempre que el evento se reprogramme para que tenga lugar antes de la ceremonia de clausura.

Resolución

La liquidación de las apuestas se basa en el resultado en el momento de la presentación del podio

o la ceremonia de entrega de medallas. Cualquier descalificación o alteración posterior, por cualquier motivo, no se tendrá en cuenta;

Todas las apuestas serán "all-in", compitan o no, a menos que se indique lo contrario.

En el caso de que se otorgue más de una medalla para la misma posición, se aplican las reglas de empate.

Las apuestas en el medallero del campeonato se resolverán de acuerdo con la lista publicada, después del evento final. No se incluirán las descalificaciones o alteraciones posteriores.

11.1.27. Pesapallo (Béisbol finlandés)

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se reprogramme y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del

Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.28. Natación

Reglas generales

Resolución

Las apuestas en los mercados basados en jugadores se liquidarán cuando se declare un resultado, excepto cuando no se juegue más debido a la suspensión o reducción del torneo.

Las apuestas al ganador absoluto del torneo se mantendrán donde se declare un resultado oficial, independientemente de cualquier cambio en el formato de la competencia. Sin embargo, todos los mercados subsidiarios (por ejemplo, marcador correcto, margen de victoria, etc.) se anularán a menos que ya se haya determinado un resultado;

Apuestas del partido

El jugador que pase a la siguiente ronda se valorará como ganador, siempre y cuando uno de los jugadores se haya interrumpido al comienzo del primer rack. Si no hay ruptura, todas las apuestas se anulan.

Otros mercados de Match, Session y Rack

Se debe jugar el número requerido de racks para ganar, de lo contrario, se anularán todas las apuestas. Si no se completa un rack, se anularán todas las apuestas en ese rack.

Eventos por equipos (por ejemplo, Copa Mosconi)

Se debe jugar el número requerido de racks para ganar, de lo contrario, se anularán todas las apuestas. Si no se completa un rack, se anularán todas las apuestas en ese rack.

11.1.29. Rugby League

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (80 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, el resultado de la 1ª mitad, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se

mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

Las horas extras no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Total de puntos pares/impares

Selecciona si el total de puntos en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Puntos totales

Selecciona el total de puntos anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Puntos totales y apuestas de partido

Seleccione el resultado de tiempo completo y el total de puntos anotados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de puntos.

Selecciones posibles: Menos de x.5 puntos y equipo local, menos de x.5 puntos y empate, menos de x.5 puntos y equipo visitante, más de x.5 puntos y equipo local, más de x.5 puntos y empate, más de x.5 puntos y equipo visitante.

Equipo local de puntos más/menos

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Más/Menos de puntos Equipo visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Handicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado.

Posibles selecciones de 2 vías: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de victoria

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de gol exacta sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local 1-7, Equipo local 8-14, Equipo local 15+, Equipo visitante 1-7, Equipo visitante 8-14, Equipo visitante 15+, Empate.

Resolución

Por ejemplo: si el equipo local gana el partido 32:21, la selección "Equipo local 8-14" es la selección ganadora.

El tiempo extra no cuenta.

1ª Parte - Resultado

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si la primera mitad termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

1ª Mitad – Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar. Se

combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

1ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad, después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la 1ª mitad.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Mitad con mayor puntuación

Selecciona en qué mitad se anotarán más puntos.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Para ganar el resto del partido

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 17:12) es el resultado actual del partido. Solo contarán los puntos anotados después de realizar la apuesta. Los puntos anotados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad- Quién gana el resto

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 9:3) es el resultado actual del partido. Solo contarán los puntos anotados después de realizar la apuesta. Los puntos anotados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Doble oportunidad

Seleccione una de las tres opciones, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

No empatar apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el partido termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Resultado del partido Empate Sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Para calificar

Selecciona qué equipo avanzará.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. A efectos de liquidación, el resultado oficial inicial, publicado por el organismo regulador oficial inmediatamente después de que finalice el partido/evento, se considerará definitivo.

1ª Mitad – Puntos totales

Seleccione el número total de puntos anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1ª Mitad Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones de resultados de la primera mitad, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Carrera hacia X Puntos

Selecciona qué equipo será el primero en anotar un número específico (X) de puntos.

Selecciones posibles (2 vías): Equipo local, Equipo visitante.

Selecciones posibles (3 vías): Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

Resolución

En el caso de que ningún equipo anote el número dado de puntos en un mercado de 2 vías, las

apuestas se anularán.

1ª Mitad - Totales Equipo Local

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad - Totales Visitante

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad – Hándicap (3 vías)

Seleccione el ganador de la primera mitad después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2º Tiempo – Resultado

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de intentos

Selecciona el total de tries anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Total de Tries Equipo Local

Selecciona el total de tries anotados por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Total de tries del equipo visitante

Selecciona el total de tries anotados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Equipo que anota el 1er try

Selecciona qué equipo anotará el primer try.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin ensayo, Equipo visitante.

1er Intento Convertido

Seleccione si la conversión después del primer intento es exitosa o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Equipo que anotará el último try

Selecciona qué equipo anotará el último try en el partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin ensayo, Equipo visitante.

Equipo para anotar try #X

Selecciona qué equipo anotará el try indicado. En el caso de que ningún equipo anote el ensayo dado, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Mitad - Total de Tries

Selecciona el total de tries anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Primer anotador de ensayo

Selecciona qué jugador anotará el primer ensayo.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido. Si el jugador

entra después de que se anotó el primer ensayo, las apuestas a este jugador se anularán.

Anotador de ensayos en cualquier momento

Selecciona qué jugador anotará un try en cualquier momento durante el partido.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido.

Último anotador de ensayo

Selecciona qué jugador anotará el primer ensayo.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido.

¿Expulsión?

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta por el lugar

Selecciona qué equipo terminará en el top x del torneo.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top x del

Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.30. Rugby Union

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (80 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha establecido un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, el resultado de la 1ª mitad, todas las apuestas en este mercado se mantienen.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competición

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

Las horas extras no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Total de puntos pares/impares

Selecciona si el total de puntos en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Puntos totales

Selecciona el total de puntos anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación

total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

Puntos totales y apuestas de partido

Seleccione el resultado de tiempo completo y el total de puntos anotados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de puntos.

Selecciones posibles: Menos de x.5 puntos y equipo local, menos de x.5 puntos y empate, menos de x.5 puntos y equipo visitante, más de x.5 puntos y equipo local, más de x.5 puntos y empate, más de x.5 puntos y equipo visitante.

Equipo local de puntos más/menos

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo local en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Más/Menos de puntos Equipo visitante

Seleccione el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Handicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado.

Posibles selecciones de 2 vías: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Margen de victoria

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de gol exacta sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local 1-7, Equipo local 8-14, Equipo local 15+, Equipo visitante 1-7, Equipo visitante 8-14, Equipo visitante 15+, Empate.

Resolución

Por ejemplo: si el equipo local gana el partido 32:21, la selección "Equipo local 8-14" es la selección ganadora. El tiempo extra no cuenta.

1ª Parte - Resultado

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si la primera mitad termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

1ª Mitad – Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

1ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad, después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la 1ª mitad.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Mitad con mayor puntuación

Selecciona en qué mitad se anotarán más puntos.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, igual.

Para ganar el resto del partido

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 17:12) es el resultado actual del partido. Solo contarán los puntos anotados después de realizar la apuesta. Los puntos anotados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad- Quién gana el resto

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El

resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 9:3) es el resultado actual del partido. Solo contarán los puntos anotados después de realizar la apuesta. Los puntos anotados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Doble oportunidad

Seleccione una de las tres opciones, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

No empatar apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el partido termina con empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Para calificar

Selecciona qué equipo avanzará.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. A efectos de liquidación, el resultado oficial inicial, publicado por el organismo regulador oficial inmediatamente después de que finalice el partido/evento, se considerará definitivo.

1ª Mitad – Puntos totales

Seleccione el número total de puntos anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1ª Mitad Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones de resultados de la primera mitad, el equipo local que ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante que ganará o empatará (equipo

visitante/empate) o cualquiera de los equipos que ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

Carrera hacia X Puntos

Selecciona qué equipo será el primero en anotar un número específico (X) de puntos.

Selecciones posibles (2 vías): Equipo local, Equipo visitante.

Selecciones posibles (3 vías): Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

Resolución

En el caso de que ningún equipo anote el número dado de puntos en un mercado de 2 vías, las apuestas se anularán.

1ª Mitad - Totales Equipo Local

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo local en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad - Totales Visitante

Selecciona el total de puntos anotados por el equipo visitante en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

1ª Mitad – Hándicap (3 vías)

Seleccione el ganador de la primera mitad después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2º Tiempo – Resultado

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de intentos

Selecciona el total de tries anotados en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es

igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x.x , Debajo de x.x.

Total de Tries Equipo Local

Selecciona el total de tries anotados por el equipo local en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Total de tries del equipo visitante

Selecciona el total de tries anotados por el equipo visitante en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Equipo que anota el 1er try

Selecciona qué equipo anotará el primer try.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin ensayo, Equipo visitante.

1er Intento Convertido

Seleccione si la conversión después del primer intento es exitosa o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Equipo que anotará el último try

Selecciona qué equipo anotará el último try en el partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin ensayo, Equipo visitante.

Equipo para anotar try #X

Selecciona qué equipo anotará el try indicado. En el caso de que ningún equipo anote el ensayo dado, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Mitad - Total de Tries

Selecciona el total de tries anotados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por

debajo (menos que) el valor que elijas. Si se utiliza un número entero para el total y el total de ensayos es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinarán los tries de ambos equipos.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Primer anotador de ensayo

Selecciona qué jugador anotará el primer ensayo.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido. Si el jugador entra después de que se anotó el primer ensayo, las apuestas a este jugador se anularán.

Anotador de ensayos en cualquier momento

Selecciona qué jugador anotará un try en cualquier momento durante el partido.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido.

Último anotador de ensayo

Selecciona qué jugador anotará el primer ensayo.

Posibles selecciones: Lista de jugadores.

Resolución

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas a este jugador se anularán. Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido.

¿Expulsión?

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga

/ Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Apuesta por el lugar

Selecciona qué equipo terminará en el top x del torneo.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top x del Torneo/Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto. La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.11.1.31. Snooker

Reglas generales**Resolución**

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado.

En los partidos de liga en los que se cotizan las cuotas para el empate, todas las apuestas a que los jugadores ganarán se tratarán como selecciones perdedoras si el partido termina en empate.

Si el resultado de un mercado de 2 vías es un empate, las apuestas se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos pospuestos que no hayan comenzado se anularán, a menos que el partido se reprogramme y finalice dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán.

Si un partido comienza pero no se completa, el jugador que pase a la siguiente ronda se considerará ganador a efectos de liquidación, siempre que se haya completado al menos un frame, de lo contrario, las apuestas se anularán. Todos los demás mercados serán nulos, excepto cuando el resultado ya se haya determinado en el momento de la suspensión.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Frames (partidas) recolocados

Los mercados tanto para el Primer Rojo Legal como para el Primer Color Legal se liquidarán inmediatamente, independientemente de si se vuelve a colocar un marco. Cualquier mercado relacionado con la puntuación en el marco o el tamaño de la pausa se liquidará al final del cuadro, a menos que el resultado se determine antes de la reanudación.

Los mercados para el Frame Winner, el Frame Winner In-Running y el Total de Puntos se liquidarán al final del frame re-racked. Solo el juego después de la repetición contará a efectos de liquidación.

Apuestas de partido (2 vías)

Selecciona al ganador de la partida.

Posibles selecciones 2 vías: Jugador 1, Jugador 2.

Posibles selecciones de 3 vías: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Handicap

Seleccione el ganador después de que se haya aplicado el hándicap de fotogramas al resultado final oficial.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

Total de frames (partidas)

Seleccione el número total de frames de la coincidencia para que estén por encima (más que), entre o por debajo (menos que) el valor dado. Se combinará el número de fotogramas de ambos participantes.

Selecciones posibles: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Puntuación correcta

Seleccione la puntuación correcta. Si no se completa el número total de sets/frames, las apuestas se anulan.

Selecciones posibles: Cualquier resultado posible.

Siglos de coincidencia

Selecciona cuántas Centurias habrá en toda la partida.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Jugador 1 – Centurias de partido

Selecciona cuántas Centurias tendrá el Jugador 1 en toda la partida.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Jugador 2 – Centurias de partido

Selecciona cuántas Centurias tendrá el Jugador 2 en toda la partida.

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Mayor quiebre en el partido

Selecciona al jugador que tendrá el quiebre más alto en el partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Coincidir con el quiebre más alto

Seleccione el número total de puntos de la ruptura más alta en el partido para que esté por encima (más que), entre o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Jugador 1 – Break más alto

Seleccione el número total de puntos del quiebre más alto del Jugador 1 en el partido para que esté por encima (más que), entre o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Jugador 2 – Quiebre más alto

Seleccione el número total de puntos del quiebre más alto del Jugador 2 en el partido para que esté por encima (más que), entre o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Cuadro X - Ganador

Selecciona el jugador que ganará el fotograma X especificado.

Selecciones posibles: Participante 1, Participante 2.

Fotograma X – Puntos totales

Seleccione el número total de puntos jugados en el cuadro especificado (X) que están por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elija. Si el valor exacto es el marcador, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, menos de x.5 puntos.

Fotograma X – Rotura más alta

Seleccione el número total de puntos de la ruptura más alta en el fotograma especificado para que esté por encima (más que), entre o por debajo (menor que) el valor dado.

Selecciones posibles: Bajo y, Entre y – x, Sobre x.

Fotograma X – Ruptura Y +

Seleccione si el número total de puntos de la ruptura más alta en el marco es mayor o menor que el valor dado.

Selecciones posibles: Sí, No.

Fotograma X – Ruptura del jugador Y sobre puntos Z

Seleccione el mayor número de puntos jugados en el descanso más alto de cada jugador en el marco que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elija. Si el valor exacto es el marcador, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 puntos, menos de x.5 puntos.

Cuadro X – 1ª maceta roja

Selecciona qué jugador meterá primero una bola roja en el marco dado.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Cuadro X – 1º color en maceta

Seleccione qué color se colocará primero en el marco dado.

Selecciones posibles: Amarillo, Verde, Marrón, Azul, Rosa, Negro.

¿Quién gana el resto del partido?

Seleccione el ganador del partido desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo se tendrán en cuenta los frames ganados después de realizar la apuesta. Los frames ganados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Selecciones posibles: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Triple del partido

Selecciona un jugador para ganar el partido, ganar el primer frame y lograr el break más alto en el mismo partido. Si alguno de estos mercados termina en empate, todas las apuestas se liquidarán como perdedoras.

Mercados de sesión

En caso de que un jugador se retire de una sesión, se anularán las apuestas a cualquier jugador, partido, acca o total especial para la sesión que involucre a ese jugador.

Ganadores absolutos

Selecciona qué jugador ganará el torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos/participantes que tengan la oportunidad de ganar el

torneo.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo/participante no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.32. Fútbol

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido (90 minutos), a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de descuento, pero no incluye el tiempo extra, el tiempo asignado para una tanda de penaltis o un gol de oro.

Si algún partido está programado para jugarse durante al menos 80 minutos o utiliza el formato de dos mitades de 40 o 45 minutos cada una, todas las apuestas en ese partido serán válidas.

Si se juega un total de 90 minutos en el tiempo reglamentario del partido, pero en un formato diferente, solo los mercados de Resultado final, Doble oportunidad, Total de goles Más/Menos y Hándicap se liquidarán según el resultado después de los 90 minutos, y cualquier otro mercado restante se liquidará como nulo.

Todos los mercados de partidos amistosos se liquidarán en función del resultado real cuando termine el partido (excluyendo la prórroga), independientemente de si se juegan 90 minutos.

Los partidos juveniles particulares terminan después de 80 minutos, lo que no debe indicarse en la terminal.

Para todas las apuestas de tarjetas y puntos de reserva, las tarjetas otorgadas a jugadores que no están en el campo, entrenadores, cuerpo técnico o las otorgadas después del silbato final no cuentan a efectos de liquidación. El tiempo extra no cuenta.

Información Abandonada/Pospuesta

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. Si ya se ha determinado un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 0,5 goles, resultado del descanso, etc., todas las apuestas en estos mercados se mantienen.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Pago anticipado

Puedes encontrar la función de pago anticipado disponible en las ligas de fútbol designadas.

No garantizamos su disponibilidad, aunque se haya ofrecido con anterioridad.

El pago anticipado solo está disponible antes del partido y se puede realizar en individuales y múltiples.

El pago anticipado está disponible en el Creador de apuestas si la liga de fútbol designada está incluida en la oferta.

Resolución

Si el equipo que has elegido ganar va 2 goles por delante en cualquier momento del partido, pagaremos tu apuesta en su totalidad independientemente del resultado final.

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para clasificarse / Se clasificará

Selecciona qué equipo avanzará de ronda o eliminatoria.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Todas las apuestas a partidos suspendidos o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se juegue dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se mantendrán. A efectos de liquidación, el resultado oficial inicial, publicado por el organismo regulador oficial inmediatamente después de que finalice el partido/evento, se considerará definitivo.

Empate Sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará el partido. Si el partido termina en empate, las apuestas se anulan.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Resolución

Si el partido termina en empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Handicap

Seleccione el ganador, después de que el hándicap citado se haya aplicado al resultado final oficial.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Descanso/Tiempo completo

Pronostica el resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

El tiempo extra no cuenta.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Doble oportunidad

Seleccione cuál será el resultado final del partido en uno de los dos resultados especificados.

Selecciones posibles:

Equipo local o empate (1X): si el resultado final es una victoria local o un empate, las apuestas a esta selección son ganadoras.

Empate o equipo visitante (X2): si el resultado final es un empate o una victoria visitante, las apuestas a esta selección son ganadoras.

Equipo local o visitante (12): si el resultado final es una victoria local o visitante, las apuestas a esta selección son ganadoras.

Para ganar el resto del partido

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este siguiente jugador el resultado del partido actual. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Resto del partido Total de goles

Selecciona el total de goles marcados desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final del partido. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

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

Hándicap asiático

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado final oficial.
Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si el partido termina en empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap a los equipos.
Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Hándicap dividido: se dará un hándicap de +/- 0,25 (cuarto de uno) o más goles a cada uno de los equipos. La apuesta se dividirá a partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en todo el hándicap +/- 0,0 (scratch) o más y la otra mitad de la apuesta en la mitad del hándicap 0,5 (mitad de uno) o más, que se sumará o restará al número real de goles marcados por cada equipo. El hándicap dividido es siempre el punto medio entre todo el hándicap y la mitad del hándicap.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Total de goles en Asia

Seleccione el número total de goles marcados en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Línea de gol completa: Si se ofrece un número entero (por ejemplo, 3,0 o 4,0) como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Por encima de x.0, por debajo de x.0.

Media línea de gol: Líneas con x.5, ver Goles totales de fútbol.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Línea de gol dividida: La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en toda la línea de meta y la otra mitad de la apuesta colocada en la mitad de la línea de meta. La línea de meta dividida es siempre el punto medio entre toda la línea de meta y la mitad de la línea de meta.

Selecciones posibles x.25: Más de x.25, Menos de x.25 (por ejemplo, Más de 3.25: mitad de apuesta en Más de 3.0 y mitad de apuesta en Más de 3.5).

Posibles selecciones x.75: Más de x.75, Menos de x.75 (por ejemplo, Más de 3.75: mitad de apuesta en Más de 3.5 y mitad de apuesta en Más de 4.0).

Ambos equipos marcarán

Selecciona si ambos equipos marcarán o no en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

Total de goles

Seleccione si el número total de goles marcados por ambos equipos en el tiempo reglamentario del partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles. Más de x.0 goles, menos de x.0 goles.

Total de goles (agregados)

Selecciona cuántos goles se marcarán en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

- 0 o 1 gol, 2 o 3 goles, 4 o 5 goles, 6 o más.
- 0 o 1 gol, 2 o 3 goles, 4 - 6 goles, 7 o más.

Total de goles (exactamente)

Selecciona cuántos goles se marcarán en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, 4 o más goles.
- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, Exactamente 4 goles, Exactamente 5 goles, 6 o más goles.

- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, Exactamente 4 goles, Exactamente 5 goles, Exactamente 6 goles, Exactamente 7 goles, Exactamente 8 goles, 9 o más goles.
- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, Exactamente 4 goles, Exactamente 5 goles, Exactamente 6 goles, Exactamente 7 goles, Exactamente 8 goles, Exactamente 9 goles, 10 o más goles.

Total de goles (3 bandas)

Seleccione si el número total de goles marcados en el tiempo reglamentario del partido será más (más que), menos (menos de) o exactamente el valor indicado.

Selecciones posibles: Menos de X goles, Exactamente X goles, Más de X goles

¿Qué equipos marcar?

Selecciona quién anota o no en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Solo equipo local, solo equipo visitante, ambos equipos, sin gol.

Total Equipo Local

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo local en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total Equipo Visitante

Seleccione el número total de goles marcados por el equipo visitante en el partido en el tiempo reglamentario para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Goles Equipo Local

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, 3 o más goles.
- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, 4 o más goles.

- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, Exactamente 4 goles, Exactamente 5 goles, Exactamente 6 goles, Exactamente 7 goles, Exactamente 8 goles, Exactamente 9 goles, 10 o más goles.

Goles Equipo Visitante

Selecciona cuántos goles marcará el equipo visitante en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles:

- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, 3 o más goles.
- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, 4 o más goles.
- Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, Exactamente 3 goles, Exactamente 4 goles, Exactamente 5 goles, Exactamente 6 goles, Exactamente 7 goles, Exactamente 8 goles, Exactamente 9 goles, 10 o más goles.

Goles pares o impares

Selecciona si el número total de goles en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Resolución

Cualquier partido que resulte en 0:0 se valorará como parejo.

Goles pares o impares – Equipo local

Selecciona si el número total de goles del equipo local en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Resolución

Ningún gol del equipo local se liquidará como parejo.

Goles pares o impares – Equipo visitante

Selecciona si el número total de goles del equipo visitante en el tiempo reglamentario del partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Resolución

Ningún gol del equipo visitante se resolverá como parejo

Puntuación correcta

Selecciona el marcador exacto de un partido en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: p. ej., el equipo local gana 1:0, el empate 1:1, el equipo visitante gana 3:2, ..., el equipo local gana 6:0, el empate 3:3, el equipo visitante gana 6:0, cualquier otro.

Margen de victoria

Selecciona el equipo ganador y su superioridad de gol exacta sobre sus oponentes.

Selecciones posibles: Equipo local por 1, Equipo local por 2, Equipo local por 3+, Equipo visitante por 1, Equipo visitante por 2, Equipo visitante por 3+, Empate.

Resolución

Por ejemplo: si el equipo local gana el partido 3:1, la selección "Equipo local por 2" es la selección ganadora.

Margen de victoria (partido)

Selecciona cuál será la diferencia de goles ganadora.

Posibles selecciones: Equipo local para ganar exactamente por 1, 2 goles o 3+ goles
Equipo visitante que gana exactamente por 1, 2 goles o 3+ goles
Dibujar

Resolución

Por ejemplo: si el equipo local gana el partido 3:1, la selección "2" es la selección ganadora.

Matchflow (1º gol / Resultado final)

Selecciona qué equipo marcará el primer gol y qué equipo ganará el partido. Las apuestas deben indicar tanto el equipo que marca el primer gol como el ganador del tiempo completo. Los goles en propia puerta cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante, Sin gol.

Total de goles y apuestas al partido

Selecciona el resultado del tiempo completo y el total de goles marcados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

Matchbet y ambos equipos marcan

Selecciona el resultado final y si ambos equipos marcan. Las apuestas deben indicar ambos.

Selecciones posibles: Equipo local y Sí, Equipo local y No, Empate y Sí, Empate y No, Equipo visitante y Sí, Equipo visitante y No.

Ambos equipos marcarán y marcarán goles totales

Una apuesta combinada sobre si ambos equipos marcarán y cuál será el número total de goles en el partido.

Selecciones posibles: Sí y más de x.x goles, Sí y menos de x.x goles, No y más de x.x goles, No y menos de x.x goles.

Doble oportunidad y que ambos equipos marquen

Selecciona la Doble Oportunidad para el resultado final y si ambos equipos marcan o no. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Equipo local/Empate y Sí, Equipo visitante/Empate y Sí, Equipo local/Empate y No, Equipo visitante/Empate y No, Equipo local/Equipo visitante y No.

Doble Oportunidad y Total de Goles

Selecciona la Doble Oportunidad para el resultado final y el total de goles marcados. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del tiempo completo como el total de goles.

Selecciones posibles: Equipo local/Empate y más, Equipo visitante/Empate y más, Equipo local/Equipo visitante y Menos, Equipo Visitante/Empate y Menos, Equipo Local/Equipo visitante y Menos.

No hay empate con ambos equipos para marcar

Selecciona si algún equipo ganará el partido y ambos equipos marcarán en el tiempo reglamentario.

Selecciones posibles: Sí, No.

Portería a cero – Equipo local

¿El equipo local no encajará ningún gol en el tiempo reglamentario del partido?

Selecciones posibles: Sí, No.

Portería a cero – Equipo visitante

¿El equipo visitante no encajará ningún gol en el tiempo reglamentario del partido?

Selecciones posibles: Sí, No.

Inicio sin Apuesta

Selecciona el resultado del partido después del tiempo reglamentario. En el caso de que se gane un local, las apuestas en este mercado son vacío.

Selecciones posibles: Empate, Equipo visitante.

Fuera de casa sin apuesta

Selecciona el resultado del partido después del tiempo reglamentario. En el caso de un victoria fuera de casa, las apuestas en este mercado son vacío.

Selecciones posibles: Equipo local, Empate.

Victoria en casa de Nil

Selecciona si el equipo local gana el partido sin encajar un solo gol.

Selecciones posibles: Sí, No.

Victoria a domicilio a cero

Selecciona si el equipo visitante gana el partido sin encajar un solo gol.

Selecciones posibles: Sí, No.

Mitad con mayor puntuación

En el que se marcarán más goles en el tiempo.

Selecciones posibles: 1ª Mitad, 2ª Mitad, Igual.

Primer equipo en marcar

Selecciona qué equipo marcará primero en el tiempo reglamentario del partido. No hay selección de gol disponible para apostar.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Sin gol.

Próximo gol

Selecciona qué equipo anotará a continuación. Solo cuenta el tiempo reglamentario del partido después de realizar la apuesta y la opción "sin gol".

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Método del siguiente gol

Selecciona cómo se marcará el próximo gol del partido.

Posibles selecciones:

- **Tiro** – todos los goles marcados con cualquier parte del cuerpo distinta de la cabeza o el hombro mientras el balón está en juego.
- **De cabeza** – el último toque del goleador debe ser con la cabeza.
- **Penalti** – el gol debe marcarse directamente desde un penalti y el lanzador del

- penalti debe ser oficialmente declarado como goleador.
- **Tiro libre o Saque de falta** – el gol debe marcarse directamente desde un tiro libre y el lanzador debe ser oficialmente declarado como goleador.
- **Autogol, Gol en propia puerta** – si el gol es declarado como autogol.
- **Sin goles**

Último equipo en anotar

Selecciona qué equipo marcará el último gol en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Sin gol.

Equipos puntuadores

Selecciona qué equipo(s) anotará(n) en el tiempo reglamentario del partido. No hay selección de gol disponible para apostar.

Selecciones posibles: Ambos, Solo equipo local, Solo equipo visitante, Sin gol.

El equipo local ganará las dos mitades

Selecciona si el equipo local gana ambas mitades o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

El equipo visitante ganará las dos mitades

Selecciona si el equipo visitante gana ambas mitades o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

El equipo local ganará cualquiera de las dos mitades

Seleccione si el equipo local gana al menos una de las dos mitades.

Selecciones posibles: Sí, No.

Equipo visitante para ganar cualquiera de las dos mitades

Selecciona si el equipo visitante gana al menos una de las dos mitades.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ambos equipos marcarán en la 1ª/2ª mitad

Selecciona si ambos equipos anotarán o no en el primero y ambos equipos anotarán en la segunda

mitad.

Selecciones posibles: No/No, Sí/No, Sí/Sí, No/Sí.

Ambos equipos marcarán en ambas mitades

Selecciona si ambos equipos anotarán o no en ambas mitades.

Selecciones posibles: Sí, No

El equipo local marcará en ambas mitades

Selecciona si el equipo local marca un gol en ambas mitades o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

El equipo visitante anotará en ambas mitades

Selecciona si el equipo visitante marca un gol en ambas mitades o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Primer anotador

Descripción:

Selecciona el jugador que marcará el primer gol del partido.

Selecciones posibles: todos los jugadores disponibles en ambos equipos.

Resolución:

Las apuestas serán válidas independientemente de si el jugador comienza como titular o entra como sustituto.

Si el jugador no participa en el partido, las apuestas se anularán.

Si el jugador entra después de que se haya marcado el primer gol, la apuesta se considerará perdida.

Los goles en propia puerta no cuentan.

Anotará gol en cualquier momento

Descripción:

Selecciona si un jugador marcará un gol en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: todos los jugadores disponibles en ambos equipos.

Resolución:

Las apuestas serán válidas siempre que el jugador participe en el partido.

Si el jugador no participa, las apuestas se anularán.
El tiempo extra no cuenta.
Los goles en propia puerta no cuentan.

Próximo anotador

Descripción:
Selecciona el jugador que marcará el siguiente gol del partido.

Selecciones posibles: jugadores en el campo o disponibles para entrar.

Resolución:
Las sustituciones no afectarán a la validez de la apuesta.
Si el siguiente gol es en propia puerta, todas las apuestas se anularán.

Último anotador

Descripción:
Selecciona el jugador que marcará el último gol del partido.

Resolución:
Las apuestas serán válidas siempre que el jugador participe en el partido.
Los goles en propia puerta no cuentan.

Jugador que anota en ambas mitades

Descripción:
Selecciona si un jugador marcará al menos un gol en cada mitad del partido.

Resolución:
El jugador debe participar en ambas mitades para que la apuesta sea válida.
El tiempo extra no cuenta.
Los goles en propia puerta no cuentan.

Jugador que marca exactamente goles

Descripción:
Selecciona si un jugador marcará un número exacto de goles.

Resolución:
Las apuestas serán válidas siempre que el jugador participe en el partido.
El tiempo extra no cuenta.
Los goles en propia puerta no cuentan.

Jugador que supera al rival

Descripción:
Selecciona si el jugador marcará más goles que el equipo rival.

Resolución:

Si el jugador no participa, las apuestas se anularán.

En caso de empate, la apuesta será perdedora.

Jugador que anota y resultado del partido (Wincast)

Descripción:

Apuesta combinada a que un jugador marcará y su equipo ganará, empatará o perderá.

Resolución:

Ambas condiciones deben cumplirse.

Si el jugador no participa, la apuesta se anulará.

Si el partido no finaliza, la apuesta será anulada.

Los goles en propia puerta no cuentan.

Primer anotador y resultado del partido

Descripción:

Apuesta combinada a que un jugador marcará el primer gol y el resultado final del partido.

Resolución:

Ambas condiciones deben cumplirse.

Si el jugador no participa, la apuesta se anulará.

Si entra después del primer gol, la apuesta será perdida.

Los goles en propia puerta no cuentan.

Tiros del jugador

Descripción:

Selecciona si el jugador realizará un número determinado de tiros.

Resolución:

Incluye tiros a puerta, fuera y bloqueados.

Las apuestas se resolverán según los datos oficiales de OPTA.

Tiros a puerta del jugador (tiros a arco del jugador)

Descripción:

Selecciona los tiros a puerta del jugador.

Resolución:

Incluye goles y tiros detenidos.

Las apuestas se resolverán según los datos oficiales de OPTA.

Faltas cometidas por el jugador

Descripción:

Número de faltas cometidas por el jugador.

Resolución:

Solo se contabilizan las faltas señaladas por el árbitro.

Faltas recibidas por el jugador

Descripción:

Número de faltas sufridas por el jugador.

Resolución:

Solo se contabilizan las faltas señaladas por el árbitro.

Paradas del portero

Descripción:

Número de paradas realizadas por el portero.

Resolución:

Intervenciones que evitan el gol.

Entradas del jugador

Descripción:

Número de entradas (tackles) realizadas por el jugador.

Resolución:

Acciones defensivas con recuperación del balón.

Asistencias del jugador

Descripción:

Número de asistencias realizadas por el jugador.

Resolución:

Último pase que conduce directamente a un gol según OPTA.

Tiros a puerta con el pie izquierdo

Descripción:

Número de tiros a puerta realizados con el pie izquierdo.

Resolución:

Clasificación según datos oficiales de OPTA.

Tiros a puerta con el pie derecho

Descripción:

Número de tiros a puerta realizados con el pie derecho.

Resolución:

Clasificación según datos oficiales de OPTA.

Tiros a puerta de cabeza

Descripción:

Número de tiros a puerta realizados de cabeza.

Resolución:

Clasificación según datos oficiales de OPTA.

Tiros a puerta desde fuera del área

Descripción:

Número de tiros a puerta realizados desde fuera del área.

Resolución:

Se determina según la posición del disparo en los datos de OPTA.

Fueras de juego del jugador

Descripción:

Número de veces que el jugador es sancionado por fuera de juego.

Resolución:

Según las decisiones arbitrales oficiales.

Total de tiros del equipo

Descripción:

Número total de tiros realizados por el equipo.

Resolución:

Incluye tiros a puerta, fuera y bloqueados.

Tiros a puerta del equipo (tiros a arco del equipo)

Descripción:

Número de tiros a puerta del equipo.

Resolución:

Intentos dirigidos a portería según datos OPTA. Los palos no cuentan como tiros a puerta.

Faltas cometidas del equipo

Descripción:

Número de faltas cometidas por el equipo.

Resolución:

Solo faltas señaladas por el árbitro.

Faltas recibidas del equipo

Descripción:

Número de faltas sufridas por el equipo.

Resolución:

Solo faltas señaladas por el árbitro.

Paradas del equipo

Descripción:

Número de paradas realizadas por el portero.

Resolución:

Intervenciones que evitan el gol.

Entradas del equipo

Descripción:

Número de entradas (tackles) realizadas por el equipo.

Resolución:

Recuperaciones defensivas.

Fueras de juego del equipo

Descripción:

Número de fueras de juego del equipo.

Resolución:

Según decisiones arbitrales oficiales.

Gol en propia puerta en el partido

Selecciona si se marcará un gol en propia puerta en el tiempo reglamentario del partido

Selecciones posibles: Sí, No

Gol # X Gol en propia puerta

Seleccione si el (X) gol específico será un gol en propia puerta (por ejemplo, Gol #2 Gol en propia puerta)

Selecciones posibles: Sí, No

Último gol Gol en propia puerta

Selecciona si el último gol del partido será un gol en propia puerta

Selecciones posibles: Sí, No

Resolución

Para que las apuestas cuenten no es necesario que el jugador comience el partido, el jugador debe saltar al campo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario del partido. Los goles en propia puerta no cuentan.

1ª Parte - Resultado

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la primera mitad. Si la primera mitad termina en empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

1ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la primera mitad después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado de la primera mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Parte – Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones para el resultado del medio tiempo, el equipo local ganará o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

1ª Mitad – Quién gana el resto

Seleccione el ganador del período desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Resto de goles totales de la 1ª mitad

Selecciona el total de goles marcados desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final

de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Selecciones posibles: Por encima de x.x, por debajo de x.x.

Resto de la 1ª Mitad – Total de goles (exactamente)

Selecciona el total de goles marcados desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la primera mitad. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta.

Selecciones posibles: Sin gol, 1, 2, 3 o más

Selecciones posibles: Sin gol, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 o más

1ª Mitad – Hándicap Asiático

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial de la primera mitad.

Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si la primera mitad termina en empate después de que se haya aplicado el hándicap a los equipos.

Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Hándicap dividido: se dará un hándicap de +/- 0,25 (cuarto de uno) o más goles a cada uno de los equipos. La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en todo el hándicap +/- 0,0 (scratch) o más y la otra mitad de la apuesta en la mitad del hándicap 0,5 (mitad de uno) o más, que se sumará o restará al número real de goles marcados por cada equipo en la primera mitad. El hándicap dividido es siempre el punto medio entre todo el hándicap y la mitad del hándicap.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

1ª Parte - Total de goles en Asia

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Línea de gol completa: si se ofrece un número entero (por ejemplo, 1,0 o 2,0) como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Por encima de x.0, por debajo de x.0.

Media línea de gol: Líneas con x.5, ver Fútbol 1ª Mitad - Total de goles.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Línea de gol dividida: La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en toda la línea de meta y la otra mitad de la apuesta colocada en la mitad de

la línea de meta. La línea de meta dividida es siempre el punto medio entre toda la línea de meta y la mitad de la línea de meta.

Selecciones posibles x.25: Más de x.25, Menos de x.25 (por ejemplo, Más de 1.25: mitad de apuesta en Más de 1.0 y mitad de apuesta en Más de 1.5).

Selecciones posibles x.75: Más de x.75, Menos de x.75 (por ejemplo, Más de 1.75: mitad de apuesta en Más de 1.5 y mitad de apuesta en Más de 2.0).

1ª Mitad – Ambos Equipos Marcan

Selecciona si ambos equipos marcarán o no en la primera mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Parte – Total de goles

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. Se combinará el marcador de ambos equipos.

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

1ª Mitad – Total de goles (agregado)

Selecciona el número total de goles marcados en la primera mitad.

Selecciones posibles: 0-1, 2-3, 4 o más

1ª Mitad – Total de goles (3 vías)

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad para que sea más (más que), menos (menos que) o exactamente el valor dado

Selecciones posibles: Menos de X goles, Exactamente X goles, Más de X goles

1ª Mitad – Totales (exactamente)

Selecciona cuántos goles marcarán ambos equipos en la primera mitad.

Selecciones posibles: Ningún gol, Exactamente 1 gol, 2 o más goles.

Selecciones posibles: Sin goles, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, 3 o más goles.

1ª Parte - Primer Equipo en marcar

Selecciona qué equipo anotará primero en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Sin gol.

1ª Parte – Próximo Gol

Selecciona qué equipo marcará el siguiente gol en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

1ª Parte – Goles Equipo Local

Selecciona cuántos goles marcará el equipo local en la primera mitad.

Selecciones posibles: Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, 3 o más goles.

1ª Parte – Goles Equipo Visitante

Selecciona cuántos goles marcará el equipo visitante en la primera mitad.

Selecciones posibles: Ningún gol, Exactamente 1 gol, Exactamente 2 goles, 3 o más goles.

1º Tiempo - Tiempo del 1er Gol

Selecciona en qué intervalo de partido se marcará el primer gol de la primera mitad. Cualquier tiempo adicional por lesión o descuento cuenta como minuto 45. Duración del intervalo: 5 minutos

Selecciones posibles: 00:00 – 04:59, 05:00 – 09:59, 10:00 – 14:59, 15:00 – 19:59, 20:00 – 24:59, 25:00 – 29:59, 30:00 – 34:59, 35:00 – 39:59, 40:00 – Descanso, Sin gol

1ª Parte – Portería a cero Equipo local

¿El equipo local no encajará ningún gol en la primera mitad?

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Parte – Portería a cero Equipo visitante

¿El equipo visitante no concederá ningún gol en la primera mitad?

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Mitad – Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de goles marcados en la primera mitad será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Resolución

Cualquier partido que resulte en 0:0 se valorará como parejo.

1ª Parte – Marcador Exacto

Selecciona el marcador exacto de la primera mitad.

Selecciones posibles: p. ej., el equipo local gana 1:0, el empate 0:0, el equipo visitante gana 1:0, ..., el equipo local gana 2:1, el empate 2:2, el equipo visitante gana 2:1, cualquier otro resultado (solo antes del partido).

1ª Mitad - Totales & Resultado ^{de la 1ª} Mitad

Selecciona el resultado del medio tiempo y el total de goles marcados en la primera mitad. Las apuestas deben indicar ambos.

Selecciones posibles: Menos de x.5 goles y equipo local, menos de x.5 goles y empate, menos de x.5 goles y equipo visitante, más de x.5 goles y equipo local, más de x.5 goles y empate, más de x.5 goles y equipo visitante.

1ª Mitad - Matchbet y ambos equipos marcan

Seleccione el resultado del medio tiempo y si ambos equipos marcan en la primera mitad. Las apuestas deben indicar ambos.

Selecciones posibles: Equipo local y Sí, Equipo local y No, Empate y Sí, Empate y No, Equipo visitante y Sí, Equipo visitante y No.

2ª Tiempo – Resultado

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2ª Mitad - Empate sin apuesta

Selecciona qué equipo ganará la segunda mitad. Si la segunda mitad termina en empate, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

2ª Mitad – Hándicap

Seleccione el ganador de la segunda mitad después de que el hándicap se haya aplicado al resultado de la segunda mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

2ª Parte - Doble Oportunidad

Seleccione una de las tres opciones para el resultado de la segunda mitad, el equipo local ganará

o empatará (equipo local/empate), el equipo visitante ganará o empatará (equipo visitante/empate) o cualquiera de los equipos ganará (equipo local/equipo visitante).

Selecciones posibles: Equipo local/Empate, Equipo visitante/Empate, Equipo local/Equipo visitante.

2ª Mitad – Ambos Equipos Marcan

Selecciona si ambos equipos anotarán o no en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

2ª Mitad – Total de goles

Seleccione si el número total de goles marcados en la segunda mitad por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles. Más de x.0 goles, menos de x.0 goles.

2ª Mitad – Total de goles (3 vías)

Seleccione el número total de goles marcados en la segunda mitad para que sea más (más que), menos (menos que) o exactamente el valor dado

Selecciones posibles: Menos de X goles, Exactamente X goles, Más de X goles.

2ª Mitad – Totales (exactamente)

Selecciona cuántos goles marcarán ambos equipos en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Ningún gol, Exactamente 1 gol, 2 o más goles.

2º Tiempo - Tiempo del 1er Gol

Selecciona en qué intervalo de minutos se marcará el primer gol de la segunda mitad. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 90. Duración del intervalo: 5 minutos

Selecciones posibles: Medio tiempo – 49:59, 50:00 – 54:59, 55:00 – 59:59, 60:00 – 64:59, 65:00 – 69:59, 70:00 – 74:59, 75:00 – 79:59, 80:00 – 84:59, 85:00 – Tiempo completo, sin gol

2ª Parte - Primer Equipo en marcar

Selecciona qué equipo anotará primero en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Sin gol.

2ª Mitad - Par/Impar/Par

Selecciona si el número total de goles marcados en la segunda mitad será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

2ª Parte – Marcador Exacto

Selecciona el marcador exacto de la segunda mitad.

Selecciones posibles: p. ej., el equipo local gana 1:0, el empate 0:0, el equipo visitante gana 1:0, ..., el equipo local gana 2:1, el empate 2:2, el equipo visitante gana 2:1, cualquier otro resultado (solo antes del partido).

Ambas mitades por más de 1,5 goles

Selecciona si se marcará más de un gol en cada mitad o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ambas mitades menos de 1,5 goles

Selecciona si se marcarán menos de dos goles en cada mitad o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Resultado de los primeros 10 minutos

Selecciona qué equipo estará en ventaja después de 10 minutos.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Resultado del partido después de X minutos

Selecciona qué equipo está en ventaja después de X minutos de partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Matchbet Mín. X – Y

Selecciona qué equipo ganará el intervalo de minutos del partido (por ejemplo, Matchbet Min 00:00 – 14:59)

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles después de X minutos

Seleccione cuántos goles se marcan después de los minutos especificados (por ejemplo, Total de goles después de 15 minutos: cuántos goles se marcan desde el saque inicial hasta las 14:59 del partido).

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Hora del primer gol

Selecciona en qué minuto de partido se marcará el primer gol. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90. Duración del intervalo: 10/15 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Tiempo completo, sin gol.

Selecciones posibles Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Medio tiempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Tiempo completo, sin gol.

Hora del próximo gol

Selecciona cuándo se marcará el próximo gol. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90.

Selecciones posibles Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Tiempo completo, sin gol.

Selecciones posibles Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Medio tiempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Tiempo completo, sin gol.

Gol del equipo local – Minuto X

Seleccione si el equipo local marca un gol en el valor de intervalo de minutos dado (por ejemplo, gol del equipo local 00:00 – 14:59). Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45/90. Duración del intervalo: 15 minutos

Selecciones posibles: Sí, No

Gol del equipo visitante: minuto X a X

Seleccione si el equipo visitante marca un gol en el valor de intervalo de minutos dado (por ejemplo, gol del equipo local 00:00 – 14:59). Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45/90. Duración del intervalo: 15 minutos

Selecciones posibles: Sí, No

Tiempo de la meta # X

Seleccione el minuto de partido del gol específico (X) que está por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Menos del minuto X, Más del minuto X, Sin gol

Equipo local - Tiempo del gol # X

Seleccione el minuto de partido de un (X) gol específico del equipo local que está por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Menos del minuto X, Más del minuto X, Sin gol

Equipo Visitante – Hora del Gol # X

Seleccione el minuto de partido del (X) gol específico del equipo visitante que está por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Selecciones posibles: Menos del minuto X, Más del minuto X, Sin gol

Equipo local - Tiempo del gol X

Seleccione en qué intervalo de minutos de partido se marcará el gol específico del equipo local (X). El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90.

Duración del intervalo: 15 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Medio tiempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Tiempo completo, sin gol.

Equipo visitante - Hora del gol X

Seleccione en qué intervalo de minutos del partido se marcará el gol específico del equipo visitante (X). El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90.

Duración del intervalo: 15 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 15 minutos: 00:00 – 14:59, 15:00 – 29:59, 30:00 – Descanso, Medio tiempo – 59:59, 60:00 – 74:59, 75:00 – Tiempo completo, sin gol.

Gol X En Que Mitad

Selecciona en qué mitad se marcará el (X) gol específico.

Selecciones posibles: Primera parte, Segunda parte, No Gol

Equipo local - Gol X en qué mitad

Selecciona en qué mitad se marcará el (X) gol específico del equipo local.

Selecciones posibles: Primera parte, Segunda parte, No Gol

Equipo visitante - Gol X en qué mitad

Selecciona en qué mitad se marcará el (X) gol específico del equipo visitante.

Selecciones posibles: Primera parte, Segunda parte, No Gol

Mercados de la esquina

Los tiros de esquina que se conceden, pero no se ejecutan no cuentan para el total.

Apuesta de córner

Selecciona qué equipo tendrá más tiros de esquina en el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Hándicap de esquina

Seleccione el equipo con más tiros de esquina después de que el hándicap se haya aplicado al resultado del córner.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de córners

Seleccione si el número total de tiros de esquina lanzados en el partido por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tiros de esquina es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Total de tiros de esquina (agregados)

Selecciona cuántos tiros de esquina lanzarán ambos equipos en el partido.

Selecciones posibles: Menos de X esquinas, Entre X a X esquinas, Exactamente X o más esquinas.

Rango total de esquinas

Selecciona cuál será el rango de tiros de esquina lanzados por ambos equipos en el partido.

Selecciones posibles: 0 a 5, 6 a 10, 11 a 15, 16 o más.

Total de Córners – Equipo Local

Seleccione si el número total de tiros de esquina ejecutados por el equipo local en el partido estará

por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Total de córners – Equipo visitante

Seleccione si el número total de tiros de esquina ejecutados por el equipo visitante en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Córners – Equipo local

Selecciona cuántos tiros de esquina tendrá el equipo local.

Selecciones posibles: Menos de 3 esquinas, 3 o 4 esquinas, 5 o 6 esquinas, 7 o más.

Selecciones posibles: Menos de 3 esquinas, 4 a 6 esquinas, 7 a 9 esquinas, 10 o más.

Selecciones posibles: Menos de X esquinas, Esquina X a Y, Y o más.

Córners – Equipo visitante

Selecciona el número de tiros de esquina que tendrá el equipo visitante.

Selecciones posibles: Menos de 3 esquinas, 3 o 4 esquinas, 5 o 6 esquinas, 7 o más.

Selecciones posibles: Menos de 3 esquinas, 4 - 6 esquinas, 7 - 9 esquinas, 10 o más.

Selecciones posibles: Menos de X esquinas, Esquina X a Y, Y o más.

Córner / Tiro de Esquina - Par/Impar/Impar

Selecciona si el número total de tiros de esquina lanzados por ambos equipos en el partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Primer córner

Selecciona qué equipo tendrá el primer córner en el partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, ninguno.

Tiempo del primer córner

Selecciona en qué intervalo de minutos del partido se ejecutará el primer córner. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90. Duración del intervalo: 10 minutos

Selecciones posibles 10 minutes' interval: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Tiempo completo, sin

córners.

Equipo local – Hora del primer córner

Selecciona en qué intervalo de minutos del partido se ejecutará el primer córner del equipo local. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90. Duración del intervalo: 10 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Tiempo completo, sin córner.

Equipo visitante – Hora del primer córner

Seleccione en qué intervalo de minuto de partido se ejecutará el primer córner del equipo visitante. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 45 / 90. Duración del intervalo: 10 minutos

Selecciones posibles Intervalo de 10 minutos: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – 29:59, 30:00 – 39:59, 40:00 – 49:59, 50:00 – 59:59, 60:00 – 69:59, 70:00 – 79:59, 80:00 – Tiempo completo, sin córner.

Equipo de la siguiente esquina

Selecciona el equipo que recibe la siguiente esquina. La puntuación que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (puntuación 3:2) es la puntuación actual.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin córners, Equipo visitante.

Último córner

Selecciona qué equipo tendrá el último córner en el partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, ninguno.

1ª Mitad - Apuesta de Córner

Selecciona qué equipo tendrá más tiros de esquina en la primera mitad.
Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad - Hándicap de córner

Seleccione el equipo con más tiros de esquina en la primera mitad, después de que el hándicap se haya aplicado al resultado del córner de la 1ª mitad.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Total de Córners

Seleccione si el número total de tiros de esquina lanzados por ambos equipos en la primera mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el número total de córners es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

1ª Mitad – Total de Córners (exactamente)

Seleccione el número total de tiros de esquina en la primera mitad que están por encima (más que), por debajo (menos que) o exactamente el valor dado.

Selecciones posibles: Debajo de X esquinas, Exactamente X esquinas, Sobre X esquinas

1ª Mitad – Total de Córners (agregados)

Selecciona cuántos tiros de esquina tendrán ambos equipos en la primera mitad. Los tiros de esquina de ambos equipos se combinarán.

Selecciones posibles:

1. Menos de 5 esquinas, 5 a 6 esquinas, 7 o más
2. Menos de 4 esquinas, 4 a 6 esquinas, 7 a 9 esquinas, 10 o más.
 - Menos de X esquinas, de X a Y esquinas, más de Y esquinas.

1ª Parte - Total de Córners – Equipo Local

Seleccione si el número total de tiros de esquina ejecutados por el equipo local en la primera mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

1ª Mitad - Total de Córners – Equipo Visitante

Seleccione si el número total de tiros de esquina ejecutados por el equipo visitante en la primera mitad estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor indicado.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

1ª Parte – Córners – Equipo Local

Seleccione cuántos tiros de esquina tendrá el equipo local en la 1ª mitad de cuatro opciones de set.

Selecciones posibles: 0 o 1 esquina, exactamente 2 esquinas, exactamente 3 esquinas, 4 o más.

1ª Parte – Córners – Equipo visitante

Seleccione cuántos tiros de esquina tendrá el equipo visitante en la 1ª mitad de cuatro opciones de set.

Selecciones posibles: 0 o 1 esquina, exactamente 2 esquinas, exactamente 3 esquinas, 4 o más.

1ª Mitad – Córners - Par/Impar/Impar

Selecciona si el número total de tiros de esquina en la primera mitad será par o impar. Los tiros de esquina de ambos equipos se combinarán.

Selecciones posibles: Impar, Par.

1ª Parte – Primer Córner

Selecciona qué equipo tendrá el primer córner en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

1ª Parte – Último Córner

Selecciona qué equipo tendrá el último córner en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

2ª Mitad – Total de Córners (agregados)

Selecciona cuántos tiros de esquina tendrán ambos equipos en la segunda mitad. Los tiros de esquina de ambos equipos se combinarán.

Selecciones posibles:

1. Menos de 5 esquinas, 5 a 6 esquinas, 7 o más
2. Menos de 4 esquinas, 4 a 6 esquinas, 7 a 9 esquinas, 10 o más.
3. Menos de X esquinas, de X a Y esquinas, más de Y esquinas.

2ª Mitad – Total de Córners (exactamente)

Seleccione si el número total de tiros de esquina lanzados por ambos equipos en la segunda mitad será más (más que), menos (menos de) o exactamente el valor cotizado.

Selecciones posibles: Debajo de X esquinas, Exactamente X esquinas, Sobre X esquinas.

2ª Parte – Primer Córner

Selecciona qué equipo tendrá el primer córner en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, Ninguno.

¿Expulsión?

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Parte – Tarjeta Roja

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja en la primera mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

2ª Tiempo – Tarjeta Roja

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tarjeta Roja – Equipo local

Selecciona si algún jugador del equipo local recibirá una tarjeta roja en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tarjeta Roja – Equipo Visitante

Selecciona si algún jugador del equipo visitante recibirá una tarjeta roja en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Parte – Tarjeta Roja Equipo local

Selecciona si algún jugador del equipo local recibirá una tarjeta roja en la primera mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

1ª Parte – Tarjeta Roja Equipo Visitante

Selecciona si algún jugador del equipo visitante recibirá una tarjeta roja en la primera mitad.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tarjeta de partido

Selecciona qué equipo recogerá más tarjetas en el tiempo reglamentario del partido.

Amonestaciones:

1. Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
2. Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
3. Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de tarjetas

Selecciona si el número total de tarjetas en el partido en el tiempo reglamentario estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el número total de reservas es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado está determinado por el número total de tarjetas amonestado a ambos equipos.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

Total de tarjetas (exactamente)

Selecciona cuántas tarjetas se otorgarán a ambos equipos en el tiempo reglamentario del partido. Se combinarán las tarjetas de ambos equipos.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: 3 o menos, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 o más.

Total de puntos de reserva (3 vías)

Selecciona cuántos puntos de reserva se otorgarán a ambos equipos en el tiempo reglamentario del partido. Las amonestaciones de ambos equipos serán combinadas.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 10 puntos de reserva
- Tarjeta roja = 25 puntos de reserva

Selecciones posibles: debajo de los puntos X, puntos X a Y, más de Y puntos

Tarjetas – Equipo local

Seleccione si el número total de tarjetas en el partido para el equipo local en el tiempo reglamentario será superior (más que) o inferior (menor que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el número total de tarjetas es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

Tarjetas – Equipo visitante

Seleccione si el número total de tarjetas en el partido para el equipo visitante en el tiempo reglamentario será superior (más que) o inferior (menor que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el número total de tarjetas es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

Equipo que recibirá la primera tarjeta

Selecciona qué equipo recibirá la primera tarjeta en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, sin tarjetas.

Siguiente equipo con tarjeta

Selecciona el equipo que recibe la siguiente tarjeta. La puntuación que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (puntuación 3:2) es la puntuación actual.

Naipes:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Equipo local, Sin tarjetas, Equipo visitante.

Jugador que recibirá la primera tarjeta

Selecciona a qué jugador se le otorgará la primera tarjeta (una tarjeta amarilla o una roja) en un partido.

Resolución

Las tarjetas otorgadas a los jugadores en el banquillo o después del silbato final no están incluidas.
El tiempo extra no cuenta.
El primer jugador al que se le otorgue una tarjeta se valorará como ganador. Los demás jugadores que hayan estado en el terreno de juego antes de que se entregue la primera tarjeta se considerarán perdidos. Todas las demás selecciones serán nulas.

Jugador que recibirá una tarjeta roja

Selecciona si un jugador recibirá una tarjeta roja en un partido.

Resolución

Las tarjetas rojas otorgadas a los jugadores en el banquillo o después del pitido final no están incluidas.
El tiempo extra no cuenta.
Cualquier jugador que reciba una tarjeta roja en el partido se valorará como ganador. Los demás jugadores que hayan estado en el terreno de juego durante el partido se considerarán perdidos. Todas las demás selecciones serán nulas.

Jugador que recibirá una tarjeta

Selecciona si un jugador recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en un partido.

Resolución

Las tarjetas otorgadas a los jugadores en el banquillo o después del silbato final no están incluidas.
El tiempo extra no cuenta.
Cualquier jugador que reciba una tarjeta (amarilla o roja) en un partido se valora como ganador. Los demás jugadores que hayan estado en el terreno de juego durante el partido se considerarán perdidos. Todas las demás selecciones serán nulas.

Penalti Señalado

Selecciona si se concede un penalti en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No

Tarjeta Roja y penalti concedido

Selecciona si se concederá una tarjeta roja y un penalti en un partido.

Selecciones posibles: Sí, No

Resolución

El tiempo extra no cuenta.
Las tarjetas rojas otorgadas a jugadores que no están en el campo o entrenadores no cuentan.
En caso de que se suspenda un partido, todas las apuestas se anularán a menos que la liquidación ya esté determinada.

Penalti concedido en la 1ª parte

Selecciona si se concede un penalti en la primera mitad.

Selecciones posibles: Sí, No

Penalti concedido en la 2ª parte

Selecciona si se concede un penalti en la segunda mitad.

Selecciones posibles: Sí, No

Penalti anotado

Selecciona si se marcará un gol de penalti en el tiempo reglamentario del partido.

Selecciones posibles: Sí, No

1ª Mitad – Primera Tarjeta

Selecciona qué equipo recibirá la primera tarjeta en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, sin tarjetas.

1ª Mitad – Tarjetas de Partido

Selecciona qué equipo recibirá la mayor cantidad de tarjetas durante la primera mitad.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

1ª Mitad – Total de Tarjetas

Selecciona si el número total de tarjetas en la primera mitad estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tarjetas es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado está determinado por el número total de tarjetas otorgadas a ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

1ª Mitad – Total de tarjetas (exactamente)

Selecciona cuántas tarjetas se otorgarán a ambos equipos en total en la primera mitad.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 o más.

1ª Mitad – Total de Tarjetas – Equipo Local

Seleccione si el número total de tarjetas en la primera mitad para el equipo local será superior (más de) o inferior (menor que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tarjetas es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

1ª Mitad – Total de Tarjetas – Equipo Visitante

Seleccione si el número total de tarjetas en la primera mitad para el equipo visitante será superior (más que) o inferior (menor que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tarjetas es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Reservas:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Selecciones posibles: Más de x.5 tarjetas, menos de x.5 tarjetas. Más de x.0 tarjetas, menos de x.0 tarjetas.

1ª Mitad – Primera Tarjeta

Selecciona qué equipo recibirá las primeras tarjetas en la primera mitad.

Selecciones posibles: Equipo local, Equipo visitante, sin reservas.

Primera tarjeta antes

Selecciona cuándo se entregará la primera tarjeta.

Selecciones posibles: Tarjeta antes del minuto X, Tarjeta después del minuto X.

Siguiente equipo con tarjeta

Selecciona qué equipo recibe la siguiente tarjeta. Si no se reservan más jugadores, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Equipo con más puntos de amonestaciones

Selecciona qué equipo obtendrá más puntos de amonestación.

Puntos de amonestación:

1. Tarjeta amarilla = 10 puntos
2. Tarjeta roja = 25 puntos.
3. Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Amonestaciones Hándicap

Seleccione el equipo con más puntos de amonestación, después de que se haya aplicado el valor de hándicap dado.

Puntos de amonestación:

4. Tarjeta amarilla = 10 puntos
5. Tarjeta roja = 25 puntos.
6. Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de amonestaciones

Seleccione si el número total de puntos de amonestación en el partido en el tiempo reglamentario estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor dado y el número total de amonestaciones es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado está determinado por el número total de puntos de amonestación otorgados a ambos equipos.

Puntos de amonestación:

- Tarjeta amarilla = 10 puntos
- Tarjeta roja = 25 puntos.
- Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

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

Más de x.0 puntos de amonestación, menos de x.0 puntos de amonestación.

Total de puntos de amonestación (agregados)

Selecciona cuántos puntos de amonestación se otorgarán a ambos equipos en el tiempo reglamentario del partido.

Puntos de amonestación:

- Tarjeta amarilla = 10 puntos
- Tarjeta roja = 25 puntos.
- Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

Selecciones posibles: 0 a 30, 31 a 45, 46 a 60, 61 a 75, 76 o más.

1ª Mitad – Total de puntos de amonestación

Seleccione si el número total de puntos de amonestación en el primer semestre será superior (más que) o inferior (menor que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de puntos de amonestación es igual a este valor, las apuestas se anularán. El

resultado está determinado por el número total de puntos de amonestación otorgados a ambos equipos.

Puntos de amonestación:

- Tarjeta amarilla = 10 puntos
- Tarjeta roja = 25 puntos.
- Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

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

Más de x.0 puntos de amonestación, menos de x.0 puntos de amonestación.

1ª Mitad – Total de puntos de amonestación (agregados)

Selecciona cuántos puntos de amonestación se otorgarán a ambos equipos en total en la primera mitad.

Puntos de amonestación:

- Tarjeta amarilla = 10 puntos
- Tarjeta roja = 25 puntos.
- Dos tarjetas amarillas dan como resultado una roja automática y se otorgan 35 puntos.

Selecciones posibles: 0 a 10, 11 a 25, 26 a 40, 40 o más.

¿Cómo se decidirá el partido?

Selecciona qué equipo gana en las competiciones eliminatorias.

Posibles selecciones: Equipo local para ganar en tiempo regular, Equipo local para ganar en tiempo extra, Equipo local para ganar en penales, Equipo visitante para ganar en tiempo regular, Equipo visitante para ganar en tiempo extra, Equipo visitante para ganar en penales.

¿Habrá tiempo extra?

Selecciona si se jugará tiempo extra en el partido o no.

Esta apuesta no está disponible en todos los partidos, solo para aquellos en los que es posible la prórroga.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tiempo extra – 3Way

Selecciona el equipo que ganará el período de tiempo extra. Las tandas de penaltis no cuentan. Solo contarán los goles marcados en la prórroga.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Tiempo extra-Resultado de los primeros X minutos

Seleccione quién está en ventaja después de (X) minutos específicos en el tiempo extra.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Para ganar el resto de la prórroga

Selecciona el ganador del periodo desde el momento en que se realizó la apuesta hasta el final de la prórroga. Para este mercado, los equipos comienzan con el marcador virtual de 0:0. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Solo contarán los goles marcados después de realizar la apuesta. Los goles marcados antes del momento de realizar la apuesta no cuentan a efectos de esta apuesta. Las tandas de penaltis no cuentan a efectos de esta apuesta.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Tiempo extra – Hándicap Asiático

Selecciona el ganador de la prórroga después de que el hándicap se haya aplicado al resultado oficial de la prórroga.

Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si el partido termina en empate después de que se haya aplicado el margen de hándicap a los equipos.

Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Hándicap dividido: se dará un hándicap de +/- 0,25 (cuarto de uno) o más goles a cada uno de los equipos. La apuesta se dividirá a partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en todo el hándicap +/- 0,0 (scratch) o más y la otra mitad de la apuesta en la mitad del hándicap 0,5 (mitad de uno) o más, que se sumará o restará al número real de goles marcados por cada equipo. El hándicap dividido es siempre el punto medio entre todo el hándicap y la mitad del hándicap.

Posibles selecciones: x.x-Handicap for Home Team, x.x-Handicap for Away Team.

Tiempo extra – Total de goles

Seleccione si el número total de goles marcados en la prórroga estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado está determinado por el número total de goles marcados por ambos equipos. Solo contarán los goles marcados en la prórroga.

Selecciones posibles: Más de x.5 goles, Menos de x.5 goles. Más de x.0 goles, menos de x.0 goles.

Tiempo extra - Goles totales de Asia

Seleccione el número total de goles marcados en la prórroga para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Línea de gol completa: si se ofrece un número entero (por ejemplo, 1,0 o 2,0) como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Por encima de x.0, por debajo de x.0.

Media línea de gol: Líneas con x.5, ver Tiempo extra de fútbol - Total de goles.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Línea de gol dividida: La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de

la apuesta colocada en toda la línea de meta y la otra mitad de la apuesta colocada en la mitad de la línea de meta. La línea de meta dividida es siempre el punto medio entre toda la línea de meta y la mitad de la línea de meta.

Selecciones posibles x.25: Más de x.25, Menos de x.25 (por ejemplo, Más de 1.25: mitad de apuesta en Más de 1.0 y mitad de apuesta en Más de 1.5).

Selecciones posibles x.75: Más de x.75, Menos de x.75 (por ejemplo, Más de 0.75: mitad de apuesta en Más de 0.5 y mitad de apuesta en Más de 1.0).

Tiempo extra - Total de goles después de X minutos

Seleccione cuántos goles se marcan después de los (X) minutos específicos (por ejemplo, tiempo extra total de goles después de 10 minutos: cuántos goles se marcarán desde el inicio del tiempo extra hasta las 09:59 hora del partido). Los goles marcados en el tiempo reglamentario **no** cuentan.

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

Gol en la prórroga Sí/No

¿Habrá prórroga y al menos un gol? Las tandas de penaltis no están incluidas.

Selecciones posibles: Sí, No.

Próximo gol en la prórroga

Selecciona qué equipo marcará el siguiente gol en la prórroga. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan.

Selecciones posibles: Equipo local, Sin gol, Equipo visitante.

Tiempo extra – Marcador exacto

Selecciona el marcador exacto de la prórroga.

El resultado del tiempo regular no cuenta.

Selecciones posibles: p. ej., el equipo local gana 1:0, el empate 0:0, el equipo visitante gana 1:0, ..., el equipo local gana 2:1, el empate 2:2, el equipo visitante gana 2:1, cualquier otro resultado

Tiempo extra – Medio tiempo Tiempo completo

Pronostica el resultado de la prórroga en el medio tiempo y en el tiempo completo. Ambos resultados tienen que ser correctos.

El tiempo regular no cuenta.

Selecciones posibles: Equipo local / Equipo local, Equipo local / Empate, Equipo local / Equipo visitante, Empate / Equipo local, Empate / Equipo visitante, Equipo visitante / Equipo local, Equipo visitante / Empate, Equipo visitante / Equipo visitante.

Tiempo extra – Total de córners

Seleccione si el número total de tiros de esquina en el tiempo extra estará por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el número total de tiros de esquina es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado está determinado por el número total de tiros de esquina lanzados por ambos equipos. Los córners del tiempo regular no cuentan.

Selecciones posibles: Más de x.5 esquinas, Menos de x.5 esquinas. Más de x.0 esquinas, menos de x.0 esquinas.

Tiempo extra – Total de córners (exactamente)

Seleccione el número total de esquinas en el tiempo extra para que estén por encima (más que), por debajo (menos que) o exactamente el valor dado. Los córners del tiempo regular no cuentan.

Selecciones posibles: Debajo de las esquinas X, esquinas X a Y, sobre las esquinas Y

Tiempo extra – Total de amonestaciones

Selecciona cuántas tarjetas se concederán a ambos equipos en total en la prórroga. Las amonestaciones de tiempo regular no cuentan.

Amonestaciones:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja (directa) = 2 tarjeta
- Doble amarilla que conduce a tarjeta roja = 3 tarjetas

Tiempo extra – Expulsión

Selecciona si algún jugador en el campo recibirá una tarjeta roja durante el tiempo extra.

Selecciones posibles: Sí, No.

Tiempo extra – Tiempo del gol # X

Seleccione cuándo se marcará un gol específico (X) en el tiempo extra. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 15 / 30.

Selecciones posibles: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Tiempo completo, sin gol

Tiempo extra - Tiempo del gol # X – Equipo local

Seleccione cuándo se marcará un gol específico del equipo local en el tiempo extra. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 15 / 30.

Selecciones posibles: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Tiempo completo, sin gol.

Tiempo extra - Tiempo del gol # X – Equipo visitante

Seleccione cuándo se marcará un (X) gol específico del equipo visitante en el tiempo extra. El resultado que aparece entre paréntesis, por ejemplo, (marcador 3:2) es el resultado actual del partido. Cualquier tiempo añadido por lesión o descuento cuenta como minuto 15 / 30.

Selecciones posibles: 00:00 – 09:59, 10:00 – 19:59, 20:00 – Tiempo completo, sin gol.

Tiempo extra: el equipo local anotará

Selecciona si el equipo local marca un gol en la prórroga o no.

Selecciones posibles: Sí, No

Tiempo extra – Equipo visitante para anotar

Selecciona si el equipo visitante marca un gol en la prórroga o no.

Selecciones posibles: Sí, No

Tiempo extra – Número de equipos a anotar

Selecciona el número de equipos que marcarán en la prórroga.

Selecciones posibles: Solo una, Ambas, Ninguna.

Tiempo extra 1ª Mitad – 3way

Selecciona quién ganará la primera mitad de la prórroga.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Tiempo extra 1ª Mitad – Hándicap Asiático

Seleccione el ganador, después de que el hándicap dado se haya aplicado al resultado oficial de la prórroga de la primera mitad.

Hándicap de goles enteros: se otorgará un hándicap de +/- uno o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas se anularán si la primera mitad termina en empate después de que se haya aplicado el hándicap a los equipos.

Hándicap de medio gol: se otorgará un hándicap de +/- 0,5 (la mitad de uno) o más goles a cada uno de los equipos que se sumará al número real de goles marcados. Las apuestas realizadas no pueden terminar en empate.

Hándicap dividido: se dará un hándicap de +/- 0,25 (cuarto de uno) o más goles a cada uno de los equipos. La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en todo el hándicap +/- 0,0 (scratch) o más y la otra mitad de la apuesta en la mitad del hándicap 0,5 (mitad de uno) o más, que se sumará o restará al número real de goles marcados por cada equipo en la primera mitad. El hándicap dividido es siempre el punto medio entre todo el hándicap y la mitad del hándicap.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Tiempo extra 1º Tiempo - Goles Totales Asiáticos

Seleccione el número total de goles marcados en la primera mitad de la prórroga para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado.

Línea de gol completa: si se ofrece un número entero (por ejemplo, 1,0 o 2,0) como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Por encima de x.0, por debajo de x.0.

Media línea de gol: Líneas con x.5, ver Fútbol Tiempo extra 1ª Mitad - Total de goles.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Línea de gol dividida: La apuesta se dividirá en partes iguales entre dos apuestas, con la mitad de la apuesta colocada en toda la línea de meta y la otra mitad de la apuesta colocada en la mitad de la línea de meta. La línea de meta dividida es siempre el punto medio entre toda la línea de meta y la mitad de la línea de meta.

Selecciones posibles x.25: Más de x.25, Menos de x.25 (por ejemplo, Más de 1.25: mitad de apuesta en Más de 1.0 y mitad de apuesta en Más de 1.5).

Selecciones posibles x.75: Más de x.75, Menos de x.75 (por ejemplo, Más de 0.75: mitad de apuesta en Más de 0.5 y mitad de apuesta en Más de 1.0).

Tiempo extra – Marcador exacto de la 1ª mitad

Selecciona el marcador exacto de la primera mitad de la prórroga.

El resultado del tiempo regular no cuenta.

Selecciones posibles: p. ej., el equipo local gana 1:0, el empate 0:0, el equipo visitante gana 1:0, ..., el equipo local gana 2:1, el empate 2:2, el equipo visitante gana 2:1, cualquier otro resultado.

Shootout (Tanda de penaltis)

Selecciona si habrá una tanda de penaltis en el partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

¿Qué equipo ganará la tanda de penaltis?

Selecciona quién gana la tanda de penaltis.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Próximo gol (Tanda de penaltis)

Selecciona qué equipos marcan a continuación en una tanda de penaltis.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Penal # X Anotado

Seleccione si el Penal # X específico será un gol o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Total de penaltis marcados

Selecciona el número total de penaltis marcados en la tanda de penaltis.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

¿Qué equipo tiene el saque inicial?

Selecciona el equipo que tiene el saque inicial.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Total de penaltis lanzados (3 vías)

Selecciona el número total de penaltis lanzados en la tanda de penaltis.

Selecciones posibles: bajo X, X a Y, sobre Y.

Total de penaltis lanzados (2 vías)

Selecciona el número total de penaltis lanzados en la tanda de penaltis.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Total de penalizaciones hasta que falle

Seleccione el número total de penaltis hasta que falle.

Selecciones posibles: 1 - 2, 3 - 4, 5 - 6, 7 - 8, 9 o más.

Ganadores absolutos

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. A menos que se indique lo contrario, si el ganador de cualquier Campeonato/Liga/Copa incluye play-offs por determinar, entonces el mercado de ganadores absolutos se liquidará en función del ganador de dichos play-offs.

En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales no debe coincidir con la finalización prevista de la competición. Las fechas y los partidos publicados pueden estar sujetos a cambios en función de la información de nuestro proveedor oficial de feeds.

Especiales de partidos

Si se pierde una selección incluida en una apuesta especial, toda la apuesta se valora como perdida. Si una selección incluida en una apuesta especial se anula, toda la apuesta se valora como nula. Las apuestas especiales a los jugadores se consideran nulas si no participan en un juego. Las apuestas a que un equipo ganará ambas mitades se valorarán como ganadoras solo si el equipo designado marca más goles que el oponente en ambas mitades del partido. La prórroga o la tanda de penaltis no cuentan a efectos de liquidación. Es posible que el número de selecciones ofrecidas no se corresponda con el grupo total de jugadores o equipos incluidos en una competición. Se aplican todas las demás reglas de apuestas regulares.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo estará en el Top 3 del torneo. Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, todas las apuestas de posición a este equipo se anularán. La hora declarada en los terminales no debe coincidir con el final previsto de la competición.

Máximo goleador

Selecciona qué jugador marcará más goles en el torneo. Posibles selecciones: Jugadores elegidos del torneo.

Resolución

Si dos o más jugadores marcan el mismo número de goles en el torneo, se aplican las reglas de empate. Los métodos de cuenta atrás/desempate empleados por el organismo rector no cuentan a los efectos de este mercado. Las asistencias no cuentan.

Próximo Entrenador Permanente

Seleccionar al próximo entrenador permanente anunciado por el club/federación.

Selecciones posibles: Varios entrenadores.

Resolución

Las apuestas se valorarán en función de una persona designada por el club o asociación de fútbol como entrenador oficial del primer equipo. Las apuestas a otros individuos se mantendrán y se considerarán perdidas en caso de que se designe a un entrenador no cotizado.

Los entrenadores interinos, interinos o temporales contarán en caso de que completen 10 o más partidos consecutivos al frente del equipo, incluidos los internacionales.

En caso de que se asigne un entrenador interino, interino o temporal para estar a cargo del equipo durante un período de tiempo designado, por ejemplo, los próximos 12 juegos, las apuestas se liquidarán como pérdidas, incluso si el período supera los 10 juegos consecutivos.

Ganadores absolutos del campeonato (Outrights)

Selecciona qué participante ganará el concurso.

Selecciones posibles: Todos los equipos/participantes que tengan la oportunidad de ganar la competición.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después de la última carrera de la competencia. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo/participante no participa en la competición, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Los **mercados Outright de total de goles y total de córners**, cuando se ofrecen para una competición, incluyen la prórroga. Las tandas de penaltis quedan excluidas, salvo que se indique expresamente lo contrario en el encabezado del mercado. En caso de empate, se aplicará la regla de empate (dead heat).

11.1.33. Squash

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si un mercado ya se ha determinado antes de que se suspenda un partido (por ejemplo, ganador del primer set), todas las apuestas en este mercado se mantendrán.

Si se cambia el número total de sets a jugar, las apuestas al partido se mantendrán, pero las apuestas al marcador correcto, el total de sets, el hándicap de puntos y el total de puntos se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se pospone o se reprograma, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que no tengan lugar dentro de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición), se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 24 horas.

Apuestas de partidos

Selecciona al ganador de la partida.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Hándicap de puntos

Seleccione el ganador después de que se hayan aplicado los puntos de hándicap al total de puntos de cada jugador de acuerdo con el resultado final oficial.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

Ganador del X Set

Selecciona qué equipo ganará el set especificado (X)

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Número total de conjuntos

Selecciona cuántos sets se jugarán en el partido.

Selecciones posibles (al mejor de 3): 2, 3

Selecciones posibles (al mejor de 5): 3,4,5

Totales

Selecciona el total de puntos anotados por el Jugador 1 y el Jugador 2 en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas.

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

Puntuación correcta del set

Selecciona la puntuación final en conjuntos.

Selecciones posibles (al mejor de 3): 2:0, 2:1, 1:2, 0:2

Selecciones posibles (mejor de 5): 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Hándicap del X Set

Seleccione el ganador del set especificado (X) después de que se haya aplicado el margen de hándicap al resultado oficial del set.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

X Set Total

Seleccione el total de puntos anotados por el Jugador 1 y el Jugador 2 en el conjunto especificado (X) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elija.

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

X set par/impar

Seleccione el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) para que sea par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Carrera a X puntos en el conjunto Y

Selecciona qué jugador anotará primero un número específico (X) de puntos en el conjunto con nombre (Y)

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

11.1.34. Tenis de mesa

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si un mercado ya se ha determinado antes de que se suspenda un partido (por ejemplo, ganador del primer set), todas las apuestas en este mercado se mantendrán.

Si se cambia el número total de sets a jugar, las apuestas al partido se mantendrán, pero las apuestas al marcador correcto, el total de sets y el total de puntos se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se pospone o se reprograma, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que no tengan lugar dentro de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición), se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 24 horas.

Apuestas de partidos

Selecciona qué jugador ganará la partida.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Handicap

Selecciona qué jugador tendrá más puntos después de que se haya aplicado el margen de handicap al resultado oficial del partido.

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

Puntos totales

Selecciona el total de puntos anotados por ambos jugadores en el partido para que esté por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor que elijas.

Selecciones posibles: Por encima de x.5, por debajo de x.5.

Número de conjuntos

Selecciona el número total de sets en el partido.

Selecciones posibles: 2, 3.

Ganador del X Set

Selecciona qué jugador ganará el set X especificado.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Hándicap del X Set

Seleccione el ganador del set especificado X después de que se haya aplicado el margen de hándicap al marcador del set oficial.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

Puntos totales del xº set

Seleccione el total de puntos anotados por el Jugador 1 y el Jugador 2 en el conjunto X especificado para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elija.

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

X set par/impar

Seleccione el número total de puntos anotados en el conjunto X especificado para que sea par o impar. Se combinará el marcador de ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

X set – Punto N Ganador

Selecciona qué jugador ganará el punto numerado en el set X.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Conjunto X - Carrera a N Puntos

Selecciona qué jugador anotará primero un número específico de puntos en el set X.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

11.1.35. Tenis

Reglas generales

Resolución

Un partido debe completarse para que todas las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado un mercado antes de que el partido alcance su resultado completo. En este caso, para mercados determinados (por ejemplo, ganador del 1er set), todas las apuestas en estos mercados se mantendrán.

Si se cambia el número total de sets a jugar, las apuestas al partido se mantendrán, pero las apuestas al marcador correcto, el total de sets y el total de puntos se anularán. En el caso de un cambio de superficie para un partido (por ejemplo, un torneo al aire libre que traslada un partido al interior debido al mal tiempo), todas las apuestas se mantendrán.

En el caso de que no se pueda obtener un resultado, se anularán todas las apuestas no liquidadas. En caso de retirada, descalificación o cambio de superficie a mitad del partido, las apuestas se anularán a menos que no haya forma concebible de que el set y/o el partido puedan jugarse hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de ese mercado.

Ejemplo 1: Un set se abandona en 3-3: las apuestas a Más/Menos de 8,5 juegos o menos en el set se liquidan como ganadoras/perdedoras respectivamente, ya que cualquier conclusión natural del set tendría al menos 9 juegos; Las apuestas en juegos Más/Menos de 9,5 o más se anulan.

Ejemplo 2: Un partido al mejor de 3 sets se abandona con 6-4, 2-6: las apuestas a Más/Menos de 23,5 juegos o menos en el partido se liquidarán como ganadoras/perdedoras respectivamente, ya que cualquier conclusión natural del partido tendría al menos 24 juegos; Las apuestas en juegos Más/Menos de 24,5 o más se anulan.

Ejemplo 3: Un partido al mejor de 3 sets se abandona con 6-3, 3-6, 5-5: las apuestas a cualquiera de los jugadores con un hándicap de +2,5 o más se valorarán como ganadoras, las apuestas a cualquiera de los jugadores con un hándicap de -2,5 o menos se valorarán como perdedoras y las apuestas al empate con un hándicap de +/- 3 o más se valorarán como perdedoras. Todas las apuestas con hándicaps comprendidos entre -2 y +2 se anularán.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se pospone o se reprograma, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Todos los mercados previos al partido y en directo que se hayan decidido en el momento de la interrupción, descalificación o abandono se liquidarán según el resultado en el momento de la interrupción, descalificación o abandono. Por ejemplo, se liquidarán todas las apuestas al total de juegos en los que ya se haya alcanzado el valor (por ejemplo, 15,5). Todas las apuestas en mercados con resultados indecisos serán anuladas.

Copa Davis o Copa Federación: Los partidos interrumpidos o pospuestos se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 48 horas.

Torneos Round Robin: Los partidos interrumpidos o pospuestos se declararán inválidos si no se reanudan y completan dentro de las 48 horas.

Retirada/descalificación de un jugador: No importa cuándo el jugador se retire/sea descalificado, todas las apuestas en mercados indecisos se anularán.

Walkover: todas las apuestas se anulan

Apuestas de partidos

Selecciona qué jugador ganará la partida.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Apuestas de set

Selecciona el resultado final del partido en sets.

Selecciones posibles: 2:0, 2:1, 1:2, 0:2, (al mejor de 5 partidos: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3)

Conjuntos totales

Selecciona cuántos sets se jugarán en el partido.

Selecciones posibles (al mejor de 3): 2, 3.

Selecciones posibles (al mejor de 5): 3, 4, 5.

Hándicap del set

Seleccione el ganador después de que se hayan aplicado los sets de hándicap al total de sets de cada jugador de acuerdo con el resultado final oficial.

Selecciones posibles: margen x.5 para el Jugador 1, margen x.5 para el Jugador 2.

Hándicap del juego

Seleccione el ganador después de que los juegos de hándicap se hayan aplicado al total de juegos de cada jugador de acuerdo con el resultado final oficial.

Posibles selecciones de 2 vías: hándicap x.5 para el jugador 1, hándicap x.5 para el jugador 2.

Posibles selecciones de 3 vías: Jugador 1, Empate, Jugador 2.

Total de juegos

Seleccione el número total de juegos jugados en el partido para que esté por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de juegos Jugador 1

Seleccione el número total de juegos ganados por el Jugador 1 en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Total de juegos Jugador 2

Seleccione el número total de juegos ganados por el Jugador 2 en el partido para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Puntos totales del próximo partido

Seleccione si el total de puntos jugados en un juego específico será Más/Menos del número designado.

La mayoría de los juegos

Selecciona al jugador que gane más juegos en el partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Juegos pares/impares

Selecciona si el número total de juegos jugados en el partido será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Doble resultado (1er set / partido)

Selecciona qué jugador ganará el primer set y qué jugador ganará todo el partido. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del primer set como el ganador del partido.

Selecciones posibles: Jugador 1 / Jugador 1, Jugador 1 / Jugador 2, Jugador 2 / Jugador 1, Jugador 2 / Jugador 2.

Gana el 1er set y gana el partido

Selecciona el jugador que gana el 1er set y todo el partido. Las apuestas deben indicar tanto el ganador del primer set como el ganador del partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Perder el 1er set y ganar el partido

Selecciona el jugador que pierde el 1er set y gana todo el partido. Las apuestas deben indicar tanto el perdedor del primer set como el ganador del partido.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Jugador 1 en ganar un set

Selecciona si el Jugador 1 ganará un set o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Jugador 2 en ganar un set

Selecciona si el Jugador 2 ganará un set o no.

Selecciones posibles: Sí, No.

Cualquier conjunto a cero

Seleccione si algún conjunto terminará con una puntuación de 6:0 o 0:6.

Selecciones posibles: Sí, No.

Ganador Set X

Selecciona qué jugador ganará el set especificado (X).

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Set X – Hándicap

Seleccione el ganador después de que los juegos de hándicap se hayan aplicado al total de juegos de cada jugador de acuerdo con el resultado oficial del set dado.

Selecciones posibles: Hándicap x para el jugador 1, hándicap x para el jugador 2.

X Set – Total de Juegos

Seleccione el número total de juegos jugados en el conjunto especificado (X) para que esté por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor dado. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

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

Set X – Puntuación correcta

Selecciona la puntuación exacta del conjunto.

Selecciones posibles: x:x juegos para el jugador 1, x:x juegos para el jugador 2.

Juegos pares/impares en el set X

Seleccione si el número total de juegos jugados en un conjunto especificado (X) será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Ganador del juego X del set N

Seleccione quién ganará el juego X especificado en el set Y especificado. Por ejemplo, ¿quién gana el quinto juego en el 2º set?

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2. Si no se juega el Xº juego, las apuestas se anulan.

Jugador 1 Ganador del primer juego de servicio

Selecciona quién gana el Juego del primer servicio del Jugador 1.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Jugador 2 Ganador del primer juego de servicio

Selecciona quién gana el Juego del primer servicio del Jugador 2.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Resultado del juego X del set N

Selecciona la puntuación correcta del juego.

Selecciones posibles: Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40.

Marcador del Juego X del set N o break

Selecciona la puntuación correcta del juego.

Selecciones posibles: Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40, Descanso.

Juego X a Deuce del set N

Selecciona si la puntuación en el juego dado será Deuce.

Selecciones posibles: Sí, No.

¿Tie break jugado?

Selecciona si habrá un desempate en el partido.

Selecciones posibles: Sí, No.

¿Desempate en el set X?

Seleccione si habrá un desempate en el conjunto dado.

Selecciones posibles: Sí, No.

Para ganar el tie break en el set X

Selecciona quién gana el Tie Break en el set dado.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2, Sin Tie Break.

Resultado exacto en el tie break en el set X

Seleccione la puntuación exacta del desempate en el set dado.

Selecciones posibles: x:x puntos para el jugador 1, x:x puntos para el jugador 2.

Punto ganador Y del juego X del set N

Seleccione quién ganará el punto Y especificado en el juego X en el set Y. Por ejemplo, ¿quién gana el 2º punto en el 5º juego en el 2º set?

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Ganador del primer punto (Juego X / Set N)

Selecciona quién ganará el primer punto en el Juego X en el Set Y.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Ganadores absolutos

Selecciona qué jugador/equipo ganará un Torneo/Copa.

Selecciones posibles: Todos los jugadores/equipos que tengan la oportunidad de ganar el Torneo/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Torneo/Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

En caso de que un jugador/equipo no participe en el torneo, todas las apuestas a ganador absoluto a este jugador/equipo se mantendrán.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.36. Voleibol

Reglas generales

Resolución

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado final oficial del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha determinado un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, el ganador del primer set, todas las apuestas en estos mercados se mantienen.

Información Abandonada/Pospuesta

Si un partido se interrumpe o pospone, las apuestas realizadas en partidos dentro del torneo seguirán siendo válidas hasta que se complete el partido. Sin embargo, los partidos que se

interrumpan o pospongan, pero que no tengan lugar dentro de un torneo (por ejemplo, partidos de exhibición), se declararán inválidos si el partido no se reanuda y finaliza dentro de las 24 horas.

Apuestas de partidos

Selecciona qué equipo ganará el partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Hándicap del set

Seleccione el ganador después de que el hándicap de sets especificado se haya aplicado al total de sets del equipo, de acuerdo con el resultado final oficial.

Selecciones posibles: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Total, de sets (más/menos)

Selecciona el número de sets que se jugarán en el partido.

Selecciones posibles (más/menos): Más de x.5 conjuntos, menos de x.5 conjuntos.

Conjuntos totales (exactamente)

Selecciona el número de sets que se jugarán en el partido.

Selecciones posibles (exactamente): 3, 4, 5.

Hándicap de puntos

Seleccione el ganador después de que se hayan aplicado los puntos de hándicap a los puntos totales de cada equipo de acuerdo con el resultado final oficial.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el partido debe estar por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos cotizados. Si se ofrece un número entero como valor dado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.5 juegos, Menos de x.5 juegos, Más de x.0 puntos, Menos de x.0 puntos.

Puntos totales Equipo local

Seleccione si el número total de puntos anotados por el equipo local en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos indicado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se

anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Total de puntos Equipo visitante

Seleccione si el número total de puntos anotados por el equipo visitante en el partido estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos indicado. Si se ofrece un número entero como valor de puntos cotizado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

Puntos pares/impares

Selecciona si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Apuestas de set

Selecciona el marcador final exacto del partido.

Selecciones posibles: 3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3, 0:3

Ganador Set X

Selecciona qué equipo ganará el set especificado (X)

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X set – Hándicap de puntos

Seleccione el ganador del set dado después de que se hayan aplicado los puntos de hándicap al total de puntos de cada equipo.

Posibles selecciones: x.x-Hándicap para el equipo local, x.x-Hándicap para el equipo visitante.

Set X – Margen de victoria

Seleccione el margen de puntos por el cual un equipo ganará un set específico.

Posibles selecciones: Equipo local a ganar por 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ puntos. El equipo visitante ganará por 2, 3-4, 5-7, 8-11, 12+ puntos.

X Set - Carrera a Y Puntos

Seleccione qué equipo será el primero en anotar un número especificado (Y) de puntos en el conjunto especificado (X)

Si ninguno de los equipos anota este número (Y) de puntos, las apuestas se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X set – Ventaja después de los puntos Y

Seleccione qué equipo liderará después del punto especificado (Y) en el conjunto especificado (X).

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

X set – Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos cotizado. Si se ofrece un número entero como valor cotizado y el total es igual a este valor, las apuestas se anularán. El resultado se determina en función del número total de puntos anotados por ambos equipos.

Selecciones posibles: Más de x,5 puntos, Menos de x,5 puntos. Más de x.0 puntos, menos de x.0 puntos.

X set – Puntos pares/impares

Seleccione si el número total de puntos anotados en el conjunto especificado (X) será par o impar.

Selecciones posibles: Impar, Par.

Set X – Punto Y Ganador

Seleccione qué equipo anotará el punto Y en el conjunto X especificado.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

11.1.37. Waterpolo**Reglas generales****Resolución**

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado oficial después del tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la descripción del mercado. Si ya se ha determinado un mercado ganador antes de la suspensión, por ejemplo, más de 0,5 goles, todas las apuestas en estos mercados se mantienen.

Información Abandonada/Postpuesta

Todas las apuestas a partidos abandonados o pospuestos se anularán, a menos que el partido se re programe y se complete dentro de las próximas 24 horas. En este caso, las apuestas se

mantendrán.

Resultado a tiempo completo

Selecciona qué equipo ganará el partido en el tiempo reglamentario del partido.

Posibles selecciones: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Total de goles

Selecciona si el total de goles marcados está por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor que elijas. Si el valor exacto es el marcador, las apuestas se anularán. Se acumulará la puntuación de ambos equipos.

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

Ganadores absolutos (Outrights)

Selecciona qué equipo ganará un Campeonato/Liga/Copa.

Selecciones posibles: Todos los equipos que tienen la oportunidad de ganar el Campeonato / Liga / Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. En caso de que un equipo no participe en el torneo, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto a este equipo.

La hora declarada en los terminales no debe coincidir con el final previsto de la competición.

Apuesta de posición 1-3

Selecciona qué equipo terminará en el Top 3 del torneo.

Posibles selecciones: Todos los equipos que tengan la oportunidad de estar en el Top 3 del Campeonato/Liga/Copa.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después del último partido del Campeonato / Liga / Copa. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo. Si un equipo no participa en el torneo, se anularán todas las apuestas de posición a este equipo.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

11.1.38. Deportes de invierno**Reglas generales****Resolución**

La presentación del podio contará como resultado cuando corresponda. Cualquier cambio posterior en el resultado oficial no afectará a la liquidación de las apuestas.

Si hay más participantes en el número relevante de posiciones de los que figuran en el título del mercado, se aplica la regla de empate a aquellos que superan el total. Por ejemplo, en un mercado de los 5 mejores, si dos participantes están empatados en el quinto lugar, entonces los participantes que terminen primero, segundo, tercero y cuarto se pagarán en su totalidad, pero los participantes empatados en el quinto lugar se pagarán como un empate de dos vías. En un mercado de los 5 mejores con cuatro participantes empatados en el tercer lugar, los participantes que terminen en primer y segundo lugar recibirán el pago completo, y los participantes empatados en el quinto (cuatro) se pagarán el empate por los tres lugares restantes, el 75% del valor del boleto en este caso.

Información Abandonada/Pospuesta

Si se suspende un evento y no se declara ningún resultado oficial, las apuestas se anulan. Si se abandona un evento y se declara un resultado oficial, las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial.

Si un evento se pospone y comenzará en el mismo lugar dentro de los próximos dos (2) días, todas las apuestas en este evento se mantienen. Si se pospone y se lleva a cabo en otro lugar, todas las apuestas en este evento se anularán.

Ganadores absolutos del campeonato (Outrights)

Selecciona qué participante ganará el concurso.

Selecciones posibles: Todos los equipos/participantes que tengan la oportunidad de ganar la competición.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial después de la última carrera de la competencia. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Si un equipo/participante no participa en la competición, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Los **mercados Outright de total de goles y total de córners**, cuando se ofrecen para una competición, incluyen la prórroga.

Las tandas de penaltis quedan excluidas, salvo que se indique expresamente lo contrario en el encabezado del mercado.

En caso de empate, se aplicará la regla de empate (dead heat).

Ganador de la carrera

Selecciona qué participante ganará la carrera.

Selecciones posibles: Todos los equipos/participantes que participarán en la carrera.

Resolución

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la presentación del podio, cuando corresponda.

Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Se aplica la regla del empate.

Si un equipo/participante no participa en la competición, se anularán todas las apuestas a ganador absoluto.

La hora declarada en los terminales no debe coincidir con el final previsto de la competición.

Podio

Selecciona qué participante/equipo terminará entre los 3 primeros de la competencia.

Selecciones posibles: Todos los participantes/equipos que participan en la competición.

Resolución

Todas las apuestas se liquidan de acuerdo con la presentación del podio, cuando corresponda. Los cambios posteriores de cualquier manera no afectarán el acuerdo.

Se aplica la regla del empate.

Si un equipo/participante no participa en la competición, se anularán todas las apuestas de posición a este equipo/participante.

La hora declarada en los terminales puede no corresponderse con el final previsto de la competición.

Cara a cara

Seleccione qué competidor/equipo logrará la mejor posición final.

Selecciones posibles: Participante 1, Participante 2.

Resolución

Si alguno de los competidores/equipos no comienza, las apuestas se anulan. Si ninguno de los competidores/equipos termina en un evento con dos o más carreras, el número de carreras completadas determinará el *ganador*. Si ninguno de los competidores se clasifica para la segunda carrera, el competidor mejor ubicado en la primera carrera es el *ganador*.

11.2. OTROS EVENTOS NO DEPORTIVOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Se podrán aceptar apuestas sobre cualquier evento de carácter social, cultural, televisivo... de resultado incierto, siempre que no se encuentre expresamente prohibido por las normas reguladoras de las apuestas.

Se establece un multiplicador para las apuestas a "Ganador" en eventos no deportivos que poseen interés popular y en el que un ente o una organización declara a un claro ganador. Por ejemplo, apuestas al ganador del Óscar, Gran Hermano, Eurovisión, financieras, etc.

De la misma manera, se podrán realizar apuestas a otras modalidades como "Nominados", "Expulsados", "Finalistas", siempre y cuando el ente organizador del evento contemple estas categorías y declare un resultado para las mismas.

En las competiciones en la que los expulsados o ganadores sean por votación popular, cualquier eliminación por parte de un jurado o abandono voluntario no se considerará a efectos de cálculo, siendolas apuestas que contengan selecciones que hayan abandonado voluntariamente o hayan sido expulsadas por un jurado (no votación popular) apuestas perdedoras.

La información los resultados correspondientes a los eventos sobre los que versen las apuestas, estarán a disposición de los clientes en los medios de comunicación especializados en la materia.

Principales apuestas aplicables:

- **Ganador:** Es una apuesta que pronostica el ganador de un evento especial.
- **Finalista:** Es una apuesta que pronostica los finalistas de un evento especial.
- **Nominado:** Es una apuesta que pronostica los nominados en un evento especial.
- **Eliminado o Expulsado:** Es una apuesta que pronostica los participantes eliminados o expulsados en un evento especial.
- **Sede:** Es una apuesta en la que se pronostica qué sede será seleccionada para celebrar un evento deportivo, cultural, etc.
- **Premios:** Es una apuesta que pronostica que un artista, deportista, científico, etc., obtendrá un determinado premio otorgado por una entidad u organización.
- **Nº Premio - Terminación:** Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la última cifra del número premiado de un evento.
- **Nº Premio - Penúltimo:** Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la penúltima cifra del número premiado de un evento.
- **Nº Premio - Antepenúltimo:** Es una apuesta que pronostica, seleccionando del 0 al 9, cuál será la antepenúltima cifra del número premiado de un evento.

11.2.1. E-Sports o Deportes electrónicos

Los eSports o deportes electrónicos son el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos. Existen dos tipos de modalidades en las que encontraremos diferentes videojuegos y competidores por los que apostar. Serán las llamadas apuestas a los eSports, competiciones oficiales de profesionales; o las llamadas apuestas a los e-games, competiciones oficiales de jugadores aficionados y gamers creadores de contenidos.

Reglas generales

Resolución

Todas las apuestas se valorarán como nulas si un partido se muestra disponible para apostar incorrectamente.

Si un representante oficial (administrador, organizador de la competición) concede a un jugador o equipo un walkover o una victoria en un mapa antes de su inicio, todas las apuestas se valorarán como nulas.

Si se vuelve a jugar un juego o mapa debido a una desconexión o problemas técnicos, todas las apuestas relacionadas con este mercado se liquidarán como nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado antes de la emisión.

Las apuestas a que un jugador o equipo gane al menos un mapa se valorarán como nulas si el partido comienza, pero no se completa, a menos que el resultado ya se haya determinado antes de la emisión.

Cuando un evento involucra a los mismos dos jugadores o equipos que juegan varios juegos o mapas, por ejemplo, "al mejor de 3", y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya se ha determinado, las apuestas a juegos o mapas no jugados se anulan y las apuestas se reembolsan.

Si se cambia el número programado de rondas o mapas, o si los mercados se ofrecen erróneamente en función de un número diferente de rondas o mapas del número realmente programado, las apuestas al margen ganador (incluido el hándicap), las rondas / mapas totales, las puntuaciones correctas, etc. se anulan y se reembolsan las apuestas. Las apuestas al ganador del mapa y al ganador del enfrentamiento se mantienen.

En el caso de los mercados indexados o numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO, o el equipo que anota una muerte numerada en particular en League of Legends o DOTA2), el índice determina el objetivo que cuenta. No se garantiza que palabras como "siguiente" en el nombre del mercado sean correctas, ya que las transmisiones pueden retrasarse y es posible que no siempre avancemos el índice con precisión cuando se anota un objetivo o se completa una ronda. Por lo tanto, todas las apuestas se liquidan en función de la ronda numerada o el objetivo especificado en particular, independientemente de cualquier otra redacción en el nombre del mercado o de su momento en relación con el momento en que se realizó la apuesta.

Si algún mapa no se juega o se otorga a un jugador o equipo por walkover o por defecto sin que el juego haya comenzado, todas las apuestas en ese mapa y en el enfrentamiento en su conjunto se anularán y se reembolsarán las apuestas. Las apuestas relacionadas solo con los mapas que se juegan son válidas. Se considera que un mapa ha comenzado tan pronto como comienza el reloj de juego o cualquiera de los equipos o jugadores realiza una acción de juego relacionada con ese mapa, incluidas las selecciones, los bloqueos y las compras de armas.

Información Abandonada/Pospuesta

Las fechas y horas de inicio se muestran solo con fines informativos y pueden no ser precisas. Cuando un evento se cancela, pospone o interrumpe y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, las apuestas en ese evento se anulan y las apuestas se reembolsan. Sin embargo, las partidas o mapas que se completan en un plazo de 48 horas se resuelven normalmente, incluso si las partidas o mapas adicionales que se suponía que formaban parte del mismo enfrentamiento se cancelan o se posponen aún más.

Todas las apuestas se liquidarán utilizando el resultado oficial declarado por el organismo rector de la competición.

Los partidos interrumpidos o pospuestos, que tienen lugar dentro de un torneo, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se complete antes del final de la competencia.

Reglas deportivas específicas para League of Legends

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como si hubieran sido destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito.

Para las apuestas que involucran inhibidores, todos los inhibidores destruidos cuentan como si hubieran sido destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un esbirro. Para las apuestas que involucran el número de inhibidores destruidos, cada uno de los seis inhibidores cuenta solo una vez, incluso si se destruye, reaparece y se destruye nuevamente. En el caso de las apuestas que involucran al siguiente inhibidor destruido, cada destrucción de un inhibidor cuenta por separado, incluso cuando ha reaparecido y se está destruyendo por segunda vez o posteriormente.

En el caso de las apuestas que impliquen asesinatos (incluida la "Primera Sangre", que en League of Legends es sinónimo de la primera muerte en el mapa), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como un asesinato. Por ejemplo, cuando un Campeón muere por daño en la torre o en un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que esto no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a efectos de liquidación de apuestas.

En el caso de las apuestas en las que el siguiente equipo marque un objetivo en particular o el equipo que marque la mayor cantidad de un objetivo en particular, donde se ofrece una opción de "ninguno" o "empate" y es el resultado ganador, las apuestas a cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca dicha selección y ninguno de los equipos sea ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas se mantienen y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucran al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucran dragones, barones y muertes se liquidan en función de la situación en el momento en que se produce la rendición. Las apuestas que involucran torres e inhibidores se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres adicionales y / o inhibidores teóricamente necesarios para ganar el juego, normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición. Por ejemplo, si algún inhibidor del equipo perdedor está caído en el momento de la rendición, no se considera que se haya destruido ningún inhibidor adicional. Si no cae ningún inhibidor del equipo perdedor, se considera que el equipo ganador ha destruido un inhibidor adicional, y se da prioridad a un inhibidor que ya haya sido destruido si dicho inhibidor existe y ha reaparecido. Si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, entonces se considerará que ha destruido tres torres más (siete en total), ya que habría necesitado destruir al menos una torre de nivel 3 y las dos torres del nexo para haber ganado el juego normalmente desde esa posición.

Reglas deportivas específicas para DOTA2

Para las apuestas que involucren torres, todas las torres destruidas cuentan como si hubieran sido destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito.

Para las apuestas que involucren cuarteles, todos los cuarteles destruidos cuentan como si hubieran sido destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un esbirro. Los cuarteles a distancia y cuerpo a cuerpo de cada par cuentan como cuarteles separados, por lo que cada equipo tiene un total de seis cuarteles.

En el caso de las apuestas que impliquen asesinatos (que no sean "Primera Sangre"), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un campeón cuenta como un asesinato. Por ejemplo, cuando un Campeón muere por daño en la torre o en un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que esto no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a efectos de liquidación de apuestas.

En el caso de las apuestas a First Blood, la transmisión o la puntuación oficial de la API deben registrar la muerte como First Blood. Cuando, por ejemplo, un compañero de equipo niegue una muerte, es posible que no se cuente como Primera Sangre (independientemente de si se registra como una muerte en el contador de muertes de transmisión), en cuyo caso no contará como Primera Sangre a efectos de liquidación de apuestas. Para evitar dudas, todos los mercados de muertes que no sean "Primera Sangre" se liquidan en función del contador de muertes, pero una muerte que se registre en el contador de muertes contará como Primera Sangre solo si se anuncia como tal.

Para las apuestas a Roshans, se considera que el equipo que anota el último golpe a Roshan, según lo determine la transmisión o la API del juego, si está disponible, ha matado a Roshan, independientemente del jugador que recoja la égida del inmortal.

En el caso de las apuestas en las que el siguiente equipo marque un objetivo en particular o el equipo que marque la mayor cantidad de un objetivo en particular, donde se ofrece una opción de "ninguno" o "empate" y es el resultado ganador, las apuestas a cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca dicha selección y ninguno de los equipos sea ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas se mantienen y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucren al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucren Roshans, cuarteles y asesinatos se resuelven en función de la situación en el momento en que se produce la rendición. Las apuestas que involucren torres se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres adicionales teóricamente requerido para ganar el juego, normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición. Por ejemplo, si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, entonces se considerará que ha destruido tres torres más (siete en total), ya que habría necesitado destruir al menos una torre de nivel 3 y las dos torres antiguas para haber ganado el juego normalmente desde esa posición.

Reglas deportivas específicas para Counter Strike: GO

La mayoría de las apuestas de mapas se basan en el número programado de rondas (normalmente al mejor de 30), excluyendo las rondas extra jugadas en caso de empate. Sin embargo, si se ofrece un mercado de ganador de mapa sin una selección de "empate", esto se resuelve a favor del ganador general del mapa, incluida la prórroga si se juega.

11.2.2. Reglas generales del mercado para los eSports de Egames

Apuestas de partidos

Selecciona al ganador de la partida.

Posibles selecciones de 2 vías: Equipo local, Equipo visitante, Jugador 1, Jugador 2.

Posibles selecciones de 3 vías: Equipo local, Empate, Equipo visitante

Apuestas con hándicap

Selecciona al ganador después de que el hándicap del mapa se haya aplicado al resultado final oficial.

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

Puntuación correcta

Selecciona el marcador exacto de un partido/partido en el tiempo de juego reglamentario.

Selecciones posibles: por ejemplo, el equipo 1 gana 1:0, el empate 1:1, el equipo 2 gana 3:2.

Empate sin apuesta (Jugadores)

Selecciona qué jugador ganará el partido o la mitad designados. En caso de empate, todas las apuestas en este mercado se anularán.

Selecciones posibles: Jugador 1, Jugador 2.

Empate sin apuesta (Equipos)

Selecciona qué equipo ganará la partida o el mapa designado. En caso de empate, todas las apuestas en este mercado se anularán.

Posibles selecciones: Equipo local, Equipo visitante.

Total, de goles

Seleccione si el número total de goles marcados en el partido por ambos jugadores estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de goles especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de goles especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos.

Puntos totales

Seleccione si el número total de puntos anotados en el juego por ambos equipos o jugadores estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de puntos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de puntos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos.

Mapas totales

Seleccione si el número total de mapas jugados en el juego por ambos equipos será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de mapas especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de mapa especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos.

Total de rondas

Seleccione si el número total de rondas jugadas en el juego por ambos equipos estará por encima (más de) o por debajo (menos que) el valor de rondas especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de las rondas especificadas y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos.

Total de muertes

Selecciona si el número total de asesinatos anotados en el juego por ambos equipos será superior (más que) o inferior (menor que) el valor de asesinatos especificado. Si se ofrece un número entero como el valor de asesinatos especificado y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más, Menos.

Equipo para anotar una muerte cuádruple

Selecciona el equipo que anota una muerte cuádruple.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Ganador del Mapa X

Selecciona el ganador del mapa designado.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Mapa X – Equipo para sacar la primera sangre

Selecciona qué equipo saca la primera sangre en el mapa designado.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Mapa X – Equipo que anotará la siguiente muerte

Selecciona el equipo que anote la siguiente muerte en el mapa designado.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Mapa X – Equipo para destruir la próxima torre / próximo inhibidor

Selecciona qué equipo destruye la siguiente torre o el siguiente inhibidor en el mapa designado.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Mapa X – Equipo para matar al próximo dragón / próximo barón / próximo Roshan

Selecciona qué equipo mata al próximo dragón, al siguiente barón o al siguiente roshan en el mapa designado.

Posibles selecciones: Equipo 1, Equipo 2.

Mapa X – Total de muertes / Total de torres destruidas / Total de dragones asesinados / Total de barones asesinados

Selecciona si el total de muertes, torres destruidas, dragones o barones asesinados en el mapa designado debe estar por encima (más que) o por debajo (menos que) el valor especificado. Si se utiliza un número entero para el total y la puntuación total es igual a este valor, las apuestas se anularán.

Selecciones posibles: Más de x.x Muertes / Torres destruidas / Dragones asesinados / Barones asesinados, Menos de x.x Muertes / Torres destruidas / Dragones asesinados / Barones asesinados.

Mapa X: equipo que anota la mayor cantidad de muertes

Selecciona el equipo que consiga más muertes en el mapa numerado.

Selecciones posibles: Equipo 1, Empate, Equipo 2.

Mapa X: ambos equipos para matar a un barón / destruir un inhibidor

Selecciona si ambos equipos matarán o no a un barón / destruirán a un inhibidor en el mapa designado.

Selecciones posibles: Sí, No.

11.2.3. Entretenimiento**Reglas generales**

Las reglas previas se aplican a todos los eventos no deportivos, a menos que se indique lo contrario. (es decir, carrera All-in o no, se pueden agregar otros). La naturaleza de los eventos no deportivos significa que las reglas de la competencia pueden modificarse en cualquier momento. Los clientes que apuestan en estos mercados aceptan que los parámetros del mercado siempre están sujetos a cambios.

Las reglas de empate se aplican a las apuestas en los 2/3/4 primeros puestos o a las apuestas each-way en las que las posiciones no están claras. Las apuestas en otros mercados ofrecidos en los que no se anuncie un resultado claro se anularán.

Concursos de telerrealidad y televisión

Si los concursantes se retiran voluntariamente o de otro modo de un evento de apuestas de telerrealidad, se les considerará perdedores a efectos de las apuestas directas. No se considerarán como "próxima eliminación" o terminología similar en ningún mercado relacionado.

Si un evento de apuestas de telerrealidad se cancela o se retira sin que se declaren los resultados, las apuestas pendientes en cualquier mercado sin un resultado oficial se considerarán nulas.

Próxima eliminación - Resolución

Las apuestas a la próxima eliminación se resolverán de acuerdo con la primera persona anunciada como eliminada del programa. Esta regla se aplicará incluso cuando, para una doble eliminación, por ejemplo, los resultados se anuncien sin ningún orden en particular.

Si se pospone o cancela una eliminación programada, las apuestas solo se mantendrán si la lista original de concursantes nominados sigue siendo la misma. De lo contrario, se anularán todas las apuestas.

Nos amonestaciónmos el derecho de anular todas las apuestas realizadas en un mercado de eliminación en caso de que se cambie el método de eliminación o la alineación inicial para la eliminación. Otros pueden ser añadidos al mercado en cualquier momento.

Cambios en los competidores

Si un acto/grupo/concursante cambia su nombre, las apuestas se mantendrán. Las apuestas a un artista que se una a un grupo existente se valorarán como perdedoras. Del mismo modo, las apuestas a un grupo que se disuelve para formar uno o más actos en solitario serán perdedoras.

Festival de la Canción de Eurovisión

Solo contará el resultado anunciado durante la entrega de premios correspondiente, cualquier cambio posterior en el resultado no afectará la liquidación. Las apuestas en los mercados de Eurovisión no se pueden combinar en múltiplos, excepto entre las dos semifinales o si se especifica lo contrario;

Resolución directa del mercado

Los mercados de ganadores absolutos incluyen cualquier mercado entre todos los países que compiten, por ejemplo, ganador absoluto, para terminar en último lugar o entre los 10 primeros. Todos los países que participan en las etapas clasificatorias son participantes a efectos de liquidación en cualquier mercado de ganadores. Las apuestas a ganador se liquidarán de acuerdo con las posiciones oficiales del marcador si están empatadas a puntos.

Resolución de apuestas de partido y grupo

Las apuestas de partido o de grupo se liquidarán solo de acuerdo con el total de puntos logrados por las naciones competidoras enumeradas en la final, y es posible que se apliquen las reglas de empate. Si alguno de los países de la lista no participa en la competición, se anularán las apuestas en ese partido. Las apuestas se anularán si ningún país de un partido o grupo llega a la final.

Resolución de la apuesta a la semifinal

Los ganadores de las semifinales no se anunciarán hasta después de la final. Las apuestas a ganador se liquidarán de acuerdo con las posiciones oficiales del marcador.

11.2.4. Especiales de Navidad

Las apuestas de Navidad Snow se liquidarán como ganadoras solo si cae nieve fresca y la Oficina Meteorológica verifica en la estación meteorológica del lugar en cuestión en las 24 horas del 25 de diciembre. La nevada de un día anterior que aún esté en el suelo no contará.

El sencillo número 1 de Navidad se resolverá de acuerdo con el resultado anunciado por The Official Charts Company. Las apuestas a artistas en solitario serán perdedoras si el sencillo ganador es parte de un dúo o colaboración grupal.

11.2.5 Apuestas sobre Política**Reglas generales****Resolución**

Los resultados electorales iniciales declarados oficialmente basados en los votos emitidos y contados en el momento de la elección se mantendrán y cualquier impugnación o enmienda legal o constitucional posterior no afectará el acuerdo.

No se permiten apuestas que combinen resultados dentro de una elección determinada.

Si una elección no se lleva a cabo en el año calendario indicado por cualquier motivo, las apuestas se anularán.

Elección General – Ganador

Selecciona el partido que ganará las elecciones. Si se produce una fusión de dos o más de las partes enumeradas, se anularán las apuestas en los mercados que involucren a esas partes y que se hayan realizado antes del anuncio.

Posibles selecciones: Todos los partidos que participan en la elección.

Resolución directa

Las apuestas sobre el ganador de las elecciones generales se basarán en el partido que obtenga más escaños en el parlamento. Es posible que se apliquen reglas de empate

Resolución de totales de escaños

El total de escaños (o su equivalente nacional) para cada partido se establecerá según lo declarado por el organismo electoral nacional después de la declaración de todos los escaños. En el Reino Unido, el escaño de un presidente en funciones no contará para el total de escaños de ningún partido.

Elecciones Generales - Mayoría General

Las apuestas a una mayoría absoluta requieren que el partido gane la mayoría absoluta de los escaños disputados el día de la votación (por ejemplo, 326 de 650). Si ninguna de las partes lo hace, se decidirá que "No hay mayoría" como ganador.

Posibles selecciones: Todos los partidos, sin mayoría absoluta

Elecciones Generales – Próximo Gobierno

En caso de duda, la legitimidad de un nuevo gobierno o primer ministro después de una elección con fines de Resolución debe ser ratificada mediante una votación en el parlamento recién formado.

Selecciones posibles: Todas las partes

Elección Presidencial – Partido Ganador

Selecciona el partido que ganará las elecciones.

Selecciones posibles: Todos los partidos con candidatos

Resolución

Todas las apuestas se valorarán en función del partido del ganador de las elecciones presidenciales, no de la persona que tome posesión como presidente.

¿Quién ganará las elecciones presidenciales?

Selecciona quién ganará las elecciones presidenciales.

Selecciones posibles: Todos los candidatos para la elección.

Resolución

Todas las apuestas se valorarán en función del ganador de las elecciones presidenciales, no de la persona que asuma el cargo de presidente. Si un candidato determinado renuncia, las apuestas realizadas por ese candidato se mantendrán. Si un candidato adicional participa en las elecciones presidenciales, las apuestas realizadas a los candidatos existentes se mantendrán.

Los mercados de ganadores de las elecciones presidenciales de EE. UU. se liquidarán si Associated Press declara el resultado y el candidato o candidatos perdedores reconocen o si las "3 grandes" cadenas de televisión de EE. UU. (CNN, FOX y MSNBC) declaran al mismo candidato como ganador. Cualquier impugnación o cambio posterior en el resultado no afectará la liquidación.

Si el resultado no es claro de acuerdo con cualquiera de las estipulaciones anteriores, el mercado se liquidará si es necesario, de acuerdo con el resultado de la decisión del Congreso después de la declaración de los votos del colegio electoral.

Los recuentos de votos y los resultados del colegio electoral en los estados individuales se determinarán de acuerdo con el resultado del voto popular en cada estado, independientemente de los votos finales emitidos en el colegio electoral (por ejemplo, en el caso de electores infieles).

Posiciones políticas

Seleccione quién ganará y será el próximo titular de un cargo político específico o el liderazgo de un partido. La liquidación de las apuestas se basará en la próxima persona designada oficialmente para el puesto de forma permanente. Los nombramientos temporales, interinos o automáticos no contarán a efectos de liquidación.

Selecciones posibles: Todos los candidatos

El próximo Primer Ministro del Reino Unido será nombrado como cualquier persona invitada a formar un gobierno por el Monarca y que acepte formalmente el cargo, incluso si es antes de un

concurso de liderazgo o similar.

11.3. APUESTAS HÍPICAS DE CONTRAPARTIDA

11.3.1. Carreras de Caballos

Normas generales

El comienzo de la carrera se determina en el momento que el juez de salida da la orden de la misma. No se aceptarán apuestas una vez que el juez de salida ha dado inicio a la carrera. Asimismo, la entrada en el cajón implica que los caballos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

Para el supuesto específico de carreras de caballos, al realizar una apuesta se tendrá exclusivamente en cuenta el nombre del caballo y no el número del cajón asignado al mismo, por lo que un hipotético cambio de ubicación de los caballos en los cajones de salida no afectará a la validez de las apuestas.

El pesaje posterior a la carrera de caballos, también denominadas “con hándicap”, constituye el “resultado oficial” del evento y determina el pago de premios. Las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

El resultado considerado válido para las carreras de caballos será aquél que determine la organización oficial responsable de regular las carreras en el país donde éstas tienen lugar, así como los organismos independientes que los publican/certifican. En ocasiones, se muestra un primer resultado que no es oficial hasta que dicho resultado se confirma tras realizar el pesaje. Antes de dicha confirmación, el resultado no se considera oficial. Sin embargo, tras la oficialización del resultado, cualquier modificación posterior no se tendrá en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

Si por algún fallo humano o técnico algún cajón donde se colocan los participantes no se abriera, podrían producirse las siguientes situaciones, en las que el órgano regulador podrá decidir:

- Se anula la carrera
- Se repite la carrera dentro de las siguientes 24 horas al inicio programado, en cuyo caso las apuestas siguen siendo válidas hasta que se vuelva a correr la carrera
- La carrera se considera válida. En este caso la selección cuyo cajón no se ha abierto se considera selección nula.

Sin embargo, si el cajón se abre, pero el caballo no sale, las apuestas seguirán siendo válidas.

En el caso de que una determinada selección o carrera no queden claramente identificadas, dicha selección o carrera serán consideradas nulas. Del mismo modo, si una selección no pertenece a los participantes en la carrera, dicha selección se considerará nula.

Si una apuesta simple de caballos hubiera sido aceptada después del inicio del evento o carrera, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada. Igualmente, en las apuestas múltiples que contengan selecciones de caballos que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento o carrera, dichas selecciones serán declaradas nulas, manteniéndose las demás selecciones.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

Se apuesta a que el caballo seleccionado gana la carrera.

Gemela (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, 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 ésta será anulada.

Gemela Reversible (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos. Básicamente es como apostar dos gemelas, una en la que las selecciones quedarán 1º y 2º, y la otra al revés. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Parlay (sin importar el orden)

Se eligen 3 o más participantes para acabar 1º y 2º clasificados sin importar el orden. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar seis gemelas, o tres gemelas reversibles. En el caso de 4 selecciones, sería equivalente a realizar doce gemelas o seis gemelas reversibles, y así sucesivamente. Al poder ser consideradas como un número determinado de gemelas, las mismas reglas que en dicho apartado se aplican para cada una de las gemelas que la componen.

En los tres tipos de apuesta denominadas “Gemelas”, se requiere un mínimo de tres participantes en la carrera para la aceptación de la apuesta.

En una apuesta “Gemela exacta o reversible” si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “gemelas” se anulan.

En Gemelas Parlays si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Trío (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden correcto. 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 ésta será anulada.

Trío Combinado (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar los 6 tríos distintos que se pueden formar con las tres selecciones, y como tal se considera a efectos de cálculo. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta

será anulada.

Las apuestas “Tríos” se realizan generalmente en las carreras de caballos con hándicap, excepcionalmente se podrá realizar apuestas “tríos” sin hándicap bajo decisión del hipódromo. Si se acepta una apuesta Trío en una carrera de caballos sin hándicap y se declara un dividendo/multiplicador para el Trío en el resultado oficial establecido por el hipódromo, la apuesta será válida y resulta según dicho resultado.

En los dos tipos de apuestas de caballos Tríos, se requiere un mínimo de ocho participantes para la aceptación de la apuesta si se trata de una carrera de caballos con hándicap.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a ocho, las apuestas serán nulas.

En Tríos Combinados, si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Carreras niveladas (Con Hándicap)

En las carreras niveladas de caballos, también denominadas “con hándicap” se asignan pesos adicionales distintos a los caballos, sobre la base de sus actuaciones previas, para igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

Apuestas a ganador y colocado

Son dos apuestas simples a un mismo caballo en la que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el caballo seleccionado va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va a finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos cuotas diferentes asociadas, una para “ganador” y otra para “colocado”, que guardan relación entre sí. La cuota a “colocado” se calcula siempre en función de la cuota de ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a caballos.

Si el caballo pronosticado gana la carrera, ambas apuestas a “Ganador y Colocado” son ganadoras. Si el caballo no gana la carrera, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta a “ganador” es perdedora y la apuesta a “colocado” ganadora.

Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a “Ganador y Colocado”, tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta “colocado” se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado, el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo de la cuota a “colocado” en función de la cuota a “ganador”. El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera (Cg = Cuota ganador, CC. = Cuota colocado):

Número de participantes	de Tipo carrera	de Posiciones para colocado	válidas Fórmula para la cuota de colocado	Factor corrector del premio
De 1 a 4	Todas	1º	-	-
De 5 a 7	Todas	1º y 2º	CC.= (Cg+3) /4	1/4
8 o más	Sin Hánd			

Gemelas Parlays y Tríos Combinados

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Ejemplo: Si el cliente realiza una gemela parlay de tres caballos participantes con los números 2, 3 y 4, y finalmente el caballo número 2 no participa, quedarán anuladas las selecciones en las que se incluyó al caballo número 2, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecería el citado caballo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos caballos:

1º Posición 2º Posición

Caballo nº 2 Caballo nº 3

Caballo nº 2 Caballo nº 4

Caballo nº 3 Caballo nº 2

Caballo nº 3 Caballo nº 4

Caballo nº 4 Caballo nº 2

Caballo nº 4 Caballo nº 3

11.3.2. Carreras de Galgos

Normas generales

El comienzo de la carrera se determina en el momento que el juez de salida da la orden de la misma. No se aceptarán apuestas una vez que el juez de salida ha dado inicio a la carrera.

Asimismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El resultado considerado válido para las carreras de galgos será aquél que determine la organización oficial responsable de regular las carreras en el país donde éstas tienen lugar, así como los organismos independientes que los publican/certifican.

En ocasiones, se muestra un primer resultado que no es oficial hasta que dicho resultado se confirma tras realizar el pesaje. Antes de dicha confirmación, el resultado no se considerará oficial. Sin embargo, tras la oficialización del resultado, cualquier modificación posterior no se tendrá en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

Si por algún fallo humano o técnico alguna de las trampillas donde se colocan los participantes no se abriera, podrán producirse las siguientes situaciones, en las que el órgano regulador podrá decidir:

- Se anula la carrera

- Se repite la carrera dentro de las siguientes 24 horas al inicio programado, en cuyo caso las apuestas siguen siendo válidas hasta que se vuelva a correr la carrera
- La carrera se considera válida. En este caso la selección cuya trampilla o cajón no se ha abierto se considera selección nula

Sin embargo, si la trampilla o cajón se abre, pero el galgo no sale, las apuestas seguirán siendo válidas.

Si una apuesta simple de galgos hubiera sido aceptada después del inicio del evento o carrera, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada. Igualmente, en las apuestas múltiples que contengan selecciones de galgos que hubieran sido aceptadas después del inicio del evento o carrera, dichas selecciones serán declaradas nulas, manteniéndose las demás selecciones.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

Se apuesta a que el pronóstico seleccionado gana la carrera.

Gemela (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, 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 ésta será anulada.

Gemela Reversible (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos. Básicamente sería como realizar dos gemelas, una en la que las selecciones quedarán 1º y 2º, y la otra al revés, por lo que el cliente deberá pagar dos apuestas. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Parlay (sin importar el orden)

Se eligen 3 o más participantes para acabar 1º y 2º clasificados sin importar el orden. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar seis gemelas, o tres gemelas reversibles. En el caso de 4 selecciones, sería equivalente a realizar doce gemelas o seis gemelas reversibles, y así sucesivamente. Al poder ser consideradas como un número determinado de gemelas, las mismas reglas que en dicho apartado se aplican para cada una de las gemelas que la componen.

En los tres tipos de apuesta denominadas “Gemelas”, se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “Gemelas” se anulan.

Trío (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una

carrera, 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 ésta será anulada.

Trío Combinado (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar los seis tríos distintos que se pueden formar con las tres selecciones, y como tal se considera a efectos de cálculo. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

En los dos tipos de apuestas de galgos denominadas “Tríos”, es necesario un mínimo de 6 participantes. Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a seis, las apuestas serán nulas.

Carreras niveladas (Con Hándicap)

En las carreras niveladas con hándicap se concede una distancia de ventaja a los participantes, con el mismo objetivo de igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

Apuestas a ganador y colocado

Son dos pronósticos a un mismo participante en la que la mitad del importe a apostar se destina a “ganador” y la otra mitad a “colocado”; es decir, una apuesta pronostica que el galgo seleccionado va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va a finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a “colocado” se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos multiplicadores diferentes asociados, uno para “ganador” y otro para “colocado”, que guardan relación entre sí. El multiplicador a “colocado” se calcula siempre en función del multiplicador correspondiente a ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a galgos.

Si el participante seleccionado gana la carrera, ambas apuestas a “Ganador y Colocado” son ganadoras. Si el participante seleccionado no gana la carrera, pero finaliza en posición de “colocado”, la apuesta a “ganador” es perdedora y la apuesta a “colocado” ganadora.

Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a “Ganador y Colocado”, tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta “colocado” se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado, el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo del multiplicador a “colocado” en función del multiplicador a “ganador”. El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la

carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera (Cg = Cuota ganador, Cc = Cuota colocado):

Número de participantes	de Tipo carrera	de Posiciones para colocado	válidas Fórmula para la Factor corrector	cuota de colocado del premio
De 1 a 4	Todas	1º	-	-
De 5 a 7	Todas	1º y 2º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4
8 o más	Sin Hándicaps	1º, 2º y 3º	$Cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 8 a 11	Con Hándicaps	1º, 2º y 3º	$Cc = (Cg+4)/5$	1/5
De 12 a 15	Con Hándicaps	1º y 2º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4
16 o más	Con Hándicaps	1º, 2º, 3º y 4º	$Cc = (Cg+3)/4$	1/4

En el caso de carreras galgos, si el cliente apuesta usando cuotas que no sean anticipadas, las condiciones finales de colocado serán las que se utilicen a efectos de cálculo de ganancias. Es decir, si un cliente apuesta con cuotas iniciales en una carrera de 8 participantes sin Hándicap (factor corrector 1/5, opciones válidas 1º, 2º y 3º) y antes de la salida un galgo resulta ser no participante, pasando pues a ser una carrera de 7 participantes, a efectos de cálculo de ganancias las condiciones de colocado serían: factor de corrección 1/4, posiciones válidas 1º y 2º. Si en el ejemplo anterior antes de la salida otros 3 nuevos galgos resultan ser no participantes, pasando a ser una carrera de 4 participantes, la apuesta se convertiría en una única apuesta sencilla al ganador de la carrera. Cabe destacar que, en el caso de las carreras de galgos con cuotas anticipadas, los términos de colocado que se aplican son los que estén disponibles en el momento en que se pone la apuesta, independientemente de lo que ocurra después.

Las apuestas anticipadas son aquellas en la que la cuota para un participante en concreto de un evento fue preparada antes del comienzo del mismo, como las apuestas a largo plazo (por ejemplo, apuestas realizadas una semana antes del evento). Si su elección no participase finalmente en tal evento, la apuesta será considerada como perdida.

Carreras Aplazadas / Reprogramadas

Las apuestas a cualquier evento que se suspendiera indefinidamente se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable, la validez de las apuestas permanecerá, siempre que las condiciones, el lugar del evento y la superficie de la pista permanezcan invariables. Si las condiciones varían, el lugar del evento cambia o la superficie de la pista difiere, las apuestas se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 15:00 y esa carrera se celebra a las 15:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 15:00 para referirse a dicha carrera.

Cuotas iniciales

Se trata de cuotas que se ofrecen el mismo día de las carreras. Estas cuotas se ofrecen una vez que se conocen todos los participantes del evento (cierre oficial de inscripción) y están disponibles hasta que se ofrecen las primeras cuotas de carrera.

Cuotas finales

Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera. Este tipo de cuotas se ofrecen en carreras de galgos y son idénticas en todas las empresas de apuestas, lo que permite su comprobación por el cliente. Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular las ganancias de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, con la esperanza de que ésta sea superior a la que se ofrezca en el momento en que realiza la apuesta y asumiendo igualmente el riesgo de que la cuota final sea inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta.

Las apuestas se validan usando estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas, iniciales o de carrera (y éstas se encuentren disponibles). Las cuotas finales (CF) permiten a ORENES APUESTAS MADRID, S.A. ofrecer apuestas gemelas y tríos, al igual que permiten al cliente elegir su selección en función de la cuota final. Las cuotas finales, (en inglés starting price, SP).

Se puede encontrar información sobre los cuotas finales (al igual que sobre los resultados, no participantes y otra información relativa a los eventos) en numerosas páginas web y periódicos especializados, entre las que cabe destacar: www.racingpost.com / www.sportinglife.com

Cuotas anticipadas

Se trata de cuotas que se ofrecen para determinados eventos futuros. Estas cuotas se ofrecen antes de que se hayan cerrado las inscripciones para un evento, por lo que en el momento de ofrecerlas todavía no se sabe la lista final de participantes en el mismo. Estas cuotas suelen ser superiores, por lo que ofrecen al cliente la oportunidad de obtener mayores ganancias, al asumir el riesgo de apostar con menos información (cuanto más anticipada sea) que si lo hiciera minutos antes del evento. Por este motivo, si la selección no participa en el evento indicado, la apuesta se considerará perdedora, salvo las excepciones que se citan a continuación, en las cuales las apuestas se considerarán nulas (devolución de la cantidad apostada). Las excepciones antes mencionadas son:

- Se suspende o se declara nulo el evento.
- La selección estaba identificada de forma explícita en el momento de la apuesta con el término "devolución si no participa".
- Si la lista de participantes fuera excesiva y la Organización del evento decidiera retirar participantes, las apuestas en dichas selecciones retiradas serán devueltas.

Retirada de un participante

Si un participante se retira antes del inicio del acontecimiento, la selección se considerará nula.

Este criterio opera siempre y cuando la apuesta no se valide con cuotas anticipadas ni la apuesta se anuncie con el criterio “compitan todos o no”, en cuyo caso la apuesta se considerará perdedora. Si un participante se retira antes del inicio de la carrera afecta directamente a las posibilidades del resultado para el resto de los participantes. Por este motivo, en las apuestas ganadoras, se aplica una deducción a la cantidad percibida. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado. Estas deducciones se aplicarán en las apuestas de galgos. Cuanto menor sea la cuota del galgo retirado, mayor será la deducción. En los tres tipos de apuesta denominadas “Gemelas”, se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicables:

Cuota del participante retirado Deducción del premio

1,00 a 1,11	90%
1,12 a 1,19	85%
1,20 a 1,25	80%
1,26 a 1,30	75%
1,31 a 1,40	70%
1,41 a 1,55	65%
1,56 a 1,65	60%
1,66 a 1,80	55%
1,81 a 1,99	50%
2,00 a 2,20	45%
2,21 a 2,50	40%
2,51 a 2,75	35%
2,76 a 3,25	30%
3,26 a 4,00	25%
4,01 a 5,00	20%
5,01 a 6,50	15%
6,51 a 10,00	10%
10,01 a 15,00	5%
Mayor de 15,00	No hay deducción

Ejemplo: Si un cliente apuesta 180 EUR a un galgo con un cuota de +550, y justo antes de la carrera se retira otro galgo con un cuota de +300 y finalmente gana el pronóstico del cliente, la ganancia que el cliente recibirá se calcula del siguiente modo:

Ganancia normal = cuota x cantidad total apostada

Ganancia normal = 6.50 x 180 EUR = 1170 EUR

Premio sin deducción = Ganancia normal - cantidad apostada

Premio sin deducción = 1170 EUR - 180 EUR = 990 EUR

Deducción por retiro del no participante

Cuota del no participante = +300

% Deducción = 25 %

Deducción aplicada al premio = 990 EUR x 0.25 = 247.5 EUR

Nuevo premio con deducción = Premio sin deducción - Deducción aplicada

Nuevo premio = 990 EUR - 247.5 EUR = 742.5 EUR

Ganancia total = Nuevo premio + cantidad apostada

Ganancia total = 742.5 EUR + 180 EUR = 922.5 EUR

Por lo tanto, la ganancia total que recibirá el cliente será de 922.5 EUR tras la deducción correspondiente.

Retirada de un participante en apuestas de “Gemelas” y “Tríos”

En una apuesta “Gemela” (con exclusión de las Gemelas parlays, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas “gemelas” se anulan. En los dos tipos de apuestas de galgos denominadas “Tríos”, es necesario un mínimo de 6 participantes para que la apuesta “Trío” sea válida. En una apuesta “Trío” (con exclusión de los tríos combinados, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Retirada de un participante en apuestas de Gemelas Parlays y Tríos Combinados

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Ejemplo: Si el cliente realiza una gemela parlay de tres galgos participantes con los números 2, 3 y 4, y finalmente el galgo número 2 no participa, quedarán anuladas las selecciones en las que se incluyó al galgo número 2, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecerá el citado galgo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos galgos:

1º Posición 2º Posición

Galgo nº 2 Galgo nº 3

Galgo nº 2 Galgo nº 4

Galgo nº 3 Galgo nº 2

Galgo nº 3 Galgo nº 4

Galgo nº 4 Galgo nº 2

Galgo nº 4 Galgo nº 3

Repetición de carreras de galgos

Cuando una carrera de galgos se declare nula y vuelva a disputarse, las apuestas continúan siendo válidas para los galgos que permanezcan en la repetición de la carrera, pero no para el resto de los galgos, para los que se anulan los pronósticos (siempre que no hayan entrado en el cajón en la repetición de la carrera).

Los multiplicadores mantienen su validez en la repetición de la carrera, a menos que uno de los galgos no dispute la nueva carrera. En ese caso, se aplicarán los coeficientes finales, en lugar de los inicialmente determinados. Si una carrera se declara nula y no vuelve a disputarse, todos los pronósticos de esa carrera se declaran nulos.

