



REGLAS DE APUESTAS DEPORTIVAS

Fecha de Elaboración: 25 de Diciembre 2023

Ultima Modificación: 02 de abril 2024

Reglas Generales del Sportsbook

- Las Reglas Generales de Apuestas aquí expuestas, podrán ser modificadas en cualquier momento a la entera discreción del Centro de Apuestas Remotas. Existen excepciones o variaciones a estas reglas para ciertos deportes. Por favor, consulte siempre las reglas específicas de cada deporte ya que, estas tendrán prioridad sobre las reglas generales.
- Para los deportes sin reglas deportivas específicas, se aplicarán las reglas generales.
- Para cualquier evento no cubierto por estas reglas, se reserva el derecho de decidir sobre cualquier disputa. Si las reglas o el formato de un juego difieren de la norma aceptada, se reserva el derecho de anular las apuestas.
- A todos los premios de Apuestas ganadoras se le retendrá el impuesto correspondiente de acuerdo a las regulaciones locales, estatales y federales.
- Todas las reglas de apuestas estarán colocadas a la vista del cliente, es su obligación leerlas y conocerlas, ya que el Sportsbook se registrará a lo que ellas digan.
- Para que las apuestas tengan acción y sean válidas, todos los partidos o encuentros incluidos en la misma deberán iniciar en la fecha y hora (local) programada, de lo contrario se considerará apuesta no válida y se regresará el monto apostado, a excepción que el Sportsbook considere que esto no afectó los resultados, si las reglas del mercado seleccionado tienen otra indicación o si advertimos un tiempo de inicio incorrecto por parte del Sportsbook. Otra excepción considera las apuestas de post temporada de Baseball, semifinales y final del Clásico mundial de béisbol y Little Leagues, las mismas tienen validez hasta que el juego se complete.
- Al realizar una apuesta, los clientes están aceptando todas las reglas generales del Sportsbook, así como también las reglas de apuestas en deportes y carreras que están a la vista en el local.
- Si algún partido o encuentro es reprogramado y jugado antes de la fecha u hora indicada, las apuestas se mantendrán válidas siempre y cuando no hayan sido hechas después de iniciado el partido o encuentro.
- Una vez realizadas y confirmadas las apuestas, el cliente no podrá cambiarla o cancelarla.
- Para poder realizar una apuesta, el cliente deberá tener 18 años o más.
- El Sportsbook se reserva el derecho de rechazar, aceptar o limitar cualquier apuesta antes de recibirla sin que medie una causa en particular.
- Todas las reglas existen para proteger al Sportsbook, así como al cliente, además de tener un marco claro y bien regulado.
- El Sportsbook se reserva el derecho, sin previo aviso, de añadir, cambiar o eliminar algunas de sus reglas y regulaciones, las cuales se mantendrán a la vista y acceso del cliente, y de forma digital dentro del Portal del SportsBook.
- De acuerdo con las reglas del SportsBook, el ganador de un partido o encuentro será determinado en la fecha en que concluye el mismo.
- En caso de cambio de rival respecto al que figura en el evento original, todas las apuestas para ese partido serán anuladas.

- En caso de un error humano o técnico, la administración del SportsBook guardará registros de todas las apuestas, ventajas de puntos, momios y marcadores finales, esto para la protección tanto de la empresa como del cliente.
- Los montos mínimos y máximos de las apuestas en todos los partidos o eventos serán determinados por el Sportsbook.
- Para efectos de las apuestas, el sportsbook no reconocerá partidos o eventos suspendidos, protestados, decisiones equivocadas, etc.
- Toda apuesta debe realizarse antes del inicio del Partido, Evento o Carrera, cualquier apuesta realizada en un evento ya empezado será cancelada, exceptuando las apuestas de juego en vivo.
- Si se ofrecieron mercados cuando ya se conocía el resultado, el SportsBook se reserva el derecho de anular cualquier apuesta.
- En el caso de una incorrecta calificación del resultado de las apuestas, el SportsBook se reserva el derecho de corregirlos en cualquier momento.
- Si el resultado de una apuesta no puede ser verificado, el SportsBook se reserva el derecho de retrasar la calificación de dicha apuesta y su correspondiente pago hasta la confirmación oficial del resultado del evento.
- Si el resultado de una apuesta no puede ser verificado oficialmente, nos reservamos el derecho de anularlas.
- Los mercados que incluyen prórroga se enlistan en los generales de cada deporte.
- En situaciones en las que el evento se juegue en una sede diferente a la indicada, todas las apuestas del evento se mantendrán siempre y cuando el partido no se cambie a la sede del rival y el equipo local y visitante para el partido no se inviertan, en cuyo caso las apuestas se consideran nulas.
- Si un partido no se adhiere al formato normal (por ejemplo: cambios en la duración de los periodos, el sistema de puntuación, formato de juego, etc.); el SportsBook se reserva el derecho de anular cualquier apuesta.
- Nos reservamos el derecho de cambiar la oferta de mercados y proposiciones en cualquier deporte sin previo aviso y en cualquier momento, así como suspender o cerrar las apuestas en eventos antes de la hora de inicio programada.
- Cualquier apuesta realizada, en la que se detecte un error obvio en la línea ofrecida, será cancelada y se reembolsará el dinero apostado.
- Nos reservamos el derecho de suspender los momios durante un evento el tiempo que se considere necesario o de no abrirlo en forma definitiva en caso de una falla en la transmisión, problemas técnicos o si existe sospecha de fraude.
- El SportsBook se reserva el derecho de anular las apuestas en cualquier momento debido a fallos técnicos o errores evidentes.
- A menos que se indique lo contrario en las reglas específicas para cada deporte, si un partido es aplazado o abandonado y se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio original, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. Si el partido no se completa dentro de las 48 horas posteriores, todas las apuestas no decididas se anularán.
- Si un partido se interrumpe antes de la finalización del tiempo regular y no se completa el mismo día, si ya se ha establecido un mercado antes de que se abandone un partido (p. ej., Ganador del primer set), se mantendrán todas las apuestas en estos mercados. En el caso de las apuestas aún no resueltas, estas serán anuladas a menos que se especifique lo contrario en las Reglas Específicas del deporte en cuestión.
- Aplica para todos los deportes, las apuestas combinadas/múltiples no se aceptan cuando el resultado de una parte de la apuesta contribuye al resultado de otra. No se aceptarán apuestas donde el hándicap sea -30. El Sportsbook

se reserva el derecho, sin previo aviso, de añadir, cambiar o eliminar esta regla y sus regulaciones, las cuales se mantendrán a la vista y acceso del cliente.

- Carrera a X Puntos (Inc. Prórroga): A menos que se indique lo contrario, si un partido finaliza antes de que se alcancen X puntos, este mercado se considerará nulo.
- Mercados de Mitades/Cuartos/Periodos: A menos que se indique lo contrario, sólo los puntos anotados en el período respectivo contarán para la calificación del mercado.
- Mercados Par/Impar: A menos que se indique lo contrario, los marcadores en “cero” se liquidarán como Par.

Enfrentamientos:

- A menos que se indique lo contrario en las Reglas Específicas del deporte en cuestión, al menos un competidor debe finalizar participando en el evento de lo contrario, todas las apuestas serán anuladas.
- Si uno o más competidores no empiezan el evento, todas las apuestas se considerarán nulas.
- Si todos los participantes son descalificados o excluidos por cualquier otro motivo, todas las apuestas se considerarán nulas.
- Si ambos participantes en un enfrentamiento obtienen el mismo resultado y no se ofrecen momios de empate, todas las apuestas se considerarán nulas.
- Se utilizarán para calificar las apuestas las estadísticas proporcionadas por el proveedor oficial de resultados o la página web oficial de la competición o encuentro en cuestión. En caso de que no se disponga de las estadísticas de un proveedor oficial de marcadores o de la página web oficial, o de que existan pruebas significativas de que

el proveedor oficial de marcadores o la página web oficial son incorrectos, emplearemos pruebas independientes para respaldar la calificación de las apuestas. En ausencia de pruebas consistentes e independientes o en presencia de pruebas contradictorias significativas, las apuestas se valorarán con base en nuestras propias estadísticas.

Apuestas Futuras:

- Todas las apuestas futuras tienen acción. Si un participante no compite en el evento, la apuesta se considerará una pérdida a menos que se indique lo contrario en las reglas específicas del deporte.
- En los casos en los que el evento sea cancelado, todas las apuestas serán anuladas.
- En los casos en los que se cambie el lugar de celebración de un evento, nos reservamos el derecho a anular cualquier apuesta.
- A menos que se indique lo contrario, siempre que la organización regidora considere oportuno incluir cualquier ronda, partido o serie de partidos necesarios (por ejemplo, Play-offs, Play-outs, Posttemporada) tras el final de la llamada Temporada Regular, con el fin de determinar la clasificación, ganadores de liga, promoción/descenso, etc., Se tomará en cuenta los resultados y desenlaces de estos partidos para efectos de calificación de las apuestas. Por ejemplo, las apuestas de temporada sobre el equipo ganador de la NHL se referirán a los Ganadores de la Stanley Cup.
- Las apuestas que se liquiden en función del resultado de la clasificación de la Temporada Regular indicarán claramente «Temporada Regular» en el mercado y se liquidarán como tales.
- Todos los eventos se liquidarán basándose en la ceremonia de entrega de premios o en la hoja de puntuación oficial de la competición, sin tener en cuenta los resultados de cualquier investigación o descalificación posterior.
- Se aplicará “Dead-Heat” en las apuestas futuras. El “Dead-Heat” se produce cuando dos o más competidores empatan a puntos en una prueba. En estos casos, los «dead heats» se pagarán en función del número de posiciones empatadas dividido entre el número de competidores empatados en esa posición.

Props de Jugadores

- Todas las apuestas realizadas antes de un cambio de sede serán anuladas.
- Si el juego comienza, pero es abandonado o suspendido en cualquier momento antes de que el juego llegue a su fin natural y el juego no se reanuda en un plazo de 5 horas, entonces todas las apuestas por ese jugador serán anuladas.
- Si un jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no participa en el partido, todas las apuestas por dicho jugador serán anuladas.
- Solo para fútbol, si un jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no comienza el partido, todas las apuestas por dicho jugador serán canceladas.
- Todos los mercados de jugadores incluyen la prórroga para la calificación de la apuesta. No se incluyen las tandas de penales

Reglas de Apuestas Deportivas

Apuesta “Quien Gana”

La apuesta “**Quien Gana**”, es una apuesta deportiva donde el cliente apostador debe seleccionar los resultados de entre 3 y 10 eventos deportivos, los cuales son propuestos por La Bolita y seleccionados por el cliente apostador. El cliente apostador debe seleccionar el equipo ganador, o en su caso el empate, de cada evento deportivo seleccionado.

El cliente apostador establece la cantidad de dinero que desea jugar, teniendo como monto máximo de apuesta 5,000.00 MXNs (pesos mexicanos), y con un pagó máximo de premio de 500,000.00 MXPs (pesos mexicanos).

Para ganar la apuesta, el cliente apostador debe acertar los resultados de todos los juegos que seleccionó en su apuesta.

Dependiendo de los juegos seleccionados y el monto de apuesta, se calcula el premio que recibirá el cliente apostador en caso de resultar ganador. Este monto de premio le es anunciado al cliente antes de que se genere la apuesta.

Al monto ganado por el cliente apostador se le descontará los impuestos correspondientes de acuerdo con las regulaciones establecidas por las diferentes autoridades.

En caso de que un evento deportivo sea suspendido, cancelado o retrasado, por cualquiera que sea la razón, ocasionará que en las apuestas “Quien Gana” que, contengan dicho partido, se eliminará dicho evento deportivo de la apuesta y se recalculará el premio a pagar en base a las nuevas características de la apuesta. Se entiende que, por ejemplo, si el “Quien Gana” original es de 5 eventos deportivos, ahora con la eliminación del evento se considerará de 4 eventos deportivos, con lo cual el pago de apuesta, en caso de ser ganador, será menor al calculado inicialmente.

La Bolita, de acuerdo con su criterio sobre la afectación de un retraso sobre un evento deportivo, se reserva el derecho de determinar para cualquier caso, si un partido retrasado, independientemente de la razón, es incluido o eliminado de las apuestas “Quien Gana”.

Fútbol Americano

Reglas Generales

- Mercados que incluyen Prórroga

Hándicap de partido completo, Hándicaps Alternativos de partido completo, Total de partido completo, Totales Alternativos de partido completo, Ganador (Empate no Acción), Totales de equipo de partido completo, Hándicap de 2º Mitad, Total de 2º Mitad, Ganador de 2º Mitad (Empate no Acción), Par/Impar de partido completo, Par/Impar de 2º Mitad, Carrera a X puntos y Props de Jugadores.

- Mercados que no incluyen Prórroga

Apuestas de 1ra Mitad, Apuestas al 1er/2do/3er y 4º Cuarto, Medio Tiempo/Tiempo Completo, Margen Ganador, Cuarto de Mayor Puntuación, Mitad de Mayor Puntuación.

1. ¿Habrá prórroga?: El mercado se calificará como “Sí”, en caso de que al final del tiempo reglamentario el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no la prórroga.
2. X Serie/Drive: Sólo se tendrán en cuenta las jugadas ofensivas para efectos de calificación de apuesta.
 - Un drive que finaliza por devolución de intercepción, touchdown de la defensa, final de mitad o final de partido, se resolverá como «Otro».
3. En caso de partidos posttemporada abandonados o aplazados, todos los mercados no decididos se anularán a menos que el partido continúe en la misma semana de juego (lunes a domingo). Los mercados de los partidos de temporada que sean abandonados o aplazados serán anulados.
4. Cualquier referencia a la primera mitad se refiere a los cuartos 1 y 2
 - Cualquier referencia a la segunda mitad se refiere a los cuartos 3 y 4.
 - El cuarto debe haberse completado para que las apuestas sean válidas.
 - La mitad debe haberse completado para que las apuestas sean válidas. Para casos específicos se tomará en cuenta detalles del evento (Tiempos, marcador, etc...)t
5. Props de Anotadores de Touchdown: Los jugadores defensivos o equipos especiales se considerarán como tal para efectos de calificación de apuesta, incluso si el jugador aparece en el resultado.
6. Props de Jugadores: Son oficiales solo si el Jugador está en la lista y ha jugado al menos una jugada en ataque, defensa o equipos especiales.
7. Las apuestas de Proposición/Props del jugador son oficiales solo si el jugador está en la lista y ha jugado al menos una jugada en ofensiva, defensa o equipos especiales.

8. Un anotador de touchdown es el jugador en posesión del balón en la zona de anotación contraria (no el jugador que lanza el touchdown).
9. Victorias en Temporada Regular y Enfrentamientos en Temporada Regular: Son oficiales una vez que el equipo ha completado su calendario de partidos de la temporada regular, a menos que los partidos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten al resultado.
10. Para el Fútbol Americano de la NCAA, los «equipos de playoffs» se definen como los 4 equipos que se clasifican para los partidos de semifinales del Campeonato Nacional.
11. Props de Jugadores en Temporada Regular: Tienen acción solo si el jugador está en la lista activa para el primer partido de la Temporada Regular de la NFL, NCAA Football o CFL.
12. Para apuestas en «Anotará un equipo 3 veces sin respuesta», la patada de punto extra (PAT) no cuenta para la apuesta.
13. Ganador de División: Se califica según los resultados de la temporada regular.
14. Ganador de Conferencia: Incluye los playoffs a menos que se indique lo contrario.
15. Todas las apuestas a equipos y jugadores se valorarán según el resultado publicado en NFL.com.

Mercados que incluyen Prórroga:

- Hándicap
- Hándicap Alternativo
- Totales
- Totales Alternativos
- Totales de Equipos
- Empate no Acción
- Hándicap 2da Mitad
- Totales 2da Mitad
- 2da Mitad Empate no Acción
- Par/Impar
- 2da Mitad Par/Impar
- Carrera a Puntos
- Props de Jugadores

Mercados que NO incluyen

Prórroga:

- Apuestas de 1ra Mitad
- Apuestas de 1ro, 2do, 3er Cuartos y 4to Cuarto
- 1ra Mitad/Tiempo Completo
- Margen de Victoria
- Cuarto de Mayor Marcador
- Mitad de Mayor Marcador

Teasers

Teasers / Special Teasers permiten al cliente el ajuste de la distribución de puntos y los totales del juego en dos o más equipos. Se obtiene un número fijo de puntos en todas las selecciones. El número de equipos seleccionados y el número de puntos seleccionados determinan los momios del pago:

Teasers de	6pts	6.5pts	7pts
2 Equipos	-120 /1.83	-130/1.76	-140/1.71

3 Equipos	+150/2.5	+135/2.35	+120/2.2
4 Equipos	+235/3.35	+215/3.15	+200/3.0
5 Equipos	+350/4.5	+320/4.2	+300/4.0
6 Equipos	+550/6.5	+500/6.0	+475/5.75
7 Equipos	+800/9.0	+700/8.0	+600/7.0
8 Equipos	+1300/14.0	+1100/12.0	+900/10.0
9 Equipos	+2000/21.0	+1500/16.0	+1200/10.0
10 Equipos	+2500/26.0	+2000/21.0	+1600/17.0

Teaser	10pts	13pts
Especiales		

3 Equipos -120/1.83 (empate pierde)

4 Equipos -130/1.76 (empate pierde)

- Todas las selecciones deben ser ganadoras para que la apuesta gane.
- Si una selección en el Teaser es un empate, el Teaser caerá al siguiente nivel más bajo, en caso de que se ofrezca un nivel más bajo para que avance (el nivel más bajo es de dos equipos).
- Un empate en la línea de un Teaser de dos selecciones se considerará "sin acción" y la apuesta será reembolsada.

Teaser Especial

Al realizar una apuesta en un Teaser Especial, un empate dará como resultado que la apuesta sea perdedora. Las Apuestas con teaser solo se permitirán en eventos previos al partido y en ligas seleccionadas, que incluyen:

1. Teasers para NFL y NCAAF: 6, 6½ y 7 puntos
2. Teasers Especiales:

Teaser Especial de 3 equipos: recibe 10 puntos, empate es perdedora, momios -120 / 1.83

Teaser Especial de 4 equipos: recibe 13 puntos, empate es perdedora, momios -130 / 1.76

Tipos de apuesta:

Comprar Puntos

La compra de puntos le permite adquirir puntos en el hándicap o en el total del juego de un

partido de fútbol americano. Puede mover la distribución de puntos para obtener más puntos al apostar en el no favorito y menos puntos en contra al apostar en el favorito. Puede mover el total para obtener un total

más alto cuando apuesta por menos de o un total más bajo si apuesta por un total más de. La máxima cantidad de puntos que se pueden comprar es de 3.

El costo por cada medio punto es de 10 centavos adicional al momio que tenga el equipo seleccionado. Si se compran puntos en un hándicap que entre o salga de una línea de 3 el mismo tendrá un costo adicional de 30 centavos ya sea que salga o entre de este hándicap.

Ganadores de la temporada

Las apuestas se resolverán de acuerdo con la posición final de la liga, incluidos los play off y de acuerdo con el sitio oficial del evento.

Ganador

Predecir el ganador del juego. Las apuestas incluyen tiempo extra si se juega. Si el juego termina en empate, las apuestas de 2 posturas en ganador serán nulas. Las selecciones en apuestas sencillas se devuelven y en combos / parlays la selección se califica como no acción.

Victorias en temporada regular

Todos los partidos programados deben realizarse para que las apuestas tengan acción. Los mercados de victorias de la temporada regular de la NFL no incluyen los playoffs u otros partidos de post-temporada. Los mercados de victorias de la temporada regular de la NCAAF no incluyen playoffs, campeonatos de conferencia, juegos de tazón u otros partidos de post-temporada.

Spread / Hándicap

Predecir el ganador del juego, aplicando la puntuación a favor o en contra (hándicap) del equipo seleccionado.

Puntos Más De / Menos De / Total

Predecir si los puntos anotados por ambos equipos serán más o menos de un número determinado por la línea de apuesta.

Totales / Mas De – Menos De Goles de Campo

Predecir el número de Goles de Campo anotados en el encuentro. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas, no incluye Tiempo Extra, a menos que se indique lo contrario.

Primera mitad total de Goles de Campo

Predecir el número de Goles de Campo anotados en el 1er tiempo. Si la primera mitad no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya se haya determinado.

Segunda mitad Total de Goles de Campo

Predecir el número de Goles de Campo en la segunda mitad. Si la segunda mitad no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado. La segunda mitad incluye Tiempo Extra, a menos que se indique lo contrario.

Apuestas en la Primera Mitad

Si un partido se cancela durante la segunda mitad, todas las apuestas realizadas en la primera mitad siguen siendo válidas.

Apuestas en la Segunda Mitad

Las apuestas se deciden solo con el resultado de la segunda mitad.

Las apuestas se anularán si el partido se cancela antes de la finalización del partido, a menos que el partido continúe en la misma semana de juego.

Las apuestas realizadas en el resultado del segundo tiempo incluyen tiempos extras, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

1era anotación en la segunda mitad

Consiste en seleccionar la primera jugada de anotación de la segunda mitad. La segunda mitad incluye Tiempo Extra, a menos que se indique lo contrario. Las selecciones posibles son: Touchdown, Gol de Campo, safety o sin anotación. Si el partido no se completara, todas las apuestas quedarán sin acción.

1ero / 2do / 3er/ 4to Cuarto

Las apuestas realizadas solo incluyen los resultados de los cuartos. Si no se completara todo el partido, las apuestas en cuartos tendrán acción en caso de que se complete el período correspondiente. Las apuestas realizadas en el 4to Cuarto no incluyen tiempos extras.

Medio tiempo / tiempo completo

Seleccionar al ganador de la primera mitad y del tiempo completo. Ejemplo: Si elige 1/2, apuesta al equipo local para ganar en la primera mitad y al equipo visitante para ganar el juego. Las apuestas de medio tiempo / tiempo completo **excluyen los tiempos extras**, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Equipo con la puntuación más alta en ambas mitades

Seleccionar el equipo con la puntuación más alta en ambas mitades del partido. El empate es una opción. Si el partido se cancela, todas las apuestas se anularán. La segunda mitad incluye el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Par / impar

Seleccionar si el número total de puntos acumulados por ambos equipos en un juego sumará un número par o impar.

Método de la próxima anotación

Seleccionar la forma de la próxima anotación en el partido. El punto extra o la conversión de dos puntos después de Touchdown no cuentan como anotaciones. Si se cancela el juego, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado. De no existir una anotación las apuestas serán anuladas. Las anotaciones posibles son: Touchdown, Gol de Campo o Safety.

Siguiente Anotación

Consiste en seleccionar quien será el próximo equipo en anotar en el partido. El punto extra o la conversión de dos puntos después de Touchdown no cuentan como anotaciones. Si se cancela el juego, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado. Las posibles selecciones son: Equipo 1 o Equipo 2.

Equipo en anotar primero y ganar

Seleccionar al equipo que realizará la primera anotación y ganará el partido. Si el juego no se completara todas las apuestas se anularán.

Total de Puntos de un equipo

El ganador / perdedor será determinado por los puntos que anote el equipo seleccionado.

Para calificar

Esta apuesta se refiere a si un equipo específico calificará a una siguiente ronda. Si un equipo es descalificado del torneo antes del primer partido todas las apuestas de clasificación serán anuladas.

Tiempo Extra

Predecir si un partido irá a tiempo extra o no.

Cuarto con Mayor Anotación

Seleccionar el cuarto con mayor puntuación. El 4to Cuarto no incluye los Tiempos Extra, a menos que se indique lo contrario. El empate es una opción. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que el mercado ya se haya determinado.

Total, de Touchdowns Mas De / Menos De

Seleccionar la cantidad de Touchdowns que se anotarán en el mercado seleccionado (cuarto/mitad/juego completo) La totalidad del período de tiempo en la apuesta (cuarto / mitad / juego completo) se debe jugar para que la apuesta tenga acción, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Anotadores de Touchdown

El cliente seleccionará al jugador o jugadores que piensa que anotarán un Touchdown. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán anuladas. Si se cancela el partido, todas las apuestas quedarán sin acción, a menos que un Touchdown ya esté marcado. Si ya se anotó un touchdown, todas las apuestas para el primer anotador de touchdown se mantendrán, las apuestas a los anotadores de touchdown en cualquier momento se anularán a menos que el resultado ya esté determinado, y todas las apuestas al anotador del último touchdown se cancelarán.

Equipo que anotará el primer Touchdown

El cliente seleccionará cual equipo anotará el primer touchdown en el juego. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que el mercado ya se haya determinado.

Equipo que anotará el último Touchdown.

El cliente seleccionará cual equipo anotará el último touchdown del juego. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Margen de victoria

El cliente seleccionará el ganador del partido y el margen de victoria. El tiempo extra estará incluido en esta apuesta, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Carrera a 10

El cliente seleccionará cual equipo será el primero en anotar 10 puntos en el juego. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que el mercado ya se haya determinado.

Carrera a puntos 5/10/15/20 en la Segunda Mitad

El cliente seleccionará cual equipo será el primero en anotar 5/10/15/20 puntos en la segunda mitad. La segunda mitad incluye Tiempo Extra, a menos que se indique lo contrario. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

Mercados rápidos

- No se considerarán los nuevos primeros downs ni las yardas obtenidas por penalización de jugadas a efectos de la calificación de la apuesta.
- En caso de no haber jugadas, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si el drive termina antes de llegar a la respectiva jugada.
- En el caso de que el drive termine antes de alcanzar el número de la respectiva jugada, todos los mercados para esa jugada se considerarán nulos. Esto incluye las patadas de despeje y los goles de campo.
- No se considerarán las yardas de los goles de campo para el total de yardas obtenidas en una jugada.
- Un touchdown se acredita como un primer down sólo cuando la ofensiva anota un touchdown.

Básquetbol

Reglas Generales

- o Mercados que incluyen prórroga

Hándicap de partido completo, Hándicaps Alternativos de partido completo, Total de partido completo, Totales, Alternativos de partido completo, Ganador (empate no acción), Totales de equipo de partido completo, Hándicap 2º Mitad, Total de 2º Mitad, Ganador de 2º Mitad (empate no acción), Par/Impar de partido completo, Par/Impar de 2º Mitad, Carrera a X puntos y Props de Jugadores.

- o Mercados que no incluyen prórroga

Apuestas de 1ra Mitad, Apuestas al 1er/2do/3er y 4º Cuarto, Medio Tiempo/Tiempo Completo, Margen Ganador, Cuarto de Mayor Puntuación, Mitad de Mayor Puntuación.

3. ¿Habrà prórroga?: El mercado se resolverà como “sí” cuando, al final del tiempo reglamentario, el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no la prórroga.
4. Apuestas de 1ra Mitad: Son oficiales una vez finalizada la primera mitad del partido.
5. Apuestas de Cuartos: Son oficiales al finalizar el cuarto citado. El 4to cuarto no incluye prórroga.
6. Apuestas de 2da Mitad: Son oficiales una vez finalizada la 2da mitad e incluyen prórroga.
7. Apuestas de Equipo y Jugador: Son oficiales solo una vez finalizado el partido completo, incluida la Prórroga, a menos que el resultado de la apuesta ya esté determinado.
8. Player Props: Se determinarán en función del rendimiento del jugador en cuestión. Los jugadores deben saltar a la cancha y jugar para que la apuesta tenga efecto.
9. Victorias en Temporada Regular de la NBA: Son oficiales una vez que el equipo seleccionado juega el 97,5% de los partidos de la temporada regular programados originalmente. Para una temporada de 82 partidos, esto equivale a 80 partidos. Para una temporada de 72 partidos, esto equivale a 70 partidos.
10. Carrera a X puntos: Se basa en el equipo específico que alcance X puntos primero. Esta apuesta se puede encontrar en las apuestas previas al partido.
11. Ganador de División: Se clasifican según los resultados de la temporada regular.
12. Ganador de Conferencia: Incluyen playoffs, a menos que se indique lo contrario.
13. Todas las disputas sobre la calificación de apuestas se resolverán utilizando NBA.com, NCAA.com o Flashscore.com (básquetbol internacional) como fuente oficial.

Para las apuestas de 3 posturas, Money Line y Doble oportunidad, los marcadores excluyen los tiempos extras, a menos de que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando NBA.com, NCAA.com o Flashscore.com (para básquetbol internacional) como fuente oficial.

- Hándicap
- Hándicap Alternativo
- Totales
- Empate no Acción
- Hándicap 2da Mitad
- Totales 2da Mitad
- 2da Mitad Empate no Acción
- Margen de Victoria
- Par/Impar
- Carrera a Puntos
- Props de Jugadores
- Apuestas de 1ra Mitad
- Apuestas de Cuartos
- 1ra Mitad/Tiempo Completo
- Cuarto de Mayor Marcador
- Rango de Puntos

Línea de dinero

El cliente seleccionará que equipo será el ganador en el mercado seleccionado.

Línea de dinero en Primera mitad, de 3 posturas

En una línea de dinero de 3 posturas, la línea se establece de modo que también puede haber un empate, que le da 3 apuestas potenciales.

Spread/Hándicap 1ra mitad

Predecir el ganador del juego, aplicando la puntuación a favor o en contra (hándicap) del equipo seleccionado en la 1a mitad del partido solamente.

Línea de dinero del 1er / 2do / 3er / 4to cuarto, 3 posturas

En una línea de dinero de 3 posturas, la línea se establece de modo que también pueda haber un resultado de empate, dándole 3 apuestas potenciales.

1er / 2do / 3er / 4to cuarto 3 posturas

Hándicap, que se resuelve de acuerdo con el resultado del 1er / 2do / 3er / 4to cuarto.

Spread (Línea de puntos)

El cliente elegirá qué equipo será el ganador, aplicando la extensión dada a la puntuación en el mercado seleccionado.

Más De / Menos De (over/under)

El cliente seleccionará si la suma de los puntos anotados por ambos equipos será superiores o inferiores al número determinado en la línea del partido seleccionado.

1ra mitad

Todos los mercados de la primera mitad (Línea de Dinero, Hándicap- Spread, Mas De-Menos De, Over / Under, Total de Puntos de un equipo, Total Par/impar y Total de Puntos de un equipo Par/Impar) se determinarán de acuerdo con el resultado de la primera mitad solamente. Si el juego se abandona antes del medio tiempo, todas las apuestas de la primera mitad serán anuladas.

1ra mitad línea alternativa

Predecir qué equipo será el ganador, aplicando el hándicap o línea de dinero alternativo dado para el 1er tiempo.

2da mitad

Todos los marcadores de la segunda mitad (Línea de Dinero, Hándicap- Spread, Mas De-Menos De, Over / Under, Total de Puntos de un equipo, Total Par/impar y Total de Puntos de un equipo Par/Impar) se determinarán de acuerdo con el resultado de la segunda mitad, incluidos los tiempos extra si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta. Si el juego se abandona, las apuestas serán anuladas. Se hace una excepción si quedan 5 minutos o menos de tiempo de juego programado. En este caso, las apuestas se determinarán según el resultado en el momento del abandono.

2da mitad línea alternativa

Predecir qué equipo será el ganador, aplicando el margen alternativo dado para la segunda mitad, incluido el tiempo extra si se juega, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta..

1er / 2do / 3ro / 4to cuarto

Todos los marcadores de los cuartos (Línea de Dinero, Hándicap- Spread, Mas De-Menos De, Over / Under, Total de Puntos de Un Equipo, Total Par/impar y Total de Puntos de un equipo Par/Impar y Margen de Victoria) se determinarán de acuerdo con el resultado del cuarto correspondiente. El resultado del cuarto 4to no incluye tiempo extra si se juega, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta. Los cuartos deben estar terminados para que las apuestas sean determinadas. Si el juego se abandona durante el tiempo de juego programado, las apuestas en los siguientes cuartos se anularán.

Ejemplo:

Si el juego se abandona en el 2 ° cuarto, las apuestas en el 1 ° cuarto se resolverán, el resto (2 ° / 3 ° / 4 ° cuarto)

se anularán.

Si el juego se abandona en el 4to cuarto (incluso si quedan menos de 5 minutos de tiempo de juego programado), las apuestas para este mercado se anularán. Las apuestas en el 1er / 2do / 3er cuarto se resolverán.

1er / 2do / 3ro / 4to cuarto Línea Alternativa

Predecir qué equipo será el ganador, aplicando los márgenes alternativos dados para el 1er/2do/3er y 4to cuarto, sin incluir los tiempos extra si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Puntos totales de un equipo

Seleccionar que equipo anotará más o menos puntos que el número predeterminado en la línea de apuesta.

Puntos Totales de un equipo en el 2do / 3er / 4to cuarto

El cliente elegirá si un determinado equipo anotará más o menos puntos en el segundo / tercer y 4º cuarto sobre el número predeterminado en la línea de apuesta.

Puntos Totales de un equipo en el 4to cuarto

Seleccionar si un equipo anotará más o menos puntos en el 4to cuarto basado en el número predeterminado en la línea de apuesta, sin incluir los tiempos extra si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Total, par / impar

El cliente seleccionará si los puntos anotados por ambos equipos sumarán un número par o impar.

2da mitad par / impar

El cliente seleccionará si la suma de los puntos anotados por ambos equipos en la segunda mitad sumará un número par o impar, incluidos los tiempos extras si se juegan.

2do / 3er / 4to cuarto par / impar

El cliente seleccionará si los puntos anotados por ambos equipos en el segundo / tercer cuarto y 4to cuarto sumarán un número par o impar, sin incluir los tiempos extras si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

2do / 3er / 4to cuarto par / impar por equipo

Predecir si los puntos anotados por un equipo en el 2do, 3er y 4to cuarto sumará un número par o impar, sin incluir los tiempos extra si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Total, del equipo par / impar

El cliente seleccionará si los puntos anotados por el equipo seleccionado sumarán un número par o impar.

Margen ganador / Margen de victoria

Seleccionar el equipo ganador y por cuántos puntos exactamente ganará eligiendo entre las opciones ofrecidas.

Margen de victoria 2º / 3º / 4º cuarto (Ganador por 3+)

Seleccionar el margen de victoria para el segundo / tercer cuarto.

Seleccionar el margen de victoria para el 4to cuarto, sin incluir los tiempos extra si se juegan, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Margen ganador 7 posturas / 12 posturas (Cualquier equipo)

El cliente seleccionará el equipo ganador y por cuántos puntos exactamente ganará este equipo eligiendo entre las opciones ofrecidas en el mercado, incluidas los tiempos extras si se juegan.

Tiempos Extras

Seleccionar si el partido entrará o no en tiempo extra. Si el juego se abandona, las apuestas serán anuladas, a menos que el tiempo extra ya haya comenzado. Si se juega tiempo extra, mientras el resultado del tiempo reglamentario no sea empatado, todas las apuestas serán anuladas.

Medio tiempo / tiempo completo

En esta apuesta el cliente seleccionará el resultado del juego al medio tiempo y al final del juego, incluidos los tiempos extra si se juegan. Si un juego se abandona o por alguna razón termina en un empate y no se juega tiempo extra, las apuestas se anularán.

Mitad / Cuarto con Mayor Puntuación

Seleccionar en qué mitad / cuarto se anotarán más puntos. Este tipo de apuesta incluye tiempo extra si se juega. Si se abandona un juego, las apuestas serán anuladas.

Equipo con el cuarto con mayor puntuación

Seleccionar qué equipo anotará más puntos en cualquier cuarto. Si se abandona un partido, las apuestas serán anuladas. Este tipo de apuesta no incluye tiempo extra si se juega. Se aplican reglas de empate.

Las selecciones en apuestas individuales se devuelven y en combos / parlays la selección se trata como no acción.

Carrera a 12/25/45 puntos

El cliente seleccionará qué equipo será el primero en llegar a 12/25/45 puntos. Si el juego se abandona antes de que cualquier equipo alcance el número de puntos indicado, las apuestas se anularán.

Victorias en temporada regular

Todos los juegos programados deben jugarse para que las apuestas tengan acción, el cliente seleccionará entre Mas De / Menos de victorias que tendrá el equipo que el seleccione en la temporada regular.

Apuestas en Jugadores

Hay varias apuestas disponibles para cualquier jugador nombrado: puntos, rebotes, asistencias,

robos, etc. Si el jugador relevante no tiene tiempo de juego en el partido, las apuestas serán anuladas.

Cualquier estadística lograda en tiempo extra (si se juega) se tendrá en cuenta para fines de definición. La Ganancia / Pérdida se determina mediante una comparación entre las estadísticas logradas por el jugador nombrado y un número predeterminado en la línea de apuesta.

Teasers

Teasers / Special Teasers permiten al cliente el ajuste de la distribución de puntos y los totales del juego en dos o más equipos. Se obtiene un número fijo de puntos en todas las selecciones. El número de equipos seleccionados y el número de puntos seleccionados determinan los momios del pago:

Teasers de	4pts	4.5pts	5pts
2 Equipos	-120 /1.83	-130/1.76	-140/1.71
3 Equipos	+150/2.5	+135/2.35	+120/2.2
4 Equipos	+235/3.35	+215/3.15	+200/3.0
5 Equipos	+350/4.5	+320/4.2	+300/4.0
6 Equipos	+550/6.5	+500/6.0	+475/5.75
7 Equipos	+800/9.0	+700/8.0	+600/7.0
8 Equipos	+1300/14.0	+1100/12.0	+900/10.0
9 Equipos	+2000/21.0	+1500/16.0	+1200/10.0
10 Equipos	+2500/26.0	+2000/21.0	+1600/17.0

- Todas las selecciones deben ser ganadoras para que la apuesta gane.
- Si una selección en el teaser es un empate, el teaser caerá al siguiente nivel más bajo, si existe un nivel más bajo para ese teaser en particular.
- El empate en un teaser de dos equipos sin pérdida se considerará "sin acción" y la apuesta será reembolsada.

Teaser Especiales	7pts	9pts (NCAAB)	10pts (NBA)
3 Equipos	-120/1.83		
4 Equipos		-130/1.76	-130/1.76

Al hacer una apuesta en Teaser Especiales, si hay un resultado de empate, el teaser se perderá.

Las apuestas teaser solo se permitirán en eventos previos al partido y ligas seleccionadas, que incluyen:

1. Teasers regulares para NBA, NCAAB o cualquier otra liga que permita teaser: 4, 4½ y 5 puntos
2. Teaser Especial de 3 equipos: obtiene 7 puntos, empate pierde, momio -120 / 1.83
3. Teaser Especial de 4 equipos: obtiene 10 puntos (NBA), 9 puntos (NCAAB) empate pierde, momio -130 / 1.76.

Béisbol

Reglas Generales

1. En caso de que un partido sea aplazado, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido continúe y haya un resultado oficial el día programado. Las apuestas no se transferirán a los días siguientes.
2. En el caso de un partido suspendido que no se considere oficial, todos los mercados sin decidir se considerarán nulos a menos que el partido continúe y haya un resultado oficial el día programado. Todos los mercados totalmente decididos serán liquidados acorde.
3. Todas las apuestas en el total de carreras (Over / Under) y línea de carreras (Run line) son con pitcher designado (LP – Listed Pitcher). Si los pitcher programados para lanzar a la hora de la apuesta no tiran al menos la primera bola entonces la apuesta será cancelada. Se deben jugar 9 entradas completas u $8\frac{1}{2}$ en caso de que equipo de casa vaya ganando. En el caso de que uno de los pitcher o ambos no se encuentren listados al momento de ofrecer las apuestas estas seguirán teniendo acción, no importando el momento en el que se enlisten los pitchers. En estos casos la o las líneas se mostrarán como “action” para uno o ambos equipos y seguirán debiendo cumplir la regla de las 9 u $8\frac{1}{2}$ entradas.
4. Cuando se apuesta a línea de dinero o Money Line (A ganador), todas las apuestas se mantienen siempre y cuando se haya seleccionado la opción de acción (sin los lanzadores titulares), es importante tener en cuenta que el momio está sujeto a ajuste. Si se escoge la opción con los dos lanzadores titulares y los mismos no lanzan la pelota al menos una vez, las apuestas serán consideradas nulas.
5. Las apuestas a jugadores cuyo partido esté marcado como aplazado o cancelado antes de la hora de inicio programada se dejarán con el estado pendiente y se calificarán si el partido comienza dentro de las 72 horas siguientes a la hora original de inicio (hora global del partido). Si el juego no comienza dentro de las 72 horas posteriores, las apuestas serán anuladas.
6. Si el partido no comienza a la hora programada, todas las apuestas a mercados de jugadores relacionadas seguirán estando disponibles para su verificación automática, si el partido es aplazado las apuestas se consideran nulas. Todas las apuestas creadas antes de un cambio de lugar del evento serán anuladas.
7. En el caso de apuestas a mercados de jugadores, si el partido comienza, pero se abandona o suspende en cualquier momento antes de que el partido llegue a su fin natural y el partido no se reanuda en un plazo de 5 horas, todas las apuestas por ese jugador serán anuladas.
8. Si un jugador seleccionado para cualquier tipo de apuesta no participa en el partido, se anularán todas las apuestas por dicho jugador.
9. Todos los mercados de jugadores se califican incluyendo “Extra-Innings”.
10. Si un jugador específico no estuviera en la alineación inicial, todas las apuestas a sus mercados serán anuladas.
11. **1x2:** El partido debe durar al menos 8.5 entradas para que las apuestas se mantengan. De lo contrario, todas las apuestas serán anuladas.
12. **Ganador (Incl. prórroga) (proposición previa al partido):** En esta proposición, el mercado

se liquidará si el partido dura al menos 5 entradas (4.5 si el equipo local va ganando) y se considera oficial.

13. **Margen de victoria (Incl. «Extra Innings»):** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
14. **Handicap / Todos los mercados de Totales (incl. extra innings):** En el juego se deben jugar 9 entradas completas (o 8 1/2 si el equipo en casa está ganando). Si el juego es suspendido después de las 9 entradas, el resultado final (para efectos de apuestas) es determinado con el último inning completo a menos que el equipo en casa anote para empatar o tome ventaja en la 2da parte de la entrada. En este caso, el ganador será determinado por el resultado de cuando el juego se termine. Todas las apuestas en el total de las carreras / Handicaps son con los Listed Pitchers (LP). Si los pitchers programados para lanzar a la hora de la apuesta no tiran al menos una bola, entonces la apuesta será cancelada
15. **Par/Impar:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
16. **Carrera a X carreras:** El mercado se anulará si ninguno de los equipos alcanza el valor x.
17. **¿Habrá Extra-Innings?:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
18. **Competidor 1 bateará en la 9ª entrada:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
19. **Equipo que Gana más Entradas:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
20. **Equipo con más Carreras en una Entrada:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
21. **Entrada con más Carreras Anotadas:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado.
22. **Entradas 1 a 3:** Todos los mercados se liquidarán siempre y cuando, se completen 3 entradas completas.. En mercados de 2 opciones, las apuestas serán anuladas en caso de empate. Las apuestas a ganador, altas – bajas y run line para las primeras tres entradas todas son Action (no considera que lanzadores estan designados a iniciar el juego)
23. **Entradas 1 a 5:** Todos los mercados se liquidarán siempre y cuando, se completen 5 entradas (4.5 en caso de que el equipo local vaya ganando). Seleccione qué equipo estará liderando después de las primeras cinco entradas. En mercados de 2 opciones, las apuestas serán anuladas en caso de empate. Las apuestas a ganador, altas – bajas y run line para las primeras cinco entradas, solamente son válidas si los pitchers designados a comenzar el juego realizan al menos un lanzamiento. De no iniciar el juego alguno o los dos pitchers las apuestas serán canceladas. En el caso de que uno de los pitcher o ambos no se encuentren listados al momento de ofrecer las apuestas estas seguirán teniendo acción, no importando el momento en el que se enlisten. En estos casos la o las líneas se mostrarán como “action” para uno o ambos equipos y seguirán debiendo cumplir la regla de las 5 u 4 ½ entradas.

Mercado de 2 opciones: Equipo Local, Equipo Visitante.

Mercado de 3 opciones: Equipo Local, Empate, Equipo Visitante.

cuando, se completen 5 entradas (4.5 en caso de que el equipo local vaya ganando). Todas las apuestas en el total de las carreras y handicaps son con los Listed Pitchers (LP). Si los pitchers programados para

24. **Entradas 1 a 5 – Handicap / Todos los Mercados de Totales:** Todos los mercados se liquidarán siempre y

cuando, se completen 5 entradas (4.5 en caso de que el equipo local vaya ganando). Todas las apuestas en el total de las carreras y handicaps son con los Listed Pitchers (LP). Si los pitchers programados para

lanzar a la hora de la apuesta no tiran al menos una bola, entonces la apuesta será cancelada. En el caso de que uno de los pitcher o ambos no se encuentren listados al momento de ofrecer las apuestas estas seguirán teniendo acción, no importando el momento en el que se enlisten. En estos casos la o las líneas se mostrarán como “action” para uno o ambos equipos y seguirán debiendo cumplir la regla de las 5 u 4

½ entradas.

25. **X entrada – 1×2:** El mercado se liquidará siempre y cuando, la entrada se complete. En caso de empate, el mercado será calificado acorde.
26. **X entrada – Totales:** El mercado se liquidará siempre y cuando, la entrada se complete o el “Más de” ya haya ganado.
27. **Máximo de carreras consecutivas por cualquiera de los dos equipos:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, a menos que ya haya ganado 5+.
28. **¿Cuándo se decidirá el partido?:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado. Este mercado se resolverá como «cualquier extra-inning» si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que se jueguen o no extra-innings.
29. **¿Cuándo se anotará la X Carrera?:** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas. Si un partido finaliza antes de que se alcance la carrera X, este mercado se anulará.
30. **X Entrada – Local Anota:** El mercado se liquidará siempre y cuando, la entrada finalice o el equipo local anote.
31. **X Entrada – Visitante Anota:** El mercado se liquidará siempre y cuando, la entrada finalice o el equipo visitante anote.
32. **Todos los mercados de Totales de Hits (incl. extra-innings):** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario, el mercado será anulado, a menos que el resultado “Más de” ya haya ganado.
33. **Todos los mercados de 1ra Entrada – Totales de Hits (incl. extra-innings):** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario, el mercado será anulado, a menos que el resultado “Más de” ya haya ganado.
34. **Entradas 1 a 5 – Todos los Mercados de Totales de Hits:** Todos los mercados se liquidarán siempre y cuando, se completen 5 entradas (4.5 en caso de que el equipo local vaya ganando).
35. **Total de Home Runs (incl. Extra-innings):** El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario, el mercado será anulado, a menos que el resultado “Más de” ya haya ganado.
36. **1ª entrada – Ganador:** El mercado se liquidará al terminar la 1ª entrada debe completarse.
37. **¿Habrá Extra-Innings?:** El mercado se resolverá como «Sí» si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de que un jugador como Sencillo = 1 Base, Doble = 2, Triple = 3, Home Run = 4
39. **Victorias en Temporada Regular:** El equipo debe jugar 160 partidos para que la apuesta sea oficial.

se jueguen o no entradas extra.

38. **Bases totales:** Las apuestas a bases totales se liquidan de acuerdo a la suma de todos los hits que realice

un jugador como Sencillo = 1 Base, Doble = 2, Triple = 3, Home Run = 4

39. **Victorias en Temporada Regular:** El equipo debe jugar 160 partidos para que la apuesta sea oficial.

40. **Apuestas a Series:** Las apuestas al ganador de una serie siempre son Acción y se liquidan de acuerdo con los primeros 3 juegos jugados, independientemente de si esos juegos eran o no parte de la serie originalmente programada. Si se juegan menos de 3 juegos (debido al aplazamiento), el equipo que lidere la serie será considerado el ganador. Todos los juegos utilizados para calificar deben ser oficiales en la línea a ganar. Las apuestas en la serie "Post Season" se basan en el equipo que gana la serie, independientemente de cuántos juegos se jueguen.
41. **Grand Salami:** Todas las apuestas son Acción y deben durar 9 entradas para ser oficiales, u 8.5 entradas si el equipo local va ganando. Todas las apuestas Grand Salami se califican como «Sin Acción» si algún partido se pospone o cancela.
42. Las apuestas a ganador de división se califican según los resultados de la temporada regular.
43. Las apuestas al campeón de la Liga Americana y de la Liga Nacional incluyen los playoffs a menos que se indique lo contrario.
44. **No-MLB:** Para las apuestas en la Little League World Series y el Clásico Mundial de Béisbol, en caso de "Mercy Rule", las apuestas se resolverán de acuerdo con el marcador en el momento en que se aplique dicha regla. Durante las dos primeras rondas de juego, tanto parra Money line como totales tienen acción sin importar el Mercy Rule
45. Para el béisbol de la KBO, las jornadas dobles no incluirán "extra innings" para su calificación. Las apuestas se valorarán de acuerdo con el resultado al finalizar las 9 entradas de cada partido. Para cada doble jornada, la Línea de Dinero tendrá acción después de 5 entradas (4.5 si el equipo local va ganando). El Hándicap y el Total tendrán acción después de 9 entradas (8.5 si el equipo local va ganando). En caso de empate en un partido de doble jornada, todas las apuestas de línea de dinero se resolverán como un "sin acción". En el caso de Totales y Hándicaps, se resolverán de acuerdo con el resultado final oficial.
46. **Béisbol Mexicano:**
Regla de las seis entradas y media (regla de las 6½ entradas):
- **Ganador (Incl. prórroga) (previo al partido):** En esta proposición, el mercado se liquidará si el partido dura al menos 5 entradas (4.5 si el equipo local va ganando) y se considera oficial.
 - Apuestas en «Totales» y «Hándicap» (para juegos de 7 entradas): El partido debe durar al menos 7 entradas completas (o seis y media si el equipo local va ganando) para que las apuestas sean válidas. En caso de que se aplique la «Mercy rule», todas las apuestas se valorarán en función del resultado al momento de que se aplique dicha regla.
 - Tome en cuenta que los partidos suspendidos no se reanudarán.
47. Las apuestas de Proposición/Props del equipo, **antes de que inicie el partido**, serán oficiales después de 9 entradas completas de juego, o 8,5 entradas si el equipo local lidera, con la excepción de lo siguiente:
- Habrá una carrera anotada en la primera entrada, las apuestas son oficiales después de que se complete la primera entrada.
 - Total de aciertos/hits de la primera entrada + carreras + errores: las apuestas son oficiales después de completar la primera entrada.
 - Carreras totales de la primera entrada: las apuestas son oficiales después de completar la

primera entrada.

- Equipo para anotar primero: la apuesta es oficial una vez que el equipo anota. En el caso de que ninguno de los equipos anote antes de que se posponga el juego, todas las apuestas se calificarán como «Sin acción».
- Cualquier proposición relacionada con una entrada específica tiene acción siempre que se complete la entrada.

48. Cualquier disputa se resolverá utilizando MLB.com como fuente oficial.

Especificaciones sobre Apuestas Involucrando Pitchers

Para garantizar claridad y coherencia en nuestras apuestas relacionadas con los lanzadores (pitchers), las siguientes líneas o proposiciones incluirán específicamente la participación y actuación de los pitchers, afectando directamente el resultado de las apuestas:

- Total de carreras por equipo.
- Líneas alternas por juego.
- Equipo en anotar primero.
- Equipo en anotar de último.
- Total de Carreras, hits y errores en los primeros 5 innings.
- Total de Carreras, hits y errores en el juego.
- Resultado del partido es par o impar.
- Total de strikeouts por cada pitcher.
- Total de hits permitidos por cada pitcher.
- Total de outs conseguidos por cada pitcher.
- Total de carreras recibidas por cada pitcher.
- El pitcher es declarado como ganador.
- Total de caminadas por cada pitcher.
- Jugador con más bases alcanzadas.
- Total de bases por hits por jugador.
- Primer Home Run del Juego.
- Ganador primera mitad/ganador juego.
- Margen de victoria.

En el caso de que uno de los pitcher o ambos no se encuentren listados al momento de ofrecer las apuestas estas seguirán teniendo acción, no importando el momento en el que se enlisten. En estos casos la o las líneas se mostrarán como “action” para uno o ambos

BEISBOL EN VIVO

1. Todas las apuestas se calificarán como Acción, independientemente de los cambios de lanzador.
2. Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando MLB.com como fuente oficial.

Tipos de Apuestas en MLB

Reglas de las proposiciones de jugadores de MLB

Proposición/Props de Mas/Menos son donde el jugador ha superado el total relacionado con su desempeño personal. Para las apuestas al Menos, el juego debe jugarse 9 entradas completas o 8.5 entradas si el equipo local está liderando el juego.

- Cualquier proposición relacionada con una entrada específica tiene acción siempre que se complete la entrada.
- Los mercados de jugador se resolverán de acuerdo con el desempeño del jugador nombrado.
- El jugador debe estar en la alineación inicial para que las apuestas tengan acción.
- Los bateadores emergentes no cuentan para la acción.
- El lanzador debe lanzar al menos un lanzamiento para la acción.

Grand Salami

Todas las apuestas son Acción y deben ir 9 entradas para ser oficial, o 8.5 entradas si el equipo local está liderando. Todas las apuestas de Grand Salami se califican como «Sin acción» si algún juego se pospone o cancela.

Las apuestas ganadoras de la división se califican de acuerdo con los resultados de la temporada regular.

Las apuestas de Campeones de la Liga Americana y de la Liga Nacional incluyen los playoffs a menos que se indique lo contrario.

Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando MLB.com como fuente oficial.

Importante

Para el Grand Salami (Carreras de local vs Carreras de visitante), las carreras del equipo local serán las carreras anotadas por los equipos que bateen en la parte baja (cierre) de la entrada. Todos los juegos programados deben jugar al menos 9 entradas (8.5 si el equipo local está liderando) para que las apuestas en el Grand Salami tengan acción y todos los juegos deben comenzar en su fecha programada. Si alguno de los juegos se pospone, se anularán todas las apuestas.

Línea de Dinero (Moneyline)

En esta apuesta se seleccionará cual equipo será el ganador del partido en el mercado seleccionado, todas las apuestas se mantienen si el cliente seleccionó sin los lanzadores titulares (action). Si el cliente selecciona con ambos lanzadores, los mismos deben realizar al menos un lanzamiento para que las apuestas se mantengan, de lo contrario las apuestas serán canceladas.

Victorias de temporada regular

Línea de Carreras (Run Line)

En esta apuesta se elige qué equipo será el ganador, aplicando la diferencia de carreras (+ / -) al equipo seleccionado. Todas las apuestas se mantienen solamente si los lanzadores titulares realizan al menos un lanzamiento.

Ejemplo:

Línea de carreras -1.5 Ganas si tu equipo gana el juego con una diferencia de dos o más carreras. Línea de carreras

+1.5 Ganas si tu equipo gana o si pierde por diferencia de una carrera.

Más De – Menos De / Totales

El cliente elegirá si el total de carreras logradas por ambos equipos, será mayor o menor a la línea de apuesta ofrecida en el mercado seleccionado. Todas las apuestas se mantienen solamente si los lanzadores titulares realizan al menos un lanzamiento.

Ejemplo:

Más de 9.5. Su apuesta gana si hay más de 9 carreras en el partido.

Menos de 9.5. Su apuesta gana si hay menos de 10 carreras en el partido.

Menos de 9. Su apuesta gana si hay menos de 9 carreras en el partido. Si hay 9 carreras exactamente, se devuelve la apuesta.

Más de 9. Su apuesta gana si hay más de 9 carreras en el partido. Si hay 9 carreras exactamente, se devuelve la apuesta.

Total de Hits

Las apuestas del Total de Hits se resolverán utilizando el puntaje oficial de MLB.com inmediatamente después de la conclusión del juego. El mercado se liquidará siempre y cuando, el partido dure la totalidad de entradas programadas, de lo contrario el mercado será anulado, a menos que el resultado “Más de” ya haya ganado y todas las apuestas se mantienen solamente si los lanzadores titulares realizan al menos un lanzamiento.. Entradas extra (extra innings) cuentan.

Par/Impar

Es seleccionar de si el número total de carreras acumuladas, en un partido sumarán a un número par o

impar. El 0 (cero) se considera como número par.

El juego debe ir al menos 9 entradas completas (u 8½ entradas si el equipo local está por delante) para que las apuestas tengan acción.

De 1 a 3 carreras

Esta apuesta consiste en seleccionar qué equipo será el primero en anotar 3 carreras. Si ninguno de los equipos anotara 3 carreras, las apuestas se anularán.

1er / último jonrón (Home Run)

El primer / último jonrón significa apostar qué equipo marcará el primer / último jonrón. Si un evento finaliza sin que se marque ningún jonrón, todas las apuestas en esta opción serán anuladas.

Si un evento se cancela después de que se marcó un jonrón, todas las apuestas en el primer jonrón se mantendrán, mientras que las apuestas en el último jonrón se anularán.

Si un evento se cancela sin que se marque ningún jonrón, todas las apuestas en esta opción serán anuladas.

Total, de carreras de un equipo

El Total de Carreras por equipo es similar a la apuesta Más De/Menos De. El ganador / Perdedor será determinado por el número de carreras acumuladas por el equipo seleccionado.

El juego debe ir al menos 9 entradas completas (u 8½ entradas si el equipo local está por delante) para que las apuestas tengan acción.

Todas las apuestas se mantienen independientemente de los lanzadores titulares o de los cambios de lanzador titular.

Ganador de la primera entrada (3 posturas)

El cliente selecciona el ganador al final de la primera entrada. Las apuestas se pueden hacer seleccionando una victoria local, un empate o una victoria visitante.

Línea de carreras de la primera entrada

Tipo de apuesta para predecir el ganador al final de cada entrada que incluye la ventaja o desventaja ofrecida en el mercado.

Más De/Menos De, de la primera entrada

Predecir si el número de carreras totales acumuladas por ambos equipos será mayor o menor al de la línea de apuesta ofrecida en el Mercado, al final de la primera entrada.

Total (par / impar) de la 1ra entrada

En esta apuesta el cliente elige si el total de carreras acumuladas por ambos equipos será par o impar, en la primera entrada.

Entradas 1 a 5 (3 posturas): El cliente selecciona el ganador de las primeras cinco entradas. Las apuestas se pueden hacer seleccionando una victoria local, un empate o una victoria visitante.

Equipo con más carreras en una entrada

Consiste en seleccionar que equipo anotará más carreras en una entrada. Se aplican reglas de empate. Las selecciones en apuestas individuales se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no acción.

Ganador Línea de Carreras y Hándicap de 3 posturas

Seleccionar el ganador con la ventaja del juego preestablecida. Hay 3 posibles resultados que incluyen la ventaja preestablecida del partido: victoria casa, empate y victoria visitante. Todas las apuestas se mantienen independientemente de los lanzadores titulares o de los cambios de lanzador titular.

Más de/Menos De (Totales) de 3 posturas

Seleccionar si el total de carreras acumuladas por ambos equipos serán Más De/Menos De exactamente sobre la línea predeterminada.

Margen ganador

El cliente escoge qué equipo y con cuántas carreras ganará exactamente de las opciones ofrecidas

Total, de carreras de equipo Par / Impar

Predecir si el número de carreras acumuladas por el equipo seleccionado será impar o par. El 0 es considerado par.

Resultado doble / 1ra Mitad/Partido completo

En esta apuesta el cliente selecciona el resultado de un partido después de las primeras 5 entradas y al final del juego, las entradas extra cuentan (extra-innings). Si se cancela un partido, las apuestas serán anuladas. Si el resultado después de las entradas extra es empate, las apuestas serán anuladas.

Hockey Sobre Hielo

Reglas Generales

1. Si un juego no se juega en la fecha programada, todas las apuestas se calificarán como «Sin acción».

Si se cambia de lugar, las apuestas ya realizadas se mantendrán, siempre que el equipo local siga designado como tal.

- Mercados que incluyen prórroga:

Hándicap de partido completo, Hándicaps Alternativos de partido completo, Total de partido completo, Totales Alternativos de partido completo, Ganador de partido completo (Empate no Acción) y Par/Impar.

- Mercados que no incluyen prórroga

1x2, Totales de Equipo, Totales de Equipo Alternativos, Apuestas del 1er Periodo, Apuestas del 2º Periodo, Apuestas del 3er periodo, Doble oportunidad, Marcador correcto, 1er gol, Último gol, Ambos Equipos Anotan y Margen de Victoria.

2. En caso de que un partido se decida en “Shootouts”, se añadirá un gol a la puntuación del equipo ganador y al total del partido para efectos de calificación de la apuesta.

3. El resultado del mercado se determina únicamente en función de la puntuación en el periodo correspondiente (por ejemplo, 1er periodo, 2º periodo, 3er periodo). Para las apuestas de período, el período indicado debe completarse para que las apuestas sean oficiales.

- Solo cuentan los goles marcados dentro del periodo designado.
- A menos que se indique lo contrario, el tiempo extra no cuenta para el resultado del 3er periodo.
- El periodo debe haberse completado para que los boletos de apuesta de ese periodo se mantengan.

4. El jugador debe pisar el hielo durante el partido para que las apuestas de Proposición/Props del jugador tengan acción.

5. Ganador de División: Se clasifican según los resultados de la temporada regular.

6. Ganador de la Temporada Regular de la NHL: Las apuestas son oficiales una vez que el equipo nombrado juegue al menos 80 partidos de temporada regular.

7. Puntos de Equipo en Temporada Regular:

- 3 puntos por Victorias en Regulación
- 2 puntos por Victoria en Prórroga
- 1 punto por Derrota en Prórroga
- 0 puntos por Derrota en Regulación.

8. Ganador de Conferencia: Incluyen playoffs, a menos que se indique lo contrario.

9. Todas las disputas sobre calificación de apuestas se resolverán utilizando NHL.com como fuente oficial.

Mercados que incluyen Prórroga:

- Hándicap
- Hándicap Alternativo
- Totales
- Totales Alternativos
- Empate no Acción
- Par/Impar

Mercados que NO incluyen Prórroga:

- 1×2
- Totales de Equipos
- Totales Alternativos de Equipos
- Apuestas de 1er, 2do y 3er Periodo
- Doble Oportunidad
- 1er Gol
- Último Gol
- Ambos Anotan
- Margen de Victoria

Gran Salami NHL

Es seleccionar el número total de goles marcados en todos los juegos programados en la NHL para ese día. Todos los juegos programados deben jugar los tres períodos completos. Si

alguno de los juegos se cancela o abandona antes de jugar tres períodos completos, todas las apuestas serán anuladas.

1ro / 2do y 3er Periodo

Las apuestas se determinarán solo en el resultado del primer / segundo / tercer período.

El tercer período no incluye los tiempos extra, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

El período en cuestión debe completarse para que las apuestas tengan acción.

Si un partido se abandona durante el segundo período, todas las apuestas del primer período siguen siendo válidas.

Si un partido se abandona durante el tercer período, todas las apuestas del primer / segundo períodos siguen siendo válidas.

Línea de Dinero de 2 posturas

El cliente selecciona el ganador del partido incluyendo tiempos extras y penalties.

Hándicap (Línea de Goles)

En esta apuesta el cliente escoge al ganador del partido sumando-restando la diferencia de goles seleccionada en el mercado.

Ejemplos:

+0.5 Ganas si tu equipo empata o gana el partido.

-0.5 Ganas si tu equipo gana el partido.

Más De / Menos De (Totales)

El cliente elegirá si la cantidad de goles totales anotados en el partido es Mayor De o Menor de la línea predeterminada.

Ejemplos:

Más de 2 goles - Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si hay 0 o 1 gol marcado en el partido.

Menos de 2 goles - Las apuestas ganan si hay un gol marcado en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si hay 3 goles o más marcados en el partido.

Más de 2.5 goles - Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Las apuestas pierden si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido.

Menos de 2.5 goles - Las apuestas ganan si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido. Las apuestas pierden si hay tres o más goles marcados en el partido.

Total de Goles

Es seleccionar el total de goles anotados en el partido. (en las reglas tiene la misma explicación que la apuesta anterior)

Más de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 3 goles o más en el partido.

Menos de 2.5- La apuesta será ganadora si no hay goles o menos de 3 goles en el partido.

Hándicap de 3 posturas

En un Hándicap de 3 posturas, la línea se establece de modo que también puede haber un resultado de empate, lo que le da 3 apuestas potenciales.

Hándicap (-1): ganas si tu equipo gana el partido con una diferencia de dos goles o más.

Empate: Usted gana si el equipo con (-1) Hándicap gana el partido con exactamente un gol de diferencia. Hándicap (+1): ganas si tu equipo empata o gana el partido.

Ganador en el tiempo reglamentario

Es seleccionar el ganador después de terminado el tiempo regular.

Número de goles

Apuestas por el número total de goles anotados por ambos equipos dentro del juego oficial de 60 minutos. Los autogoles se cuentan para fines de apuestas.

Total de Goles de un Equipo

El cliente selecciona el total de goles alcanzados por el equipo seleccionado. Más de 0.5 - La apuesta será ganadora si el equipo marca 1 o más goles Menos de 0.5 - La apuesta será ganadora si el equipo no anota

Más de 1.5- la apuesta será ganadora si el equipo marca 2 o más goles

Menos de 1.5- la apuesta será ganadora si el equipo marca 1 gol o menos Los autogoles se cuentan para fines de apuestas

Primero en Anotar / Ultimo en Anotar / Siguiente Gol

El cliente seleccionará cual equipo marcará el primer / último / próximo gol en un partido. Los autogoles cuentan para el equipo que se acredite el gol.

Si un evento se abandona después de que se marcó un gol, todas las apuestas al equipo de "Primero en anotar" se mantendrán, "El último en anotar" se anulará, el equipo del gol de "Siguiente Gol" que ya se ha determinado se mantendrá, en caso contrario será nulo.

Si un evento se cancela sin que se marque ningún gol, todas las apuestas "Primero en anotar / Último en anotar" serán anuladas.

Apuestas Sin Empate

En este tipo de apuesta el cliente deberá pronosticar a el equipo ganador. En caso de empate, todas las jugadas serán anuladas y las apuestas serán reembolsadas.

Ambos equipos anotarán

En este tipo de apuesta el cliente tiene dos opciones Sí
= ambos equipos anotarán.

No = ambos equipos no anotarán.

Las apuestas se mantendrán si ambos equipos han anotado en el partido, independientemente de si el partido se abandona más tarde. (No incluye tiempos extra, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.)

Primero en Anotar / Ultimo en Anotar / Anotación en Cualquier Momento

Predecir si un jugador marcará el primer gol en cualquier momento del partido. Hacemos todo lo posible para ofrecer momios a todos los posibles participantes. Sin embargo, los jugadores no citados originalmente contarán como ganadores si marcan el primer / último gol. Los autogoles se ignoran para efectos de apuesta. Si se marca un gol en propia meta, se tomará en consideración el gol anterior o el siguiente (si lo hay) para determinar el resultado. Si solo se marcan autogoles en el partido, se considerará un resultado sin goleador. Para todas las ligas (incluida la NHL), las apuestas se determinarán solo de acuerdo al tiempo regular. Las apuestas sobre jugadores no incluidos en la alineación del partido serán nulas.

Si un partido se cancela después de que el primer gol ya se marcó, las apuestas en el primer marcador de goleadores y en el marcador de "goleadores en cualquier momento" para los jugadores que ya han

marcado, se mantendrán. Todas las demás apuestas realizadas en el marcador de Goleadores en cualquier momento serán anuladas.

Si se cancela un partido antes de marcar un primer gol, todas las apuestas serán anuladas.

Margen Ganador

En este tipo de jugada se elige el margen en el que ganará el equipo ganador, los tiempos extra y los tiros de penales se incluyen para este tipo de apuesta para todas las ligas.

Par / Impar

El cliente seleccionará si el número total de goles acumulados en un partido se sumará a un número par o Impar. Cualquier partido que resulte en 0-0 se resolverá como un número par, para este tipo de apuesta.

Marcador Exacto

Predecir el puntaje al final del tiempo regular (excepto en la NHL, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta). Si ocurriera un puntaje exacto que no es una opción en nuestra oferta, todas las apuestas serán **perdedoras**.

Doble oportunidad

Una apuesta de doble oportunidad le permite cubrir dos de los tres resultados posibles en un partido. Las siguientes opciones están disponibles:

1 o X: si el resultado es una victoria en casa o un empate, las apuestas en esta opción son ganadoras.
X o 2: si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante, las apuestas en esta opción son las ganadoras.

1 o 2: si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante, las apuestas en esta opción son las ganadoras.

Todas las apuestas son válidas en el tiempo reglamentario en todas las ligas. **(no incluye tiempo extra, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta)**

Tiempo del 1er Gol

Si se cancela el partido después de marcar el primer gol, todas las apuestas se mantienen.

- Si un partido se cancela antes de que se marque un gol, todas las apuestas se anularán.
- Si un partido termina sin un gol marcado, todas las apuestas serán anuladas.

Este tipo de apuesta **excluye** los tiempos extras, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta. Tan pronto como comienza un juego, se considera que es en el primer minuto, por ejemplo, un gol anotado después de 24 minutos y 16 segundos se determina que se marcó en el minuto 25.

Tiempos Extras

Es predecir si el partido irá o no a tiempo extra.

Goles 1 a 3

Es seleccionar qué equipo será el primero en marcar 3 goles.

Los tiempos extra se incluyen en este tipo de apuesta. Aplica para todas las ligas. La ronda final de penales se considerará como un gol para el ganador.

Por ejemplo: si el equipo A es el primer equipo en anotar en penales cuando el tiempo reglamentario está empatado y el equipo B ganó los penales, entonces el equipo B es el primer equipo en anotar para este mercado.

Periodo con Mayor cantidad de Goles

En esta apuesta se escoge en qué período se marcarán la mayor cantidad de goles.

Si 2 o más períodos tienen la misma cantidad de goles, todas las apuestas serán anuladas.

No se consideran los tiempos extras, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.

Victorias en temporada regular

Todos los juegos programados deben jugarse para que las apuestas tengan acción.

Disparos a Gol

Disparos a Gol es similar a Hándicap y las apuestas Más De / Menos De.

La ganancia / pérdida se determina por el número de disparos a la portería de ambos equipos, luego se compara con la desventaja dada antes del inicio del juego.

Ganador del grupo

Las apuestas se determinan en la posición final que el equipo seleccionado termine en su Grupo.

Penalizaciones

Seleccionar qué tipo de penalización ocurrirá primero.

Equipo que ganará los 3 períodos

En esta apuesta el cliente seleccionará si uno de los dos equipos ganará los tres períodos del partido.

Carrera hacia los goles (2,3,4,5)

En esta apuesta se selecciona cuál de los dos equipos o ninguno, alcanzará primero los goles seleccionados. Ninguno, es una selección opcional.

Ambos equipos anotarán al menos 2 goles (3 goles)

Seleccionar si cada uno de los equipos marcarán 2 o más goles en el partido.

Ganador en cero

Seleccionar cuál de los dos equipos logrará ganar el partido sin conceder un gol en el tiempo reglamentario.

Método de Ganar

Seleccionar cuál será el método ganador del partido - después de: Tiempo reglamentario, tiempo extra o tiros de penalti.

Es seleccionar qué equipo será el primero en marcar 3 goles.

1er período / tiempo completo

En esta apuesta se escoge cuál de los dos equipos ganará el 1er período y del tiempo reglamentario, es un tipo de apuesta combinada.

Apuestas en Jugadores

Si el jugador seleccionado no tiene tiempo de juego en el partido, las apuestas serán anuladas. Cualquier estadística lograda en tiempo extra (si se juega) se tendrá en cuenta para determinar el resultado. El Ganador

/ Perdedor se determinará mediante una comparación entre las estadísticas logradas por el jugador nombrado y la línea ofrecida para esa apuesta. Se calificará la apuesta de acuerdo con las estadísticas proporcionadas por el sitio oficial del Torneo en el que se juega el evento.

Futbol (Soccer)

Reglas Generales

1. Todos los partidos de Fútbol se basan en los resultados al final de los 90 minutos de juego, incluido cualquier tiempo de compensación, a menos que se indique lo contrario.
 - Los partidos amistosos se califican según el resultado al finalizar el partido (sin incluir la prórroga), independientemente de si se juegan los 90 minutos completos.
 - Las apuestas de la primera mitad se consideran oficiales una vez que se completa la primera mitad.
2. Las apuestas directas de fútbol (Moneyline o 1×2) tienen tres posibles resultados: Victoria del equipo local, Victoria del equipo visitante y Empate. El empate se produce cuando un partido está igualado después de 90 minutos de tiempo reglamentario más el tiempo de compensación. No hay opción de "Push" (Devolución del Riesgo) en apuestas directas de fútbol.
3. Las apuestas realizadas a que un equipo ganará una copa, torneo o trofeo específico (Apuestas Futuras), tendrán acción, incluyendo prórroga y los penales.
4. Si un partido se detiene antes de la finalización del tiempo reglamentario y no finaliza el mismo día, se mantendrán las apuestas en las que el resultado ya se conozca en el momento de la interrupción del partido, como «Primer equipo en marcar», «Primer goleador», etc. Todas las apuestas en las que el resultado aún no se conozca, serán canceladas a menos que se especifique lo contrario.
5. Método de Victoria: Apuesta a que equipo será el ganador y por cuantos goles ganará exactamente.
6. Califica a la Siguiente Ronda: En el caso de partidos múltiples, todos ellos se consideran para este mercado.
7. Mercados de Goleadores: Cualquier jugador que no marque se calificará como «Otro».
8. Los Mercados 1ra/2da Mitad se aplican a los 45 minutos reglamentarios de juego, incluyendo el tiempo de compensación.
9. Los periodos 31-45 minutos y 76-90 minutos, incluyen cualquier tiempo de compensación.
10. Cualquier disputa sobre los mercados que impliquen tiempo se resolverá de acuerdo con el tiempo indicado por el órgano rector oficial de la liga.
11. Mercados de Tarjetas:
 - La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la tarjeta roja o amarilla-roja como 2. La 2ª amarilla de un jugador que lleve a una tarjeta amarilla-roja no se tendrá en cuenta.
 - Mercados de Tarjetas (Puntos): La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y las tarjetas rojas o amarillas- rojas como 25 puntos. Las tarjetas mostradas después del partido no se toman en cuenta. Las tarjetas a no jugadores (jugadores ya sustituidos, cuerpo técnico y/o jugadores en el banquillo) no se toman en cuenta.

12. Mercados de Goleadores:

- Si por cualquier motivo un jugador no incluido en la lista marca un gol, todas las apuestas a jugadores incluidos en la lista tendrán acción.
- Todos los jugadores que hayan participado en el partido desde el saque inicial o desde el gol anterior tendrán acción.

13. Mercados de Tiros de Esquina: No se tendrán en cuenta los Tiros de Esquina concedidos, pero no cobrados.

14. Props de Jugadores: Si un jugador no está en la alineación inicial, la apuesta se anulará.

15. Todos los mercados basados en estadísticas se determinarán de acuerdo con los resultados publicados en la página oficial de la liga o torneo específicos. Se utilizará Flashscore.com cuando lo anterior no esté disponible.

16. Para los hándicaps asiáticos, el hándicap se aplica al resultado final del partido y el equipo con más goles después de que se aplica el hándicap es el ganador.

17. Las apuestas al ganador de fútbol tienen tres resultados: victoria del equipo local, victoria del equipo visitante y empate. El empate ocurre cuando un juego está empatado después de 90 minutos de tiempo reglamentario, más tiempo de lesión / detención.

18. Las apuestas hechas en un equipo que gane una copa o trofeo específico tendrán acción a través del tiempo extra y los penales.

- Si el mercado se abrió con una tarjeta roja inexistente o incorrecta, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
- Si los momios se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 5 minutos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Tiempo Extra

Todas las apuestas se determinan de acuerdo a las estadísticas oficiales solo para el período de tiempo adicional. Los goles, los tiros de esquinas, etc. que se hicieron o marcaron durante el tiempo reglamentario no cuentan para el tiempo extra. El tiempo extra no incluye una tanda de penaltis.

Si el partido no pasa a un Tiempo extra [ET], todas las apuestas se anularán.

Penales

Hándicap y Mas De / Menos De: todos los tiros de penal realizados para ganar

Total de penales ejecutados: todos los tiros de penalti realizadas durante la tanda

Total de penales del equipo anotados: solo los penales anotados cuentan para determinar la apuesta
Penales en Muerte súbita: seleccione si la tanda superará los primeros 10 tiros desde el punto de penal.

Puntaje exacto de penales

Portero del equipo que salvará el primer penal: que portero hará la primera salvación en tiro penal

Equipo que cobrará el primer penal
1er Equipo en fallar el penal
Equipo que cobrará el último penal

Anotaciones del siguiente minuto

Cada anotación se refiere a un período específico de 1 o 5 minutos en el partido. Se divide en minutos y segundos y se muestra como parte del título del marcador. 00:59 segundos cuenta como el primer minuto, 01:59 cuenta como el segundo minuto, y así sucesivamente.

El tiempo agregado no cuenta. Por ejemplo:

El período de 5 minutos 40: 00-44: 59 se refiere solo a la primera mitad y no incluye el tiempo agregado de la primera mitad. El período de 5 minutos 45: 00-49:59 se refiere al comienzo de la segunda mitad solamente y no incluye el tiempo agregado de la primera mitad. El período de 5 minutos 85: 00-89:59 se refiere solo a la segunda mitad y no incluye el tiempo agregado de la segunda mitad.

La determinación de los resultados se realizará en función de:

1. El sitio web oficial de la liga correspondiente.
2. Los datos transmitidos por nuestros proveedores de datos.
3. La información que brinde la emisora de televisión que cubre el partido

Si un partido se abandona durante cualquier minuto de las apuestas ofertadas, todas las apuestas realizadas se anularán si no se completa el tiempo del período de apuesta. Las apuestas en las que se completó el período seleccionado se resolverán y no se declararán nulas.

Si no se completa un período de minutos específico, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya establecido un marcador ganador antes de la detención en juego, todos los goles, tiros de esquina, tarjetas, penaltis, tiros libres, tiros de gol y tiros no contarán.

El gol se resolverá en el momento en que se marque el mismo

Se considera tiro de esquina cuando ha sucedido y cuando se otorga (no cuando se marca). Tarjetas: las tarjetas amarillas y rojas cuentan.

- Solo cuentan las tarjetas que se muestran a los jugadores en el campo de juego.
- Se considera que una tarjeta ha sucedido cuando se muestra.
- El penalti se considera que ha ocurrido cuando se ejecuta (no cuando se marca).
- Se considera que el tiro libre ha ocurrido cuando se ejecuta (no cuando se marca).
- Se considera que el saque de meta ha ocurrido cuando se ejecuta (no cuando se marca).

1X2

Las apuestas pueden realizarse seleccionando una victoria local, un empate o una victoria visitante. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas.

1 - Local gana X - Empate 2 - Visitante gana

1X2 / Hándicap / Mas De-Menos De para anotaciones en 5/10/15 minutos

Escoger el puntaje dentro de períodos definidos de 5, 10 o 15 minutos de partidos de fútbol en vivo. Puede realizar apuestas en: 1 X 2 tiempo completo, línea de dinero, Hándicap y Mas De / Menos De.

Las líneas de hándicap asiático es un tipo especial de hándicap utilizada para los partidos de fútbol. Dependiendo de la fuerza de cada equipo, se emite una desventaja para el juego. Esto permite que las

probabilidades para cada lado sean más parejas, permitiendo oportunidades de apuestas más competitivas.

Como Apostar Hándicap Asiático

0 Ganas si tu equipo gana el partido. Si hay un empate (diferencia de 0 goles), se reembolsará su apuesta.

0.25 Ganas si tu equipo gana el partido. Si hay un empate, su apuesta se divide por la mitad: la mitad se considera una victoria, la otra mitad se considera un empate y se reembolsan sus apuestas.

0.5 Usted gana si su equipo empata o gana el partido.

0.75 Ganas si tu equipo gana o empata el partido. Si pierde con una diferencia de un gol, pierde la mitad de la apuesta.

+1 Ganas si tu equipo gana o empata el partido. Si pierde con una diferencia de un gol, se reembolsará su apuesta.

-0.25 Ganas si tu equipo gana el partido. Si empata, pierde la mitad de la apuesta.

-0.5 Ganas si tu equipo gana el partido.

-0.75 Ganas si tu equipo gana el partido con una diferencia de dos goles o más. Si gana con un gol, su apuesta se divide por la mitad: la mitad se considera una victoria, la otra mitad se considera un empate y se reembolsan sus apuestas.

-1 Ganas si tu equipo gana el partido con una diferencia de dos goles o más. Si gana con una diferencia de un gol, se reembolsará su apuesta.

Mas De / Menos De

Es escoger el total de goles marcados en un partido. Los goles se consideran independientemente de si se anotan antes o después de que se realicen las apuestas (a diferencia de los hándicap asiáticos, donde se ignora el resultado antes de que se haya realizado la apuesta). Si se cancela un juego, las apuestas se anularán a menos que el acuerdo ya esté determinado incondicionalmente.

Como Apostar Mas De/ Menos De

Menos de 2.0 Las apuestas ganan si hay 0 o 1 gol marcado en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si hay tres o más goles marcados en el partido.

Menos de 2.25 Las apuestas ganan si hay 0 o 1 gol marcado en el partido. Si hay dos goles exactamente, la mitad de la apuesta ganará y la otra mitad será devuelta. Las apuestas pierden si hay tres o más goles marcados en el partido.

Menos de 2.5 Las apuestas ganan si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido. Las apuestas pierden si hay tres o más goles marcados en el partido.

Menos de 2.75 Las apuestas ganan si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido. Si hay tres goles exactamente, se devolverá la mitad de la apuesta y se perderá la otra mitad. Las apuestas pierden si hay cuatro o más goles marcados en el partido.

Mas de 2 Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si hay 0 o 1 gol marcado en el partido.

Mas de 2.25 Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devolverá la mitad de la apuesta y se perderá la otra mitad. Las apuestas pierden si hay 0 o 1 gol marcado en el partido.

Mas de 2.5 Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Las apuestas pierden si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido.

Mas de 2.75 Las apuestas ganan si hay cuatro o más goles marcados en el partido. Si hay tres goles exactamente, la mitad de la apuesta ganará y la otra mitad será devuelta. Las apuestas pierden si hay 0, 1 o 2 goles marcados en el partido.

Mas De / Menos De 1er tiempo

En este tipo de apuesta se escoge el total de goles marcados en el 1er tiempo por ambos equipos. Si se cancela un evento, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado de la apuesta realizada ya se haya determinado.

Mas de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 3 o más goles en el 1er tiempo

Menos de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 2 goles o menos en el 1er tiempo

Total, de Goles de un Equipo 1er Tiempo

Se selecciona el total de goles marcados por un determinado equipo en 1er tiempo. Los auto goles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado de la apuesta realizada ya se haya determinado.

Por ejemplo:

Más de 2.5: La apuesta será ganadora si el equipo marca 3 o más goles en el 1er tiempo

Menos de 2.5: La apuesta será ganadora si el equipo marca 2 goles o menos en el 1er tiempo

1er tiempo: 1X2, Hándicap asiático y Mas De / Menos De

En las apuestas 1x2, hay tres resultados posibles y usted tiene que pronosticar el correcto, en el primer tiempo: 1= Equipo local x= Empate 2= Equipo visitante.

Las apuestas se determinarán únicamente con el resultado del primer tiempo. Si un partido se abandona antes del medio tiempo, la apuesta será nula, a menos que los marcadores se determinen incondicionalmente.

Si un partido se cancela durante la segunda mitad, todas las apuestas del primer tiempo siguen siendo válidas.

2do tiempo: 1X2, Hándicap asiático y Mas De / Menos De

En las apuestas 1x2, hay tres resultados posibles y usted tiene que pronosticar el correcto, en el segundo tiempo: 1= Equipo local x= Empate 2= Equipo visitante.

Las apuestas se determinarán únicamente con el resultado del segundo tiempo. Si se abandona un partido, todas las apuestas serán anuladas, a menos que los marcadores se determinen incondicionalmente.

1X2 Hasta 30 minutos, Hándicap asiáticos y Mas De / Menos De hasta 30 minutos

En las apuestas 1x2, hay tres resultados posibles y usted tiene que pronosticar el correcto, en los primeros 30 minutos (29:59): 1= Equipo local x= Empate 2= Equipo visitante. Todas las apuestas se resolverán según el resultado al final del trigésimo minuto (29:59). Si se cancela un partido antes del minuto 30, las apuestas serán anuladas, excepto las apuestas Mas De / Menos De que ya se han determinado.

Si un partido se cancela después del minuto 30, todas las apuestas a los primeros 30 minutos se mantendrán.

1X2 Hasta 70 minutos, Hándicap Asiáticos y Mas De / Menos De hasta 70 minutos

En las apuestas 1x2, hay tres resultados posibles y usted tiene que pronosticar el correcto, en los primeros 70 minutos (69:59): 1= Equipo local x= Empate 2= Equipo visitante. Todas las apuestas se resolverán según el resultado al final del minuto 70 (69:59). Si un partido se cancela antes del minuto 70, las apuestas se anularán, excepto las apuestas Mas De / Menos De que ya se han determinado. Si se cancela un partido después del minuto 70, todas las Apuestas para ese período se mantendrán.

Doble Oportunidad

La apuesta de Doble Oportunidad le permite al cliente cubrir dos de los tres resultados posibles en un juego con una sola apuesta. También existe la apuesta de Doble oportunidad del 1er. tiempo, que se liquida según el resultado de la primera mitad solamente.

Las siguientes opciones están disponibles:

1 o X: si el resultado es una victoria en casa o un empate, las apuestas en esta opción son las ganadoras. X o 2: si el resultado es un empate o una victoria como visitante, las apuestas en esta opción son las ganadoras.

1 o 2: si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante, las apuestas en esta opción son las ganadoras.

Apuestas sin empate

Es escoger qué equipo será el ganador. En caso de empate, todas las apuestas serán anuladas. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas.

Resultado Exacto

En este tipo de jugada el cliente escoge el resultado exacto del partido eligiendo entre los resultados ofrecidos. Hay otra variación de este marcador disponible: resultado exacto en la primera mitad: debe predecir el resultado exacto de la primera mitad.

Resultado Exacto Múltiple

Es una variación del resultado donde el cliente escoge el marcador final del juego eligiendo entre las opciones dadas. Cada opción incluye varios resultados. Usted gana si el marcador final es el mismo que cualquiera de los resultados presentados en la opción en la que ha apostado. De lo contrario, pierdes. Por ejemplo: Has apostado: 1: 0, 2: 0, 3: 0. Si el resultado final es 1: 0 o 2: 0 o 3: 0, ganarás. Si se produce cualquier otro resultado, su apuesta se perderá.

Goles Múltiples Partido completo (FT) / 1er tiempo / 2do tiempo / Equipos

Esta apuesta consiste en seleccionar si se marcará o no, un rango específico de goles dentro de los 90 minutos completos de cada partido de fútbol.

Las selecciones son rangos de goles predefinidos y las selecciones distintas se refieren a cualquier rango de goles diferente.

Ejemplo:

si realiza una apuesta en la selección de "1-4 goles" y el juego termina en un empate 0-0 o con 5 o más goles marcados, su apuesta se perderá. Una apuesta ganadora en este marcador será una realizada en la selección otros que 1-4.

Medio tiempo / Tiempo completo

En esta apuesta el cliente escoge el resultado de un partido al medio tiempo y al final del tiempo regular. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas.

Ejemplo:

si elige 1 / X, apuesta al equipo local para ganar en la primera mitad y al partido para terminar en empate.

El tiempo extra y los penaltis no cuentan.

Medio tiempo o tiempo completo

En este tipo de apuesta el cliente escoge el resultado de al menos una de las partes del juego, ya sea el resultado de medio tiempo o el resultado de tiempo completo, 3 posturas. Si el evento no se completa, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el marcador ya se haya determinado.

Ambos equipos anotarán

Seleccionar si ambos equipos marcarán al menos un gol en el juego. Los auto goles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de estas apuestas ya esté determinado.

"Sí", lo que significa que ambos equipos marcarán.

"No", lo que significa que uno de los equipos no marcará.

Ambos equipos Anotarán 1er tiempo

Seleccionar si ambos equipos anotaran al menos un gol en el 1er tiempo. Los auto goles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de estas apuestas ya esté determinado.

Ambos equipos anotaran 2do tiempo

Escoger si ambos equipos anotaran al menos un gol en el Segundo tiempo. Los auto goles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si se cancela un juego, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de estas apuestas ya esté determinado.

Ambos equipos anotan sin empate

La selección "Sí" gana si: Ambos equipos anotan gol a su favor y el resultado final termina con un ganador (ejemplo: 2-1).

Las selecciones "No" ganan si: Solo un equipo anota o ambos equipos anotan gol a su favor, pero el resultado termina en empate (ejemplo: 1-0 / 1-1 / 2-2 ...)

Ambos equipos anotaran en ambos tiempos

La selección "Sí" gana si: Ambos equipos anotan en ambos tiempos.

Las selecciones "No" ganan: Si ambos equipos anotaran, pero no en ambas mitades o si ambos equipos no anotaran en absoluto.

El equipo anota primero y gana /empate/pierde

El equipo ganador ganadora es el que logra completamente la combinación de qué equipo anotará primero dentro del juego y luego ganará, empatará o perderá

Hándicap de 3 posturas

En un hándicap de 3 posturas, la línea se establece para que también pueda haber un resultado de empate, lo que le da 3 apuestas potenciales. Las apuestas se determinan según el resultado final. Hay otra opción de este marcador: 1er tiempo 3 posturas Hándicap, que se resuelve según el resultado de 1er tiempo solamente.

Ejemplo:

Hándicap (-2): Ganarás si tu equipo gana el partido con una diferencia de goles de tres o

más. Empate (-2): Ganarás si el equipo con (-2) Hándicap gana el partido con exactamente 2 goles de diferencia.

Hándicap (+2): Ganarás si tu equipo pierde por 1 gol, empata o gana por cualquier marcador.

Equipo en anotar el 1ro, 2do, 3er, 4to, y ultimo gol

En esta apuesta el cliente escoge qué equipo marcará el 1ro, 2do, 3er, 4to, y ultimo gol del partido. Los auto goles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si se cancela un juego, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado.

Margen de victoria

Predecir el equipo para ganar el partido y el margen de victoria.

Por ejemplo, en un partido Equipo 1 vs Equipo 2:

Apuesta al equipo 1 para ganar por 2 o más goles, el cliente gana si el resultado es 2: 0, 3: 0, 3: 1, 4: 0, 4: 1, 4: 2, etc.

Apuesta al equipo 1 para ganar por 1 gol, el cliente gana si el resultado es 1: 0, 2: 1, 3: 2, etc.

Apuesta al empate, el cliente gana en caso de cualquier resultado del empate con la excepción de 0: 0, es decir, 1: 1, 2: 2, 3: 3, etc.

Apuesta en empate sin goles el cliente gana solo si el resultado es 0: 0.

Apuesta al equipo 2 para ganar por 2 o más goles, el cliente gana si el resultado es 0: 2, 0: 3, 1: 3, 0: 4, 1: 4, 2: 4, etc.

Apuesta al equipo 2 para ganar por 1 gol, el cliente gana si el resultado es 0: 1, 1: 2, 2: 3, etc.

Resultado Par / Impar

Se elige si los goles acumulados por ambos equipos sumarán un número par o impar. Cuando no se marcan goles (0-0), será considerado como par para efectos de apuesta. Si se cancela un juego, las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya esté determinado. Hay algunas variaciones de esta apuesta:

Par / Impar: las apuestas se liquidan según el puntaje de tiempo completo.

1er tiempo Par / Impar - las apuestas se resuelven de acuerdo con el resultado del 1er tiempo solamente
2do tiempo Par / Impar: las apuestas se liquidan según el resultado de la segunda mitad solamente.

Equipo Par / Impar

Se escoge si los goles acumulados por el equipo seleccionado sumarán un número par o impar. Si este equipo tiene 0 (cero) goles, se considera como par a efectos de apuesta. Si se cancela un juego, las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya esté determinado.

Hay algunas variaciones de esta apuesta:

Equipo Par / Impar: las apuestas se resuelven de acuerdo con los goles marcados por el equipo designado para el tiempo completo

Equipo Par / Impar 1er tiempo: las apuestas se resuelven de acuerdo con los goles marcados por el equipo designado para la primera mitad

Equipo Par / Impar 2do tiempo: las apuestas se resuelven de acuerdo con los goles marcados por el equipo designado para la segunda mitad

Equipo que anotará en el 1er tiempo / 2do tiempo / Ambos Tiempos

En esta apuesta se escoge si un equipo anotará al menos un gol en el 1er tiempo, 2do tiempo o ambos tiempos. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol para fines de apuesta. Si se cancela un evento, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado de la apuesta realizada ya se haya determinado.

Anotación Jugador

Es cuando se escoge si un jugador anotara en cualquier momento un gol en el partido. Hacemos todo lo posible para ofrecer momios a todos los posibles participantes. Sin embargo, los jugadores no citados originalmente contarán como ganadores si anotaran un gol. Los autogoles se ignoran a efectos de apuesta. Si se anota un gol en propia meta, se tendrá en cuenta el gol anterior o el siguiente (si lo hay). Si solo se anotan autogoles en el partido, se considerará como resultado sin goleador a efectos de apuesta.

Si algún gol se otorga oficialmente como un gol propio, el resultado del siguiente mercado de anotadores contará para la determinación del gol original, si el primer gol del juego es un autogol. El anotador del segundo gol se establecerá como el ganador tanto para el primer y segundo anotador.

En el caso de que el primer goleador sea un autogol y sea el único gol del partido, tanto el primero como el segundo gol se determinarán como ningún goleador. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán nulas. Para el primer goleador, las apuestas a los jugadores que vienen como sustitutos después de que el primer gol ya se marcó también se declararán nulas. Si se cancela un partido después de que el primer gol ya haya sido anotado, todas las apuestas ganadoras en el primer goleador y en cualquier momento goleador (apuestas sobre jugadores que ya han anotado) se mantendrán, todas las demás apuestas en el mercado de goleadores serán anuladas. Si se cancela un partido antes de anotar el primer gol, todas las apuestas serán anuladas.

Equipo sin permitir gol (Clean Sheet) .. Hoja limpia de equipos

Se elige acertar que equipo terminará el juego sin conceder un gol. Los autogoles son válidos para fines de apuesta. Si se cancela un juego, todas las apuestas serán anuladas, a menos que la apuesta ya esté incondicionalmente determinada.

Ejemplo:

Equipo sin permitir gol, equipo 1 "Sí": Para que la apuesta se establezca como ganadora, el equipo 1 no debe permitir ningún gol (incluidos autogoles) en el juego. Si lo concede, la apuesta se pierde.

Equipo sin permitir gol, equipo 1 "No": Para que la apuesta se establezca como ganadora, el equipo 1 debe permitir un gol (incluidos autogoles) en el juego. Si no es así, la apuesta se pierde.

Mas De / Menos De Goles Totales en el Partido o 1er Tiempo

Las apuestas se determinan sobre el número total de goles marcados por ambos equipos en el partido completo o para el 1er tiempo. Si se cancela un evento durante la primera mitad, todas las apuestas en este mercado serán nulas. Si un evento se cancela después de que se complete la primera mitad, las apuestas en la primera mitad se mantendrán y las apuestas en el partido completo se anularán.

Ejemplo:

Si elige 2-3, gana si se marcan 2 o 3 goles en el partido o 1er tiempo. De lo contrario, su apuesta se pierde. Si elige 3+, gana si se marcan 3 o más goles en el partido o 1er tiempo. De lo contrario, su apuesta se pierde

1er o 2do tiempo con más goles

Se elige en qué tiempo (1ro o 2do) se anotarán la mayor cantidad de los goles. Si se cancela el partido, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el marcador ya esté determinado.

Total de Goles Exacto en Partido Completo o 1er Tiempo

El cliente seleccionara la opción con el número exacto de goles anotados en el partido o 1er tiempo por ambos equipos. Si se cancela un evento durante la primera mitad, todas las apuestas en este marcador serán nulas. Si un evento se cancela después de que termine el 1er tiempo, las apuestas en el Total de goles exacto para el primer tiempo se mantendrán y las apuestas en el Total de goles exactos para el partido completo se anularán.

Total de Goles Exactos por Equipo en Partido Completo o 1er Tiempo

El cliente seleccionara la opción con el número exacto de goles marcados por el equipo seleccionado en el partido o 1er tiempo. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si un evento se cancela después de que se complete la primera mitad, las apuestas en el número de goles del equipo en la primera mitad se mantendrán y las apuestas en el número de goles del equipo, partido completo se anularán.

1er Tiempo – Segundo Tiempo

Se escoge el resultado del 1ro y 2do tiempo. Si se abandona un partido, las apuestas serán anuladas. Ejemplo: Para que el cliente gane la apuesta en 1 / X, el equipo local debe ganar la primera mitad y el resultado de la segunda mitad debe ser un empate. El tiempo extra y la tanda de penaltis no cuentan.

Resto del partido

En este caso las apuestas se determinan sin tener en cuenta el resultado actual en el momento en que se realiza la apuesta, como si el juego tuviera un marcador de 0: 0 después de la apuesta. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán.

Ejemplo: el marcador actual es 1-0 y el resultado final es 1-1. El resultado para la determinación de la apuesta es 0-1:

1 - Las apuestas en el equipo local se pierden X - Las apuestas en el empate se pierden 2 - Las apuestas en el equipo visitante son ganadoras.

Mas De / Menos De Penalties

La apuesta de tiros de penalti, es similar a la apuesta de Mas De / Menos De. El resultado está determinado por el número total de penaltis acumulados por ambos equipos. Si se cancela un partido, las apuestas se anularán, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado. Si se otorga un penalti, pero no se toma (Si el árbitro cambia su decisión o el juego se abandona antes de que se cobre el penalti), esta penalización se ignorará a efectos de la apuesta.

Ganador de Cualquier Tiempo (1ro/2do)

Es simplemente seleccionar si un equipo determinado ganará al menos en una de los dos tiempos del partido, sin importar si es el primero o el segundo.

Remontar Resultado

En esta apuesta el cliente selecciona si un determinado equipo estará perdiendo por uno o más goles durante cualquier momento del partido, pero eventualmente remontará el marcador y ganará el partido.

Autogol

Escoger si habrá un autogol o no durante el partido

Anotar o Fallar un Penalty

Es escoger si el equipo seleccionado marcara o fallara un tiro de penalty durante el juego. Los tiros de penalty que hayan sido cancelados por el árbitro no se tomaran en cuenta.

Rango del 1er gol

El cliente escogerá cuándo se anotará el primer gol del juego eligiendo entre rangos de tiempo determinados. Los auto goles contarán para fines de la apuesta. Los períodos de apuesta al final de cada mitad incluyen cualquier tiempo agregado (lesión / detención) por el árbitro del partido al final del tiempo normal.

El tiempo extra no cuenta. Si se cancela un partido después de marcar el primer gol, todas las apuestas serán válidas. Si se cancela un partido antes de que se marque el primer gol, o si un juego termina sin que se marque ningún gol, todas las apuestas serán anuladas. En cuanto comience un partido, se considerará como el primer minuto. Entonces, un gol marcado después de 21 minutos y 26 segundos se resolverá como marcado en el minuto 22.

Goles anotados 1-15Min; 16-30Min; 31-Primer tiempo; iniciando Segundo tiempo-60Min, 61-75Min, 76-Tiempo Completo

Apuesta a si se marcará un gol en los rangos mencionados. Si el partido se cancela, las apuestas en los rangos anteriores al momento del abandono siguen vigentes, mientras que todas las apuestas en los rangos posteriores a ese tiempo se cancelarán. Las apuestas sobre el rango que incluyan el minuto en que se detuvo el juego se resolverán en caso de que haya un gol marcado en el rango mencionado. De lo contrario, las apuestas serán anuladas. Ejemplo: si el partido se abandona en el minuto 38:

Las apuestas por minutos: de 1 a 15 y de 16 a 30 se resolverán. Las apuestas por minutos: el inicio de la segunda mitad 60, 61-75, 76-Tiempo completo serán nulas. Las apuestas por minutos: 31-Medio Tiempo se resolverán si hubo un gol anotado entre los minutos 31 y 38. Las apuestas por minutos: 31-Medio Tiempo se anularán si no hubo gol entre 31 y 38 min.

Ambos equipos anotaran y Mas De / Menos de (2.5 goles)

En este tipo de apuesta las opciones son las siguientes:

Sí = ambos equipos anotarán un gol y anotarán 3 goles o más en el partido

No = ambos equipos no marcan un gol o ambos equipos anotaran un gol, pero menos de 3 goles en total en el partido.

Si se cancela el juego, las apuestas se anularán, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado.

Ganador del partido y ambos equipos anotaran

Predecir el ganador del juego y si ambos equipos marcarán / no marcarán de las opciones ofrecidas. Si se abandona un partido, todas las apuestas serán anuladas.

Wincast

Esta es una doble apuesta que consiste en escoger que jugador será el primero en anotar y cuál será el Resultado final (victoria del equipo local, victoria del equipo visitante o empate) del partido, ambos deben ser correctos para que la apuesta gane. Los autogoles no se cuentan para el primer gol: el siguiente gol marcado que no sea un auto gol se contará a efectos de apuesta.

- Si solo hay auto goles en el partido, la apuesta se determinará con las cuotas del mercado con el marcador de 1X2 en el momento del saque inicial.
- Si el jugador entra al campo después de que se marcó el primer gol, o no participó en el juego, las apuestas que lo incluyan como Primero en anotar se resolverán con las cuotas del mercado con el marcador de 1X2 en el momento del saque inicial.
- Si un partido se abandona después de marcar el primer gol, las apuestas se resolverán con las cuotas de mercado Goleador en el momento del saque inicial.

1er tiempo / Tiempo completo y Mas De – Menos De 2.5

En esta apuesta el cliente escoge el resultado del partido al finalizar el 1er tiempo y en tiempo completo, y si se marcarán al menos 3 goles en el partido.

Ejemplo: para que la apuesta 1 / X / Más De 2.5 sea exitosa, el equipo local debe ganar el primer tiempo, luego el resultado final debe ser un empate y se deben marcar 3 o más goles durante el partido.

El tiempo extra y los tiros de penaltis no cuentan.

Ganador del Encuentro y Mas De-Menos de 1.5/2.5/3.5 goles

En esta apuesta el cliente escoge quien será el ganador del partido y si habrá más o menos de 1.5 / 2.5 / 3.5 goles anotados en el partido de las opciones ofrecidas. Si se cancela un juego, todas las apuestas serán anuladas.

Ganador del Encuentro y Mas De – Menos De 1.5 goles

En esta apuesta el cliente escoge quien será el ganador del partido y si habrá más o menos de 1.5 goles anotados en el 1er tiempo de las opciones ofrecidas. Si se cancela un juego, todas las apuestas serán anuladas.

Partido Llegará a tiros de penalty

Es escoger si el resultado del partido se decidirá después de la tanda de penaltis.

Partido Llegará a tiempo extra

Es escoger si el resultado del partido se decidirá en el tiempo extra. La tanda de penaltis no cuenta.

Tiros de esquina 1X2 Tiempo completo - 1er tiempo - 2do tiempo

En este tipo de apuesta las opciones disponibles son:

1 - El equipo local cobrará más tiros de esquina

X - Ambos equipos cobrarán la misma cantidad de tiros de

esquina 2 - El equipo visitante cobrará más tiros de esquina

Los tiros de esquinas 1X2 a tiempo completo se determinarán según los tiros de esquina tirados durante todo el partido.

Los tiros de esquinas 1X2 1er tiempo se determinarán según los tiros de esquina tirados en el 1er tiempo solamente.

Los tiros de esquinas 1X2 2da mitad se determinarán según los tiros de esquina tirados en el 2do tiempo solamente.

Los tiros de esquinas marcados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se tome, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de apuesta.

Por otra parte, si es necesario volver a tomar un tiro de esquina por algún motivo, se contará como uno. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Total de tiros de esquinas por equipo

En esta apuesta el cliente escoge el total de tiros de esquinas del equipo seleccionado, es similar a la apuesta Mas De – Menos De. El ganador será determinado por el número de tiros de esquina tomados por el equipo elegido. Se aplican reglas de empate. Las selecciones en apuestas individuales se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante.

Los tiros de esquina otorgados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se cobre, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de la apuesta. Además, si es necesario volver a cobrar un tiro esquina por algún motivo, se contará como uno.

Total de tiros de esquinas de 2 posturas

En esta apuesta el cliente escoge el total total de tiros de esquina cobrados en el partido (por ambos equipos) si será Mayor De o Menor De a un número determinado. Se aplican reglas de empate. Las selecciones en apuestas individuales se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante. Los tiros de esquinas otorgados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se cobre, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de apuesta. Además, si es necesario volver a tomar un tiro de esquina por algún motivo, se contará como uno.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Total de tiros de esquinas par o impar

En esta apuesta el cliente escoge si los tiros de esquinas totales cobrados en el partido (por ambos equipos) sumarán un número par o impar. Los tiros de esquinas otorgados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se cobre, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de apuesta. Si es necesario volver a cobrar un tiro de esquina por algún motivo, se contará como uno.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Mas de – Menos De Tiros de Esquina 1er Tiempo-2do Tiempo-Partido Completo

En esta apuesta el cliente escoge si el total de tiros de esquinas cobrados en el 1er Tiempo, 2do tiempo o partido completo (por ambos equipos) será superior o inferior a un número predeterminado. Se aplican reglas de empate. Las selecciones en apuestas individuales se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante.

Los tiros de esquinas otorgados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se cobre, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de apuesta. Además, si es necesario volver a cobrar un tiro de esquina por algún motivo, se contará como uno.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Primero - último tiro de esquina

En esta apuesta el cliente escoge qué equipo cobrará el primer / último tiro de esquina del juego. Los tiros de esquinas otorgados, pero no cobrados (hay un tiro de esquina, pero antes de que se cobre, el árbitro señala el final de la primera mitad o el partido) no contarán para fines de apuesta. Además, si es necesario volver a cobrar un tiro de esquina por algún motivo, se contará como uno.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Saque inicial

En esta apuesta el cliente escoge qué equipo realizará el saque inicial del juego. Las apuestas aceptadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas. Todas las apuestas son válidas si se ha realizado un saque inicial en el partido, sin importar si el partido se cancela más tarde.

Revisión de Var

En esta apuesta el cliente elige si cree que habrá revisión de VAR significa que el árbitro debe detener el partido para consultar el VAR. Se considerará que se ha producido una revisión VAR cuando haya una notificación dentro del estadio (Sonido ambiente).

Tarjeta amarilla o roja de jugador

En esta apuesta el cliente seleccionara qué jugador será sancionado, ya sea con tarjeta amarilla o con tarjeta roja durante el juego. Los jugadores que ingresen al campo como sustitutos son elegibles y serán considerados para fines de la apuesta. Las tarjetas que se muestren a no jugadores, como cuerpo técnico, directivos, jugadores sustituidos o de sustitución, no cuentan para fines de la apuesta. Cualquier tarjeta que se muestre después de haber pitado el final del encuentro, no es válida. Las tarjetas amarillas y rojas cuentan.

Tarjetas rojas Mas De – Menos De

Esta apuesta es similar a la apuesta Mas De- Menos De. El ganador será determinado por la cantidad de tarjetas rojas acumuladas por ambos equipos. Las tarjetas mostradas a no jugadores (directivos, cuerpo técnico, etc.) o sustitutos en el banco no cuentan. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado. Cualquier tarjeta que se muestre después de haber pitado el final del encuentro, no es válida.

Mas de/Menos de en puntos por tarjetas “bookings”

Esta apuesta es similar a la apuesta Mas De- Menos De. El ganador será determinado por la cantidad de puntos acumulados por las tarjetas que se muestran a ambos equipos.

- La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la tarjeta roja o amarilla-roja como 2. La 2ª amarilla de un jugador que lleve a una tarjeta amarilla-roja no se tendrá en cuenta. El número máximo de puntos que un jugador puede acumular durante un partido es tres (si un jugador recibe dos tarjetas amarillas y roja respectivamente, se ignora el segundo punto de la tarjeta amarilla).
- Mercados de puntos: La tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y las tarjetas rojas o amarillas-rojas como 25 puntos. Las tarjetas mostradas después del partido no se toman en cuenta. Las tarjetas a no jugadores (jugadores ya sustituidos, managers, jugadores en el banquillo) no se toman en cuenta

Las tarjetas mostradas a no jugadores (gerentes, cuerpo técnico, etc.) o sustitutos en el banco no cuentan. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el marcador ya esté determinado. Cualquier tarjeta que se muestre después de haber pitado el final del encuentro, no es válida.

Primera / Última Tarjeta

Esta apuesta es para escoger qué equipo recibirá la primera y/o última tarjeta (amarilla o roja) en el juego. Si los jugadores de ambos equipos son expulsados por el mismo incidente en el que se recibe la primera o la última tarjeta, las apuestas se anularán.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el acuerdo ya esté determinado. Cualquier tarjeta que se muestre después de haber pitado el final del encuentro, no es válida.

Hándicap y Mas De – Menos De Fuera de juego

Esta apuesta es similar a las apuestas de Hándicap y Mas De- Menos De. Los ganadores se determinan comparando los fuera de juego determinados contra cada equipo, aplicando el Hándicap otorgado. El ganador de Mas De-Menos De será determinado por los fuera de juego determinados contra ambos equipos. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Primer / Último fuera de juego

Esta apuesta es para escoger qué equipo será sancionado primer y/o último en una posición de fuera de juego en el encuentro. Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Hándicap y Mas de – Menos de Faltas

Esta apuesta es similar a las apuestas de Hándicap y Mas De- Menos De. Los ganadores se determinan comparando las faltas cometidas por cada equipo, aplicando el Hándicap dado. El ganador para las apuestas de Mas De – Menos De se determinará por las faltas cometidas por ambos equipos.

Solo las faltas concedidas contarán para fines de la apuesta. Esto incluye cualquier acto de un jugador que se considere que interfiere con el juego activo del encuentro, por el árbitro, excluyendo fuera de juego. Cualquier mala conducta que ocurra cuando la pelota esté fuera de

juego no contará como falta. Los penaltys están incluidos en el total de faltas.
Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Disparos a puerta

Esta apuesta es similar a las apuestas de Hándicap y Mas De- Menos De. Los ganadores se determinan comparando los tiros a la portería de cada equipo, aplicando el Hándicap dado. El ganador para las apuestas de Mas De –Menos De se determinará mediante los disparos a la portería de ambos equipos. Si se cancela un partido, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté incondicionalmente determinado.

Boxeo / Artes Marciales Mixtas

Reglas Generales

1. Si uno de los boxeadores no responde a la campana del siguiente "Round", se considerará que su oponente ha ganado en el Round anterior.
2. En caso de que uno de los boxeadores se retire o sea sustituido previo al combate, se anularán todas las apuestas.
3. En caso de que un combate sea declarado "No Contest", todas las apuestas serán canceladas.
4. Para las apuestas combinadas, no se permite la combinación Ganador + Total en el mismo combate. Sin embargo, se pueden hacer "Parlays" de combates de Boxeo con diferentes selecciones de diferentes combates.
5. En caso de que el número programado de "Rounds" se modifique antes del combate, se anularán todas las apuestas de Total de "Rounds", Apuestas de "Rounds" y Método de Victoria.
6. Para el mercado de Ganador en el que no se ofrece ninguna selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye un combate que termine en Empate Mayoritario y/o Empate Técnico).
7. Para la determinación de los totales, el "Más de/Menos de" será determinado cuando se indique el minuto y 30 segundos del "Round" respectivo. De esta manera, 9.5 "Rounds" serían un minuto y treinta segundos del 10º asalto. Si el combate finaliza exactamente a 1 minuto y 30 segundos del 10º "Round", el resultado será "Más de" 9.5 Rounds".
8. Apuestas por Round: Si un peleador no responde a la campana para el siguiente "Round", se considerará que su oponente ha ganado el combate en el "Round" anterior. En caso de decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas se valorarán como victoria por decisión y las apuestas de "Rounds" se considerarán perdedoras.
9. Método de Victoria: Todas las apuestas se calificarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como "Knockout/Knockout Técnico".
10. ¿La Pelea se va la Distancia?: En caso de decisión técnica, para efectos de calificación de la apuesta, se considerará que la pelea NO llegó a la distancia.
11. Una vez que suena la campana para la primera ronda, el combate se considera oficial para fines de apuestas.
12. Para apuestas al ganador de la pelea, las apuestas se resolverán como *sin acción* en el resultado de un empate, a menos que se ofrezca la opción de empate.
13. Si el organismo sancionador oficial o no oficial anula una decisión de pelea basada en una apelación, suspensión, demanda, prueba de drogas o cualquier otra sanción del peleador, no será reconocida con fines de apuestas.

Apuestas a Ganador

Todas las apuestas serán válidas independientemente de los cambios en el número de asaltos a combatir. Decisión de pelea es un empate: Todas las apuestas serán anuladas y las apuestas serán reembolsadas, excepto que se ofrezca una Línea de Dinero de 3 posturas. Esto incluye una pelea que termina en un empate mayoritario.

Las apuestas se determinarán según el resultado oficial. Las apelaciones o enmiendas posteriores no

afectan dicha apuesta (a menos que la enmienda se haya realizado debido a un error humano al anunciar el resultado).

Método de Victoria

Si por alguna razón se cambia el número de asaltos en una pelea, las jugadas ya realizadas se anularán y se devolverán las apuestas.

Empate: es por medio de las tarjetas y la decisión de los jueces.

Empate Técnico: es si el árbitro detiene la pelea antes del comienzo del quinto round, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout Técnico o descalificación. Si se confirma el Empate Técnico todas las apuestas se anulan. Knockout: es cuando el boxeador no se levanta después de un conteo de 10 por parte del árbitro.

Knockout técnico: es la regla de 3 caídas o si el árbitro interviene. Cualquier retiro en la esquina se considerará un knockout técnico a menos que la pelea sea decidida posteriormente por las tarjetas de puntuación de los jueces, o se declare un No Contest.

Decisión técnica: está en los puntos de las tarjetas de los jueces. La decisión técnica es resuelta por las tarjetas de los jueces en cualquier momento que no sea al final de los rounds programados. En el caso de una Decisión técnica antes del final de la pelea, todos los mercados que se pueden resolver como Decisión se resolverán como Decisión.

Total de Asaltos

Si por alguna razón se cambia el número de rounds en una pelea, las jugadas ya realizadas se anularán y se devolverán las apuestas.

Para los fines de la apuesta donde se establece un medio asalto, luego de 1 minuto y 30 segundos del asalto respectivo definirá la mitad para determinar las apuestas de Mas De / Menos De. En el caso del boxeo femenino y los asaltos de 2 minutos sobre el 1:00 se definirá la mitad del asalto. Por ejemplo: más de 90 segundos en el séptimo asalto de una pelea de boxeo será igual a más de 6.5 asaltos.

Apuestas en Asalto o Grupo de Asaltos

En esta apuesta se escoge el asalto o grupos de asaltos para que un boxeador gane por KO, TKO o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En caso de una Decisión Técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se determinarán como una victoria por Decisión.

Si por alguna razón se cambia el número de asaltos en una pelea, las apuestas en los asaltos que ya hayan sido realizadas se anularán y se devolverán las apuestas

UFC-MMA

1. Todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado disponible inmediatamente después del final del combate. Cualquier apelación o modificación posterior no se tomará en cuenta para efectos de la calificación de la apuesta.
2. Si uno de los peleadores no responde a la campana del siguiente "Round", se considerará que su oponente ha ganado en el Round anterior.
3. Para las apuestas combinadas, no se permite la combinación Ganador + Total en el mismo combate. Sin embargo, se pueden hacer "Parlays" de combates con diferentes selecciones de diferentes combates.
4. En caso de retirada o sustitución de uno de los luchadores implicados, las apuestas serán anuladas.
5. En caso de que un combate sea declarado "No Contest", todas las apuestas serán canceladas.
6. En caso de que el número de "Rounds" programados se modifique antes del combate, se anularán todas las apuestas de «Total de Rounds», «Ganador y Rounds exactos» y «Método de Victoria».
7. Para el mercado de Ganador en el que no se ofrece ninguna selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye un combate que termine en Empate Mayoritario y/o Empate Técnico).
8. Para la determinación de los totales, el "Más de/Menos de" será determinado cuando se indiquen 2 minutos y 30 segundos del "Round" respectivo. De esta manera, 2.5 "Rounds" serían dos minutos y treinta segundos del 3º asalto. Si el combate finaliza exactamente a 2 minutos y 30 segundos del 3º "Round", el resultado será "Más de" 2.5 Rounds".
9. Método de Victoria: Todas las apuestas se calificarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como "Knockout/Knockout Técnico".
10. Apuestas por Round: Si un peleador no responde a la campana para el siguiente "Round", se considerará que su oponente ha ganado el combate en el "Round" anterior. En caso de decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas se valorarán como victoria por decisión y las apuestas de "Rounds" se considerarán perdedoras.
11. ¿La Pelea se va la Distancia?: En caso de decisión técnica, para efectos de la calificación de la apuesta, se considerará que la pelea NO llegó a la distancia.

Apuestas a Ganador

Si la pelea resultara en un empate, todas las jugadas en la línea de dinero se anularán y se devolverán las apuestas a menos que la opción de empate se haya ofrecido.

Método de victoria y método exacto de victoria

Si la pelea se detiene debido a una lesión o descalificación, ya sea por el árbitro o el médico, esto se considerará una Eliminación Técnica (TKO)

En el caso de una Decisión Técnica, todas las apuestas se resolverán como una decisión o puntos de victoria. En el caso de un Empate Técnico, todas las apuestas se resolverán como un empate.

Una

Sumisión Técnica se resolverá como una sumisión.

Batalla para llegar a la distancia - Pelea se va a la distancia

Solo se considerará ganador si se ha completado la cantidad total de rounds programados.

Apuestas por Asalto

En el caso de una Decisión técnica, todos los mercados se resolverán como una decisión o puntos de victoria. En el caso de un empate técnico, todos los mercados se resolverán como un empate.

Mas de / Menos de Asaltos

Para los fines de la apuesta donde se establece un medio round se entiende que 2 minutos y 30 segundos del round respectivo definirán la mitad para determinar el Mas De / Menos De. Por ejemplo: más de 2 minutos y 30 segundos en el segundo round equivaldrán a más de 1.5 rounds.

En el caso de una decisión técnica o un empate técnico, el marcador se resolverá en el momento en que se detuvo la pelea.

Luchador para ganar no por decisión

Esta apuesta consiste en que el luchador gane por KO / TKO / Descalificación, sumisión o cualquier otra forma que no sea decisión. Cualquier decisión tomada por los jueces no determinará al ganador de la apuesta

Tenis

Reglas Generales

1. En caso de retiro, abandono o descalificación en un partido, todos los mercados cuyo resultado aún no se haya determinado se anularán, en el caso de mercado a ganar, el partido es oficial al momento que la primera pelota es servida. Después de eso, si un jugador se retira será declarado perdedor sin importar el marcador del partido en dicho momento. Las apuestas a un set específico, completadas antes de que un jugador se retire, tienen acción. Por ejemplo, si el tercer set de una partida comienza, pero no se completa, las apuestas en más de 2.5 sets se establecerán como el ganador.
2. Se considera que un partido de tenis ha comenzado con el primer saque del partido.
3. Para todas las apuestas referidas al número de juegos jugados, Tiebreaks y Match tie-break, para handicap y total de juegos, cuentan como 1 punto para el ganador.
4. En caso de retiro todos los mercados se anularán.
5. En caso de cambio de horario, día de partido, cambio de sede, cambio pista cubierta a pista al aire libre o viceversa, cambio de superficie (ya sea antes o durante un partido) todas las apuestas tendrán acción.
6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
7. Todas las Apuestas Futuras de tenis tienen acción, compita o no el jugador en el torneo.
8. Las disputas se resolverán de acuerdo con el resultado del órgano rector del evento, si no hay ningún resultado oficial, se utilizará flashscore.com.
9. Todas las apuestas en enfrentamientos cara a cara tienen acción hasta que finalice el partido, independientemente de cualquier retraso debido a la lluvia o la oscuridad, el cambio de horario, el cambio de ubicación o el cambio de superficie.
10. Las apuestas en juegos totales o hándicap de juegos están determinadas por el número total de juegos ganados por cada jugador durante el partido.
11. Todas las disputas de calificación se resolverán de acuerdo con el resultado en Flashscore.com

Ganador del Partido

Si no se completan el número legal de sets completos, todas las apuestas se considerarán nulas.

Hándicap asiático y Mas De / Menos De

Esta apuesta consiste en los sets jugados en el partido. El ganador será determinado por el número de sets acumulados por ambos jugadores. Si no se ha completado el número legal de sets completos todas las apuestas se considerarán nulas. Un desempate (tie breaker) se considerará como un set para apuestas de Mas De / Menos De.

Ganador de punto - Ganador del primer punto

Esta apuesta consiste en escoger qué jugador ganará el punto indicado. El punto nominado aparecerá en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo: 1er set - 5to juego - Ganador del 1er Punto.

Ganador de juego específico

Esta apuesta consiste en escoger qué jugador ganará el juego indicado. El juego nominado aparecerá en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo: 2º set - 7º juego - Ganador. Si un juego no se completa por alguna razón, las apuestas serán anuladas. Los puntos de desempate (Tie breaker) no se contarán para este tipo de apuesta.

Juego a Deuce (40-40)

Esta apuesta consiste en escoger si un puntaje de 40-40 (Deuce) ocurrirá en cualquier etapa del juego indicado. El juego nominado aparecerá en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo: 1er set - 4to juego – Juego a Deuce. "Sí", lo que significa que habrá un puntaje de 40-40 en el juego. "No", lo que significa que una puntuación de 40-40 no ocurrirá en el juego. Si un juego no se celebra por alguna razón o se abandona antes de que se alcance un puntaje de 40-40, las apuestas serán anuladas. Una vez que se alcanza un puntaje de 40-40, las apuestas en ese juego se resolverán, incluso si el juego se abandona por cualquier motivo.

Carrera a cantidad de juegos

Esta apuesta consiste en escoger cuál de los jugadores o pareja de dobles, alcanzará primero las cantidades de juegos predeterminadas.

1ro-2do-3er-4to y 5to set /Línea de Dinero – Mas De/Menos De / Hándicap

En caso de que un set no se complete, todas las apuestas serán anuladas.

El jugador ganará al menos un set / dos sets

Escoger si alguno de los dos jugadores ganará o no al menos 1 set durante el partido. Seleccionar si alguno de los dos jugadores ganará o no al menos 2 sets durante el partido. Si ya existe uno o dos juegos terminados, las apuestas serán válidas para la resolución.

Set termina en cero

Si habrá un set que terminará con algún jugador en cero dentro del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el marcador ya se haya determinado.

Total de Juegos Par o Impar

Escoger si el número total de juegos dentro de cada partido será un número par o Impar. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Jugador que ganará la mayoría de los juegos (1X2)

Se escoge cual de los dos jugadores o parejas de dobles tiene que ganar la mayoría de los juegos durante el partido para las apuestas 1X2 al seleccionar el empate significa que el número de juegos entre los dos jugadores o parejas de dobles debe ser igual. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Total de juegos (jugador), partido

En esta apuesta se escoge el número de juegos ganados por un jugador en un partido. Las apuestas se considerarán nulas si el número legal completo de juegos no se ha completado o cambiado. Un desempate (Tie Breaker) se considera como un set para fines de los Juegos. Un súper desempate (Super Tie Breaker) se considera como un set para todas las apuestas de Juegos.

Doble resultado

Escoger si un jugador ganará o perderá el primer set y luego ganará o perderá el partido. Las apuestas se considerarán nulas si no se completa el número legal completo de juegos.

Mas De / Menos De Aces

Esta apuesta es similar a Mas De / Menos De. La ganancia / pérdida será determinada por el número de aces acumulados por ambos jugadores. Las apuestas son nulas si el número legal de juegos no se ha completado o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán anuladas.

Ganador del Primer Juego

El cliente escogerá qué jugador ganará el primer juego. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Primer jugador en ganar 3 juegos

El cliente escogerá qué jugador será el primero en ganar tres juegos. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Primer rompimiento de Servicio

El cliente escogerá que jugador le romperá el servicio a su contrincante. Todas las apuestas serán anuladas si no ocurre un rompimiento de servicio. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Mas De / Menos De Faltas Dobles

Esta apuesta consiste en escoger la cantidad de faltas dobles que habrán en el partido. El ganador será determinado por el número de faltas dobles acumuladas por ambos jugadores. Las apuestas se considerarán nulas si no se completa o cambia el número legal completo de juegos.

Reglas Generales

1. Se considera que un jugador ha jugado en un torneo o en una ronda específica una vez que realice su primer golpe en el tee de salida.
 - Si un jugador se retira, se retira o es descalificado después de haber realizado el tee de salida, las apuestas se mantendrán.
2. En torneos afectados por el mal tiempo u otros motivos, las apuestas se calificarán con base en el resultado oficial, independientemente del número de rondas jugadas.
3. En caso de abandono del torneo, se anularán las apuestas realizadas después de la última ronda completada.
4. Los resultados oficiales de la sede del torneo en el momento de la entrega de trofeos se utilizan para efectos de calificación de la apuesta (las descalificaciones posteriores a este momento no cuentan).
5. Si cualquier jugador de golf en un enfrentamiento Head to Head, 2 bolas, 3 bolas o 4 bolas no juega, todas las apuestas en el evento se resolverán «Sin acción».
6. 2 Bolas: Jugador que hace la puntuación más baja en la ronda indicada.
 - Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado se anulará.
 - El mercado se anulará si ambos competidores consiguen la misma puntuación en la ronda afectada. Habrá acción si el jugador se retira después del primer golpe en el tee de salida.
7. 3 Bolas: Jugador que hace la puntuación más baja en la ronda indicada. Se aplica «Dead-Heat».
8. Ganador: Todas las apuestas al ganador se resuelven a favor del jugador ganador del trofeo. Se tendrá en cuenta el resultado del desempate. En caso de que un torneo se reduzca del número de hoyos programado por cualquier motivo (por ejemplo, malas condiciones meteorológicas), las apuestas al ganador (excepto las apuestas a «líder de la primera ronda») realizadas antes de la ronda final completada se determinarán con base en el jugador que gane el trofeo.
9. Para las apuestas realizadas durante la semana del torneo, los golfistas que se retiren antes de su hora de salida programada para el Día 1, serán calificados como «Sin acción».
10. Apuestas de Grupo: El ganador será el jugador que consiga la mejor posición al final del torneo. Aplican reglas de Dead-Heat, excepto cuando el ganador se determine por desempate.
11. Posición Final: En caso de empate en una posición final, la posición empatada contará. Por ejemplo, un empate con otros 7 jugadores por el 5º puesto contará como una posición Top 5. Aplican reglas de Dead-Heat.
12. Líder al Final de la Ronda: La clasificación se basa en la puntuación del torneo al final de la ronda especificada. Aplican reglas de Dead-Heat.
13. Los 4 Majors son US Open, The Masters, PGA Championship y The British Open.
14. Todas las Apuestas Futuras de golf tienen acción, independientemente de si el jugador sale en la 1ª ronda o no.
 - Una Apuesta Futura se define como cualquier apuesta realizada antes del lunes de la semana del torneo.
15. «Dead-Heat» aplica en cualquier situación en la que se produzca un empate, a menos que se haya ofrecido la opción de empate para apostar en el evento.
16. Si un golfista es descalificado de la ronda o torneo, después de completar una ronda,

todas las apuestas en la ronda o torneo se calificarán como una pérdida para el golfista.

17. Para las apuestas Cara A Cara 9 (Matchups), el golfista que complete la mayor cantidad de hoyos será declarado ganador. En el caso de que ambos golfistas completen el mismo número de hoyos, el golfista con el puntaje más bajo será calificado como el ganador.

18. En los eventos en los que el torneo entra en playoff, el ganador del playoff se utilizará con fines de calificación.

19. Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando PGA.com, LPGA.com o EuropeanTour.com como fuente oficial.

Ganador Absoluto

Todas las apuestas son válidas, excepto las realizadas a participantes que no compiten en la primera ronda. Los resultados oficiales del sitio del torneo se utilizarán para fines de la apuesta.

Todas las apuestas directas se resolverán con el jugador que gana el trofeo. Se tendrá en cuenta el resultado de los play-offs

Si una competencia reduce a menos del número planeado de rondas, todas las apuestas realizadas después del último tiro de la ronda completa anterior, se anularán.

En caso de que haya un cambio o una disminución en el número de ronda o aperturas reservadas en la competencia, las apuestas establecidas en este mercado se mantendrán.

Ganador de la primera ronda

El ganador de esta apuesta será el jugador que logre la posición más alta al final de la primera ronda.

Jugador que terminará entre las posiciones 5/10/20

Esta apuesta consiste en seleccionar al jugador o jugadores que terminen dentro de los mejores 5, 10 o 20 jugadores de un torneo específico. Se aplican las reglas de empate. Las selecciones en apuestas individuales se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante.

Enfretamientos a 18 Hoyos

El ganador será el jugador con el puntaje más bajo en 18 hoyos.

Si un enfrentamiento individual termina en un empate, las apuestas serán anuladas. Los play-offs no cuentan. Las apuestas se mantienen una vez que los jugadores han realizado el primer tiro. Si se abandona una ronda, las apuestas en esa ronda son nulas.

Apuestas de 18 hoyos 2 y 3 bolas

Las apuestas se mantienen una vez que los jugadores han realizado el primer tiro. Si se abandona una ronda, las apuestas en esa ronda son nulas.

En caso de que las parejas o grupos cambien, todas las apuestas se anularán.

El ganador será el jugador con el puntaje más bajo en 18 hoyos. Para el torneo que utiliza el sistema de puntuación Stableford, el máximo anotador de puntos durante la ronda es el ganador.

En las apuestas de 2 bolas, donde no se ofrece una opción por el empate, las apuestas se anularán en caso de empate. En las apuestas de 3 bolas se aplicarán las reglas de “dead heat”.

Para las apuestas Ganadores de Hoyo, las jugadas son válidas una vez que todos los jugadores nominados salen del hoyo designado. Para que un jugador gane el hoyo, debe obtener una puntuación más baja que cualquier otro jugador en ese hoyo especificado. Si un jugador se retira durante el hoyo, las apuestas sobre el jugador retirado se determinarán como perdedoras. Las apuestas se determinarán una vez que los jugadores abandonan el “green”.

Para las apuestas grupales de Hoyo, las apuestas se determinarán en función del puntaje sobre un grupo específico de hoyos. Para que un jugador gane el grupo de hoyos, debe obtener una puntuación menor que cualquier otro jugador en los hoyos especificados. Las apuestas se anularán si uno de los jugadores no juega en el primero de los hoyos especificados. Si un jugador se retira durante el grupo de hoyos especificado, las apuestas a ese jugador se establecerán como perdedoras.

Línea de Dinero

En caso de existir un empate en un enfrentamiento individual las apuestas serán nulas.

Enfrentamientos de hoyos

Las apuestas se mantienen una vez que los jugadores han realizado el primer tiro. El jugador que complete la mayor cantidad de hoyos se considerará ganador. Si ambos jugadores completan la misma cantidad de hoyos, el jugador con la puntuación más baja se considerará ganador. Si un enfrentamiento individual termina en un empate, las apuestas serán anuladas. El desempate se tiene en cuenta.

Reglas de empate Dead Heat

Si 2 o más jugadores o equipos terminan en la misma posición, la apuesta se dividirá proporcionalmente. Ejemplo:

Las posiciones finales en el torneo son las siguientes:

1ra posición: jugador A

2da posición: jugador B

3ra posición: jugador C

3ra posición: jugador D

3ra posición: jugador E

6ta posición: jugador F

7ma posición: jugador

G

Supongamos que apuesta por el jugador E (e / w $\frac{1}{4}$ 1-2-3) La tercera posición es compartida por 3 jugadores: el jugador E comparte la tercera posición con otros 2 jugadores, por lo que el pago será $\frac{1}{3}$ de apuesta X e / w

Supongamos que apuesta en el jugador E (e / w $\frac{1}{4}$ 1-2-3-4) Las posiciones 3 y 4 son compartidas por 3 jugadores.

Las posiciones 3 y 4 (no realmente la 4ta posición ya que hay 3 jugadores en la 3ra posición) son compartidas por 3 jugadores, lo que significa que 2 posiciones pagan, de los 3 jugadores que alcanzaron esas posiciones: $\frac{2}{3}$ de apuesta X e / w de probabilidades.

Nota: las reglas de dead-heat (empate) se aplican al riesgo de la apuesta y no a las probabilidades.

Jugadores que pasarán el corte x|

Esta apuesta se refiere al primer corte oficial en el torneo, se utilizará para resolver este mercado el sitio oficial del torneo. Cualquier corte posterior será irrelevante. Cualquier jugador que se retire o sea descalificado antes del primer corte se considerará que perdió el corte.

Hoyo en uno

La apuesta consiste en si se marcará un hoyo en uno durante el torneo. Las apuestas se mantendrán mientras se juegue un mínimo de 36 hoyos de un torneo. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Mas De – Menos De Jugadores bajo Par

Consiste en escoger cuántos jugadores terminarán el torneo con una puntuación general por debajo de par. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Nacionalidad de ganador

La apuesta consiste en predecir la nacionalidad del jugador que ganó el torneo. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Margen de diferencia del ganador

Consiste en apostar por cuántos tiros ganará el jugador ganador el torneo especificado. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Ganador de punta a punta

Para predecir que el ganador del torneo será el líder del torneo al final de cada ronda especificada desde la primera ronda hasta la última ronda. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo

Puntuación más alta de la ronda

El cliente escoge la puntuación más alta de la ronda individual efectuada por un jugador durante el torneo. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Puntuación más baja de la ronda

El cliente escoge la puntuación más baja de la ronda individual efectuada por un jugador durante el torneo. Las apuestas se resolverán con el resultado del sitio web oficial del torneo.

Deportes motorizados

Reglas Generales

1. En caso de aplazamiento o abandono de un evento específico, las apuestas seguirán siendo válidas siempre y cuando, el evento se complete en un plazo de 72 horas.
2. Todas las apuestas tienen acción, independientemente de si el piloto compite en la carrera.
3. La vuelta de calentamiento cuenta como parte de la carrera.
4. Enfrentamientos de Carrera:
 - El piloto que termine en la posición más alta será considerado el ganador.
 - En caso de que ambos pilotos no completen la carrera, el enfrentamiento se determinará en función del resultado oficial.
 - En el caso de una apuesta combinada o de grupo en la que dos o más pilotos no consigan clasificarse, sus tiempos de vuelta de clasificación determinarán sus posiciones en el resultado de la carrera.
5. Las apuestas al Campeonato de Pilotos de Fórmula 1 y al Campeonato de Constructores de Fórmula 1 se decidirán por el número de puntos acumulados inmediatamente después del último Gran Premio de la temporada, sin tener en cuenta las descalificaciones posteriores.
6. Las apuestas se valorarán según el resultado oficial del día de la carrera – las apuestas no están sujetas a ninguna modificación o cambio de resultado después del día de esta fecha.
7. Los enfrentamientos clasificatorios se califican según los tiempos de clasificación solamente.
8. Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando el resultado oficial del órgano rector de la liga de la carrera.

FÓRMULA 1

1. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la presentación del podio se considera oficial para efectos de la calificación de la apuesta.
2. Los eventos que se acorten debido a las condiciones meteorológicas u otras circunstancias, pero sean considerados oficiales por el órgano rector de la competencia, se liquidarán en consecuencia siempre y cuando se otorguen los puntos completos.
3. Si una carrera se pospone para otro día (a determinar dentro de la zona horaria UTC) todos los mercados se consideran nulos.
4. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, si el número de ganadores supera la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico, se aplicará "Dead-Heat".
5. Si uno o más pilotos tienen que empezar la carrera desde el pit-lane, él/ellos serán clasificados al final de la parrilla de salida para efectos de la calificación de la apuesta.
6. Si los competidores (que se reflejan como selecciones) se retiran en diferentes vueltas, se considera el número de vueltas terminadas a efectos de la calificación de la apuesta.
7. Ganador (Escudería), Top x (Escudería) y Enfrentamientos (Escudería) se liquidan con el equipo que

tenga el coche mejor clasificado en el resultado final.

8. 1ª Escudería en Retirarse se liquida con el equipo que retiró un coche primero.
9. 1ª parada en boxes (Escuderías) se adjudica al equipo cuyo coche haya entrado primero en boxes.
10. El total de adelantamientos por equipo se establece con base en el número acumulado de adelantamientos de ambos coches en el equipo seleccionado.
11. Vuelta Rápida: El piloto que logre el mejor tiempo en la vuelta, grupo de vueltas o carrera especificada será considerado ganador.
12. El tiempo de vuelta en milisegundos es válido para efectos de la calificación de la apuesta.
13. Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado.
14. Los mercados se considerarán nulos si uno de los pilotos se retira en la vuelta de formación o antes.
15. Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para ser considerado para efectos de la calificación de la apuesta.
16. Los adelantamientos durante la primera vuelta no se consideran para efectos de la calificación de la apuesta.
17. Los adelantamientos de un piloto específico en la misma vuelta cuando entra o sale de boxes no se tienen en cuenta para efectos de la calificación de la apuesta.
18. Los adelantamientos de un coche en la vuelta de su retirada no se consideran para efectos de la calificación de la apuesta.
19. Adelantamientos a autos rezagados (por una vuelta o más) o que un auto rezagado recupere la vuelta perdida adelantando a un auto que tiene más vueltas completas, no se considerará como adelantamiento para efectos de la calificación de la apuesta.
20. Un coche se considera retirado para efectos de la calificación de la apuesta si no pasa la línea de meta cuando la sesión se considera finalizada, a menos que sea descalificado.
21. Si más de un competidor se retira en la misma vuelta en la que se produjo el primer abandono, aplica regla de "Dead-Heat".
22. Si un coche se retira en boxes o en el pit lane, se considerará la última vuelta iniciada para efectos de la calificación de la apuesta.
23. El coche que entre primero en el pit-lane será considerado como ganador de este mercado.
24. Si un coche entra en el pit lane y se retira, se considerará como una parada en boxes para efectos de la calificación de la apuesta.

NASCAR

1. Todos los mercados incluyen una posible prórroga.
2. Salvo que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la presentación del podio se considera válido a efectos de la calificación de la apuesta.
3. Los eventos que se acorten debido a las condiciones meteorológicas u otras circunstancias, pero que la asociación gobernante considere oficiales, se liquidarán en consecuencia siempre que se otorguen los puntos completos.
4. Si una carrera se aplaza a otro día (a determinar dentro de la zona horaria UTC) todos los mercados se considerarán nulos.
5. Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en diferentes vueltas, el número de vueltas terminadas se considerará a efectos de la calificación de la apuesta.
6. Si un competidor no participa en la carrera en absoluto (no toma la salida), todas las apuestas a este

competidor deben anularse.

7. Los mercados se considerarán anulados si uno de los pilotos se retira en o antes de la vuelta de calentamiento.
8. Si todos los competidores (seleccionados) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado.
9. Si el número de participantes es inferior a 3, el participante que se haya retirado más tarde será considerado ganador. Esto se aplica hasta que 3 competidores sean declarados ganadores.

MOTO GP

1. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la presentación del podio se considera válido a efectos de la calificación de la apuesta.
2. Los eventos que se acorten debido a las condiciones meteorológicas u otras circunstancias, pero que sean considerados oficiales por la asociación gobernante, se liquidarán en consecuencia siempre que se otorguen los puntos completos.
3. Si una carrera se pospone a otro día (a determinar dentro de la zona horaria UTC) todos los mercados se consideran nulos.
4. Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en diferentes vueltas, el número de vueltas terminadas se considera a efectos de la calificación de la apuesta.
5. Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado.
6. Los mercados se considerarán nulos si uno de los pilotos se retira en o antes de la vuelta de calentamiento

Carreras de Fórmula Uno – Ganador Absoluto

Todas las apuestas de carreras se basan en los resultados oficiales de la Federación Internacional del Automóvil (FIA), el organismo rector deportivo, en el momento de la presentación del podio.

Campeón absoluto

Las apuestas se calificarán según la clasificación de la FIA inmediatamente después de la carrera final de la temporada y no se verán afectadas por penalizaciones o degradaciones posteriores.

Campeonato de Constructores

En esta apuesta el cliente selecciona quien ganará el Campeonato de Constructores de acuerdo con la clasificación y las reglas según lo especificado por la FIA.

Vuelta (Lap) Más Rápida

El cliente seleccionará al piloto que hará la vuelta más rápida. Se utilizará el resultado oficial de la FIA para la carrera.

Posición en el Podio

En esta apuesta el cliente escoge el piloto que terminará en las primeras tres posiciones (Top 3). Se utilizará el resultado oficial de la FIA para la carrera. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Enfrentamientos (Matchups)

En esta apuesta el cliente elige cuál de los pilotos terminará en una posición más alta. En caso de que ninguno de los pilotos termine la carrera, el piloto que complete más vueltas se considerará ganador. Si ambos pilotos han completado la misma cantidad de vueltas completas, las apuestas serán anuladas.

NASCAR – Ganador Absoluto

El ganador oficial de las carreras de NASCAR será que se anuncie en el podio y su sitio oficial: nascar.com. Esto incluye todas las carreras que se detuvieran prematuramente por cualquier motivo. Los pilotos que no clasifiquen para la carrera se considerarán no acción, es decir, todas las apuestas a dicho piloto se declararán nulas.

Carreras de Rally

Todas las apuestas de las carreras de Rally se determinarán según la clasificación oficial definida por los organizadores de la carrera y no se verán afectadas por ninguna consulta posterior.

Carreras de Motos - Campeón Absoluto

En esta apuesta el cliente escoge al ganador del Campeonato de Motociclismo. Las apuestas serán definidas por el número de puntos acumulados después de la presentación del podio en la carrera final de la temporada y no se verán afectadas por ninguna reclamación posterior.

Ganador Absoluto – Carrera

El cliente seleccionará el piloto que ganará la Carrera correspondiente. Si el corredor elegido no corre no habrá apuesta. Las posiciones en el podio se usarán para determinar el ganador de las apuestas. Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Corredor que finalizará entre las primeras 6 posiciones (Top 6)

En esta apuesta el cliente elige el piloto que terminará entre las primeras 6 posiciones (Top 6). El resultado de la apuesta será en el momento de la presentación del podio. Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Corredor que finalizará entre las primeras 10 posiciones (Top 10)

En esta apuesta el cliente elige el piloto que terminará entre las primeras 10 posiciones (Top 10). El resultado de la apuesta será en el momento de la presentación del podio. Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Piloto con la Clasificación más rápida

En esta apuesta se elige quién será el piloto más rápido en la calificación. Los tiempos de vuelta oficiales serán registrados por el organizador oficial y se utilizarán para fines de la apuesta. Los pilotos deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión de práctica especificada para que las apuestas sean válidas.

Ganador Práctica 1-2-3

En estas apuestas se eligen quiénes serán los ganadores de las prácticas 1, 2 y 3 (individualmente). Los tiempos de vuelta oficiales serán registrados por el organizador oficial y se utilizarán para fines

de la

apuesta. Los pilotos deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión de práctica especificada para que las apuestas sean válidas.

Nacionalidad del Ganador

El cliente escogerá cual será la nacionalidad del piloto que ganará la Carrera.

Margen del ganador

En esta apuesta se elige el margen ganador entre el piloto ganador y los demás. Las apuestas se determinarán según el resultado oficial del organizador oficial en el momento de la presentación del podio.

Lider despues de la 1ra-5ta y 10ma Vuelta

En esta apuesta el cliente escoge que piloto estará lidereando después de la 1ra, 5ta y 10ma Vuelta (las tres son apuestas individuales). Para fines de apuesta, se considera que el ganador es el piloto que lidera la carrera al cruzar la línea de salida / llegada después de una vuelta clasificada (no incluye la vuelta de formación) En el caso de que una vuelta no se complete, todas las apuestas serán anuladas. En el caso de que comience una carrera en condiciones de seguridad, las apuestas realizadas en este mercado se mantendrán.

Rugby

Reglas Generales

1. A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas de Rugby se valoran en 80 minutos de juego. El término “80 minutos de juego” incluye cualquier tiempo de compensación.
2. A menos que se indique lo contrario, las apuestas de Rugby League Nines se califican según el tiempo reglamentario específico del torneo y excluyen la prórroga.
3. En caso de cambio de adversario con respecto al anunciado, todas las apuestas para dicho partido serán canceladas.
4. En caso de partidos suspendidos, todas las apuestas serán canceladas, a excepción de los mercados en los que el resultado ya esté determinado.
5. Si un partido se interrumpe, pero posteriormente se reanuda (desde el punto del partido en el que se interrumpió) y se juega hasta el final dentro de las 48 horas posteriores a la hora original programada para el partido, todas las apuestas serán válidas.
6. Si un partido se interrumpe y al reanudarse no finaliza en un plazo de 48 horas a partir de la hora original programada para el partido, se considerará como un abandono y se anularán las apuestas al encuentro original, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya este determinado.
7. Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y se vuelve a jugar en su totalidad, se considerará como un abandono y las apuestas al encuentro original se anularán, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya haya sido determinado antes de la interrupción inicial del encuentro.
8. Para todas las Apuestas Futuras y específicas del torneo, incluyendo mercados como, Gana el grupo / Llega a la final / Finalistas, las apuestas se anularán si no se completa el número previsto de partidos, a menos que el resultado ya esté determinado. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán a las apuestas.
9. Si una serie específica de partidos, fases o rondas (por ejemplo, la Fase de Grupos), o una competición en su totalidad no se completa por cualquier motivo, las apuestas realizadas después de que se haya completado el último partido relevante, serán canceladas.
10. Las apuestas solo son válidas para temporada regular a menos que se indique lo contrario.
11. La posición final de los equipos al término del calendario de partidos programado determinará las clasificaciones sin tener en cuenta los playoffs o las consultas posteriores (y las posibles deducciones de puntos) por parte de las respectivas ligas.
12. Termina último: Se resolverá a favor del equipo que termine en la última posición de la liga estipulada al finalizar la temporada regular.
13. Desciende: Cuando se ofrezca el mercado, la calificación de la apuesta se basará en las reglas de la liga en cuestión. Por ejemplo, a efectos del descenso de la Super League, un equipo desciende al finalizar la temporada regular.
14. Rugby 7s, 9s y 10s se liquidan en el juego de regulación de torneo específico y excluyen el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario en la descripción de la apuesta.
15. Todas las disputas de calificación se resolverán utilizando el resultado oficial del órgano rector de la liga.

RUGBY UNION

1. Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo, primer tiempo, tiempo extra y tanda de penales) se consideran sólo para el tiempo regular.
2. Si un partido se interrumpe y continúa en un plazo de 48 horas tras el saque inicial, todas las apuestas abiertas se valorarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas no decididas se anularán.
3. Regular 80 minutos: Los mercados se basan en el resultado al final de los 80 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de descuento o parada, pero no incluye la prórroga o el tiempo asignado para una tanda de penales.
4. Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido cambios en el marcador o tarjetas rojas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
5. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja inexistente o incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
6. Si los momios se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
7. Si un partido es interrumpido o aplazado y no continúa en un plazo de 48 horas tras la fecha original del saque inicial, las apuestas serán canceladas.
8. Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

RUGBY 7's

1. Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo, primer tiempo, tiempo extra y tanda de penales) se consideran sólo para el tiempo regular a menos de que específicamente indique lo contrario.
2. Si un partido se interrumpe y continúa en un plazo de 48 horas tras el saque inicial, todas las apuestas abiertas se valorarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas no decididas se anularán.
3. Regular 14 / 20 minutos: Los mercados se basan en el resultado al final de un partido programado de 14 / 20 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo de compensación, pero no incluye la prórroga o el tiempo asignado para una tanda de penales.
4. Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido cambios en el marcador o tarjetas rojas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
5. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja inexistente o incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
6. Si los momios se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 1 minuto), nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
7. Si un partido es interrumpido o aplazado y no continúa en un plazo de 48 horas tras la fecha original del saque inicial, las apuestas serán canceladas.
8. Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

Apuestas en la 1ra y 2da Mitad

Las apuestas solamente abarcan el resultado de la primera y segunda mitad (ambas son apuestas independientes). Las apuestas son nulas si el partido se abandona antes del medio tiempo. Si

un partido se abandona durante el 2do tiempo, todas las apuestas de la primera mitad siguen siendo válidas y las del 2do tiempo serán canceladas.

Criquet

1. Las apuestas en partidos afectados por las condiciones meteorológicas se calificarán de acuerdo con el resultado oficial siempre y cuando, en el caso de partidos Test, se haya lanzado al menos una bola.
2. En caso de que se suspenda un partido Test debido a las condiciones meteorológicas antes de que se haya lanzado la primera bola o de que se suspenda un partido por cualquier otro motivo, se anularán todas las apuestas.
3. Apuestas a Series de Tests.
 - En las apuestas de Series Tests y en las apuestas especiales de Series, deberá jugarse el número total de Tests; de lo contrario, todas las apuestas serán canceladas.
 - Las apuestas a Tests individuales se mantendrán.
 - Apuestas al Ganador Final – Tests de “Overs” limitados: En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se regirán por el reglamento oficial de la competición.
 - Cuando no se indique un momio para el empate y las reglas oficiales de la competición no determinen un ganador, las apuestas al resultado final serán anuladas.
4. Para los partidos de un día, en caso de empate, las apuestas al partido serán canceladas a menos que se haya ofrecido un momio para el empate. Las apuestas también se cancelarán si el partido se suspende o se anula.
5. Mejor bateador/jugador de la serie: Todas las apuestas tienen ‘acción’.
6. A menos que se indique lo contrario las apuestas al mejor bateador aplican sólo a la primera entrada, y son válidas independientemente del número de “Overs” lanzados. Las apuestas a jugadores seleccionados que no batean son perdedoras.
7. Enfrentamientos de bateadores (sólo 1ª entrada): Cada bateador debe enfrentarse al menos a una bola para que las apuestas tengan «acción». En caso de empate, se anularán todas las apuestas.
8. Enfrentamientos de Bowlers (sólo 1ª entrada): Los lanzadores deben lanzar al menos una bola para que las apuestas tengan «acción». En caso de empate, todas las apuestas se anularán.

Fútbol Australiano

1. Todos los mercados de los partidos se calificarán incluyendo prórroga, a menos que se indique lo contrario.
2. El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario.
3. Si la duración de un partido es modificada por el organismo rector antes del comienzo del juego, el tiempo de juego acordado se considerará el tiempo reglamentario oficial para ese partido; todas las apuestas serán válidas siempre y cuando, se complete este nuevo tiempo reglamentario.
4. En caso de empate (incluyendo prórroga) todas las apuestas serán reembolsadas, a menos que se ofrezca momio por el empate. Las apuestas se resolverán únicamente sobre el resultado oficial de la AFL.
5. Si un partido se interrumpe, pero posteriormente se reanuda (desde el punto del partido en el que fue interrumpido) y se juega hasta el final dentro de las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido, todas las apuestas serán válidas. De lo contrario, si el partido se reanuda, pero no finaliza en un plazo de 48 horas a partir de la hora original programada para el partido, se considerará como un abandono y se anularán las apuestas al encuentro original, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado antes de la interrupción inicial del encuentro.
6. Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y se vuelve a jugar en su totalidad, esto se considerará como un abandono y las apuestas al encuentro original se anularán, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado, antes de la interrupción inicial del encuentro.
7. Para todas las apuestas de cuartos, en caso de que no se complete un cuarto específico, las apuestas serán canceladas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado.
8. Si un partido se va a la prórroga, ésta se incluirá a efectos de la calificación de la apuesta (se considerará una continuación del 4º cuarto).
9. Para todas las apuestas de medio tiempo, en caso de que no se complete un medio tiempo específico, las apuestas serán canceladas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado. Si un partido se va a la prórroga, ésta se incluirá a efectos de la calificación de la apuesta (se considerará una continuación del 2º tiempo).

Ciclismo

1. Todas las apuestas se valorarán en función de los resultados publicados por el organismo rector oficial de la carrera.
 - Las investigaciones y decisiones del jurado realizadas en un plazo de 24 horas a partir de la hora de inicio de la etapa correspondiente se tomarán en cuenta para efectos de la calificación de la apuesta.
 - Las investigaciones y decisiones tomadas después de 24 horas a partir de la hora de inicio de la etapa correspondiente no afectarán a las apuestas.
 - En los eventos de varias etapas, en caso de que se cancelen etapas, se utilizará la clasificación oficial tras la última etapa completada para efectos de la calificación de la apuesta, siempre y cuando se complete en su totalidad.
 - Cuando se revisen los mercados generales entre etapas, se anulará cualquier apuesta realizada después de la última etapa completada.
2. Los participantes deberán pasar la línea de salida del evento/etapa correspondiente para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, las apuestas serán anuladas y los riesgos devueltos.
3. Para los mercados de Clasificación por Equipos, la calificación de la apuesta se basa en la clasificación final por tiempo (en caso de que haya más de una Competición por Equipos en un evento específico).
4. Los mercados Futuros pueden estar sujetos a una Regla 4 (Deducción).
5. Los enfrentamientos se resolverán en función del ciclista que consiga la mejor posición en la prueba/etapa especificada.
 - En caso de que uno o ambos ciclistas no pasen por la línea de salida, las apuestas se anularán.
 - Si ambos ciclistas comienzan, pero no terminan un evento/etapa específica, las apuestas se anularán.
 - Si ambos ciclistas comienzan un evento/etapa específica y sólo uno no lo termina, el ciclista que complete el evento/etapa específica será considerado ganador.

Deportes Electrónicos (Esports)

1. Las apuestas se liquidarán en función del resultado oficial declarado por el organismo oficial de gobierno de la competencia especificada.
2. Los partidos pospuestos deben jugarse dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente para tener acción; de lo contrario, se calificarán como «Sin acción».
3. Si un jugador o equipo está mal escrito, todas las apuestas serán válidas a menos que sea obviamente incorrecto o claro que no fue el jugador o el equipo que jugó ese partido.
4. Si el evento de un partido o mapa comienza, pero no se completa, todas las apuestas se calificarán como «Sin acción» a menos que un jugador sea descalificado después del comienzo del partido, en cuyo caso el jugador o equipo progresará a la siguiente ronda o Ser galardonado con la victoria se utilizará con fines de calificación.
5. Si se juega un partido antes de la hora de inicio programada, todas las apuestas realizadas después de la hora de inicio real se calificarán como «Sin acción».
6. Si un partido o mapa se reproduce debido a una desconexión, todas las apuestas en el mercado especificado se calificarán como «Sin acción» a menos que el resultado ya esté determinado.
7. Si un jugador o equipo recibe un pase en al menos un mapa antes de que comience el partido, todas las apuestas se calificarán como «Sin acción»
8. Si se reproduce un mapa debido a un problema técnico no relacionado con el jugador, las apuestas previas al juego se mantendrán en el mapa reproducido de acuerdo con el resultado oficial.
9. Si el número requerido de mapas se cambia o difiere de los ofrecidos para fines de apuestas, todas las apuestas en apuestas de hándicap, apuestas de mapas totales, apuestas de puntaje correctas y mapas de «Carrera a» se calificarán como «Sin acción»

Tenis de Mesa

1. Si se ofrecieron mercados de apuesta cuando el resultado del evento ya era conocido, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.
2. En caso de una la calificación de la apuesta incorrecta de cualquier mercado, nos reservamos el derecho a corregirlos en cualquier momento.
3. Si el resultado de un mercado no puede ser verificado, nos reservamos el derecho de retrasar la la calificación de la apuesta hasta que exista confirmación oficial. Si el resultado de un mercado no puede ser verificado oficialmente, nos reservamos el derecho de anularlos.
4. En situaciones en las que el evento se juegue en una sede diferente a la indicada, todas las apuestas al evento se mantendrán siempre y cuando, el partido no se cambie a la sede del rival y el equipo local y visitante para el partido no se inviertan, en cuyo caso el Sportsbook se reserva el derecho de anular las apuestas
5. En caso de cambio de rival respecto al que figura en el evento original, todas las apuestas para ese partido serán anuladas.
6. Si un partido no se adhiere al formato normal (por ejemplo: cambios en la duración de los periodos, el sistema de puntuación, formato de juego, etc.); el Sportsbook se reserva el derecho de anular las apuestas.
7. El Sportsbook se reserva el derecho de cambiar la oferta de mercados de apuesta en cualquier momento, así como suspender o cerrar las apuestas en eventos antes de la hora de inicio programada.
8. En caso de errores evidentes en las líneas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
9. El Sportsbook se reserva el derecho de suspender los momios durante un evento en caso de una falla en la transmisión, problemas técnicos o si existe sospecha de fraude.
10. El Sportsbook se reserva el derecho de anular apuestas en cualquier momento debido a fallos técnicos o errores evidentes.
11. A menos que se indique lo contrario en las Reglas Específicas para cada deporte, si un partido es aplazado o abandonado y se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio original, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. Si el partido no se completa dentro de las 48 horas posteriores, todas las apuestas no decididas se anularán.
12. Si un partido se interrumpe antes de la finalización del tiempo regular y no se completa el mismo día, se mantendrán las apuestas cuyo resultado ya se conozca en el momento de la interrupción del partido. En el caso de las apuestas aún no resueltas, estas serán anuladas a menos que se especifique lo contrario en las Reglas Específicas del deporte en cuestión.
13. Carrera a X Puntos (Inc. Prórroga): A menos que se indique lo contrario, si un partido finaliza antes de que se alcancen X puntos, este mercado se considerará nulo.
14. Mercados de Mitades/Cuartos/Periodos: A menos que se indique lo contrario, sólo los puntos anotados en el período respectivo contarán para la calificación de la apuesta del mercado.
15. Mercados Par/Impar: A menos que se indique lo contrario, los marcadores en “cero” se liquidarán como Par.

16. Enfrentamientos: A menos que se indique lo contrario en las Reglas Específicas del deporte en cuestión, al menos un competidor debe terminar el evento de lo contrario, todas las apuestas serán anuladas.
- Si uno o más competidores no empiezan el evento, todas las apuestas se anularán.
 - Si todos los participantes son descalificados o excluidos por cualquier otro motivo, todas las apuestas se anularán.
 - Si ambos participantes en un enfrentamiento obtienen el mismo resultado y no se ofrecen momios de empate, todas las apuestas se anularán.

COMBOS / PARLAYS

Es un tipo de apuesta en donde el cliente escoge entre 2 y 10 equipos, entre más selecciones escoja el cliente mayor será monto que podrá ganar. En el caso de que una de las selecciones pierda toda la apuesta combinada se considerara perdedora. Si existiera algún empate (Push) entre los equipos seleccionados la apuesta combinada revertirá al número menor de aciertos, exceptuando cuando sea una apuesta combinada de 2 equipos, en este caso la jugada revertiría a una apuesta directa. Si existiera empate (push) en una apuesta directa, el monto total arriesgado sería reembolsado al cliente. Este tipo de apuesta tiene un límite máximo de apuesta, favor de consultar la tabla de apuestas máximas.

Cuotas de Apuestas Combinadas

Equipos	Pago	
2	2.6/1	Ejemplo: Combinada de 2 Equipos
3	6/1	
4	12/1	701 Blazers-6½ -110 198 -110
5	24/1	702 Lakers +6½ -110 198 -110
6	47/1	
7	91/1	Lakers +6½
8	175/1	Lakers/Blazers ov 198
9	300/1	Riesgo \$100 Ganancia \$260
10	600/1	

Nota: La tabla de pagos está basada en equipos con una cuota de -110, si alguna de las selecciones tuviera otro valor esta tabla seria inválida y el pago será diferente.

Calculando Combinadas manualmente

Es muy sencillo obtener el número decimal de una línea de dinero Ej. 2 equipos, parlay \$100

901) Yankees -120

911) Dodgers +150

-120 Línea negativa el decimal es obtenido de la siguiente

manera $(100 / 120) + 1$ $100/120 = 0.8333$

$$0.8333 + 1 = 1.8333$$

+150 Línea positiva el decimal es obtenido de la siguiente

manera $(150/100) + 1$ $150/100 = 1.5$ $1.5+1 = 2.5$

Usando esta fórmula el resultado es el siguiente

(riesgo) (d1 x d2) - riesgo =

GANANCIA $100 \times (1.8333 \times 2.5) -$

100 = \$ 358

Tabla de líneas asiáticas- total de goles

Más 0.5	0	Pierdes	Menos 0.5	0	Ganas
	1 o más	Ganas		1	Pierdes
Más 0.75	0	Pierdes	Menos 0.75	0	Ganas
	1	Ganas la mitad		1	Pierdes la mitad
	2 o más	Ganas		2 o más	Pierdes
Más 1	0	Pierdes	Menos 1	0	Ganas
	1	Se devuelve el Dinero		1	Se devuelve el Dinero
	2 o más	Ganas		2 o más	Pierdes
Más 1.25	0	Pierdes	Menos 1.25	0	Ganas
	1	Pierdes la mitad		1	Ganas la mitad
	2 o más	Ganas		2 o más	Pierdes
Más 1.5	1 o menos	Pierdes	Menos 1.5	1 o menos	Ganas
	2 o más	Ganas		2 o más	Pierdes
Más 1.75	1 o menos	Pierdes	Menos 1.75	1 o menos	Ganas
	2	Ganas la mitad		2	Pierdes la mitad
	3 o más	Ganas		3 o más	Pierdes
Más 2	1 o menos	Pierdes	Menos 2	1 o menos	Ganas
	2	Se devuelve el Dinero		2	Se devuelve el Dinero
	3 o más	Ganas		3 o más	Pierdes
Más 2.25	1 o menos	Pierdes	Menos 2.25	1 o menos	Ganas
	2	Pierdes la mitad		2	Ganas la mitad
	3 o más	Ganas		3 o más	Pierdes
Más 2.5	2 o menos	Pierdes	Menos 2.5	2 o menos	Ganas
	3 o más	Ganas		3 o más	Pierdes
Más 2.75	2 o menos	Pierdes	Menos 2.75	2 o menos	Ganas
	3	Ganas la mitad		3	Pierdes la mitad
	4 o más	Ganas		4 o más	Pierdes
Mas 3	2 o menos	Pierdes	Menos 3	2 o menos	Ganas
	3	Se devuelve el Dinero		3	Se devuelve el Dinero
	4 o más	Ganas		4 o más	Pierdes
Más 3.25	2 o menos	Pierdes	Menos 3.25	2 o menos	Ganas
	3	Pierdes la mitad		3	Ganas la mitad
	4 o más	Ganas		4 o más	Pierdes
Más 3.5	3 o menos	Pierdes	Menos 3.5	3 o menos	Ganas
	4 o más	Ganas		4 o más	Pierdes
Más 3.75	3 o menos	Pierdes	Menos 3.75	3 o menos	Ganas
	4	Ganas la mitad		4	Pierdes la mitad
	5 o más	Ganas		5 o más	Pierdes
Más 4	3 o menos	Pierdes	Menos 4	3 o menos	Ganas
	4	Se devuelve el Dinero		4	Se devuelve el Dinero
	5 o más	Ganas		5 o más	Pierdes
Más 4.25	3 o menos	Pierdes	Menos 4.25	3 o menos	Ganas
	4	Pierdes la mitad		4	Ganas la mitad
	5 o más	Ganas		5 o más	Pierdes
Más 4.5	4 o menos	Pierdes	Menos 4.5	4 o menos	Ganas
	5 o más	Ganas		5 o más	Pierdes
Más 4.75	4 o menos	Pierdes	Menos 4.75	4 o menos	Ganas
	5	Ganas la mitad		5	Pierdes la mitad
	6 o más	Ganas		6 o más	Pierdes
Más 5	4 o menos	Pierdes	Menos 5	4 o menos	Ganas
	5	Se devuelve el Dinero		5	Se devuelve el Dinero
	6 o más	Ganas		6 o más	Pierdes
Más 5.25	4 o menos	Pierdes	Menos 5.25	4 o menos	Ganas
	5	Pierdes la mitad		5	Ganas la mitad
	6 o más	Ganas		6 o más	Pierdes
Más 5.75	5 o menos	Pierdes	Menos 5.75	5 o menos	Ganas
	6	Ganas la mitad		6	Pierdes la mitad
Más 6	6	Ganas	Menos 6	7 o mas	Pierdes
	7 o más	Pierdes		5 o menos	Ganas
	6	Se devuelve el Dinero		6	Se devuelve el Dinero
		Ganas		7 o más	Pierdes

REGLAS EN VIVO **SISTEMA GOLD**

1 Generales

1.1

1.1.1 Todas las apuestas se aceptarán de acuerdo con la LÍNEA actual: una lista de eventos con las probabilidades fijas y los coeficientes de ganancia establecidos por la casa de apuestas. la casa de apuestas puede cambiar las probabilidades después de realizar las apuestas, pero las condiciones de las apuestas permanecen intactas. Los clientes deben verificar todos los posibles cambios en las probabilidades antes de realizar la apuesta.

1.1.2 Un cliente no puede cambiar ni cancelar una apuesta después de registrarse en el servidor y después de recibir el mensaje de aceptación y la asignación del número de tiquete. Sin embargo, la casa de apuestas se reserva el derecho de cancelar una apuesta en cualquier momento por razones técnicas o de error humano, sin previo aviso. Cualquier falla en la comunicación no es una razón válida para cancelar una apuesta, si la apuesta se registró en el servidor. Un cliente solo puede colocar apuestas en la medida de los fondos en su cuenta. Cuando la apuesta se ha realizado y registrado, el monto del riesgo de la apuesta se deducirá de la cuenta de depósito del cliente. Después del cálculo de la apuesta, todas las ganancias se agregan al saldo del cliente.

1.1.3 Aunque hacemos todo lo posible para garantizar que toda la información de juegos en vivo mostrada sea correcta, la información (como el puntaje, el tiempo del juego, entre otros) está destinada a ser utilizada como guía y no asumimos ninguna responsabilidad en el caso de que esta sea incorrecta.

1.1.4

- 1.1.4.1 Cuando un tramo de la apuesta en vivo agregado al boleto de apuesta se marca como "sujeto a confirmación secundaria", eso significa que después de validar el precio y la línea, se contará un período de confirmación secundario en el boleto de apuesta. Si durante el período de confirmación secundaria no se registran puntos por ninguno de los equipos, la apuesta se marcará como aceptada. De lo contrario, el tramo de apuesta se marcará como cancelado y, en el caso de una apuesta directa, se marcará como sin acción.
- 1.1.4.2 Si uno o más tramos en vivo de un parlay se consideran cancelados debido a una falla en la confirmación secundaria, el resto del parlay tendrá acción con las probabilidades de pago determinadas al excluir el tramo o tramos cancelados del cálculo de probabilidades. Si todos los tramos de parlay son rechazados, entonces todo el parlay se marcará sin acción.

2 Definir Apuestas

2.1

2.1.1 Todas las fechas y horarios de los eventos publicados por la casa de apuestas son provisionales. Las apuestas a eventos que aparezcan con fechas u horas incorrectas o con otras inexactitudes en sus descripciones (por ejemplo, estado o fase de un torneo, resultado de un partido anterior, etc.) se considerarán válidas para todas las apuestas en juego sin excepción y para las previas a los partidos siempre que se hayan realizado antes del inicio real del evento.

2.1.2 El equipo visitante se indica en primer lugar en una línea. Si el juego tuvo lugar en el campo del equipo visitante (excepto partidos entre equipos de la misma ciudad), todas las apuestas para el evento se considerarán nulas. El cambio de ubicación a un campo neutral no es una razón válida para cancelar las apuestas. Las apuestas se considerarán válidas si la ubicación del participante anfitrión aparece en el título del torneo, pero el participante anfitrión no aparece en primer lugar en la línea de apuestas. Si hay una discrepancia en la visualización que afecte el orden de los equipos local / visitante, esta no será una razón válida para la cancelación de la apuesta y las mismas se mantendrán.

2.1.3 Eventos Interrumpidos

- 2.1.3.1 Los eventos interrumpidos que no se reanuden dentro de las próximas 24 horas serán cancelados. En el caso de tal cancelación, todas las apuestas se consideran sin acción, excepto las apuestas en las que el resultado ya se ha determinado inequívocamente (por ejemplo, si el total ya ha superado el total citado, las apuestas que excedan ese total se liquidarán como ganadores, y las que no lo excedan como perdedores, etc.)
- 2.1.3.2 Por favor, consulte los capítulos correspondientes de estas reglas para obtener reglas adicionales relacionadas con los diferentes deportes.

2.1.4 Solo las estadísticas y los puntajes registrados en el sitio web oficial de la liga el día del evento se contarán para propósitos de definición. Si después del día de la final del evento, el resultado primario cambia por algún motivo importante, este cambio no afecta la definición de la apuesta. Además, se considera que las apuestas se resuelven de acuerdo con el resultado principal de un protocolo oficial u otra fuente inmediatamente después de que finalice el evento. En el caso de que no haya información sobre fuentes oficiales, la casa de apuestas tiene derecho a utilizar otras fuentes de información, incluida la información de su propio representante en el partido. La fuente indicada en la línea de apuestas prevalecerá. Si el evento se interrumpió y se reanudó al día siguiente desde el inicio, para fines de cálculo, el primer partido se considera un evento interrumpido y se calcula de acuerdo con el punto.

2.1.5 En caso de un error humano por parte del personal de la casa de apuestas o mal funcionamiento de la computadora durante la aceptación de apuestas (tales como: errores obvios en las probabilidades, probabilidades no correspondientes en posiciones dependientes, etc.), y en el caso de que se sospeche que el juego está manipulado, o en otros casos de violación de las Reglas, la casa de apuestas tiene derecho a cancelar dicha apuesta. En el caso de que las organizaciones internacionales de fijación de partidos EWS-FIFA, Federbet y la Unidad de Integridad de Tenis sospechen de cualquier arreglo de partidos u otra manipulación del evento deportivo, la casa de apuestas tiene el derecho de bloquear la cuenta del cliente que realizó apuestas en el evento hasta que las organizaciones anti arreglo de

partidos lleguen a una conclusión final. Si la conclusión final resulta en un arreglo, entonces todas las apuestas realizadas serán canceladas. La administración no está obligada a presentar pruebas del aparente fraude o manipulación con el resultado del evento.

2.1.6 Todos los resultados en vivo que se muestran durante el evento en el sitio web de la casa de apuestas, deben considerarse sólo como referencia y con fines informativos. Si bien la casa de apuestas siempre intenta mostrar el puntaje actual correcto, un error en la visualización del puntaje no se considerará una razón aceptable para cambiar los resultados de la apuesta. Por favor, utilice fuentes alternativas de información mientras realiza apuestas en vivo (por ejemplo: televisión, etc.)

2.1.7 Cualquier cambio en el marcador o cualquier cambio en los detalles del partido decidido por el árbitro oficial, (por ejemplo, cancelar un gol debido a un fuera de juego, después de examinar el video o la cancelación o revisión de un juego de puntos en tenis, voleibol, etc.), o el acuerdo mutuo de los participantes (por ejemplo, jugar en equipos iguales después de que el jugador haya sido expulsado, etc.) no es una razón válida para cancelar las apuestas.

2.1.8 Siempre que un evento sea aplazado y reprogramado para un día natural posterior (después de la medianoche en la zona horaria local en la que se juega el evento), todas las apuestas para ese evento serán anuladas.

2.1.9 Si los resultados de una oferta no se pueden determinar en un periodo de 24 horas, se cancelarán todas las apuestas de esa oferta.

2.1.10 Para los mercados de ganador absoluto y de participantes principales, se pueden aplicar reglas de empate. Un empate es cuando varios participantes empatan por una posición en un concurso de manera que el número de los que terminan dentro de los ganadores principales es mayor de lo que normalmente se esperaría. Cuando esto sucede, las apuestas de cualquier participante que no esté completamente dentro del total ganador se dividen proporcionalmente en una parte ganadora y una parte perdedora en proporción al número de lugares disponibles dentro del mercado total ganador.

Por ejemplo, si al apostar en un mercado "Top 20", el participante elegido termina en un empate de 5 posiciones por el puesto 19, su apuesta sería dos quintos ganadora (los puestos 19 y 20 con otros 4 participantes) y tres quintos perdedor (compartiendo el lugar 21, 22 y 23 con otros 4 participantes).

2.1.11 En cualquier encuentro que implique una derrota, un walkover o cualquier otro evento en el que el encuentro se considere completo sin haberse jugado, todas las apuestas serán anuladas, independientemente de cómo lo califique el organismo rector de su liga.

En el caso de los mercados de tipo multidireccional o de futuros, en los que la apuesta no está asociada a ningún encuentro de un solo evento, las derrotas y similares se tratarán como pérdidas para el equipo perdedor.

2.1.12 En el caso de una situación no contemplada específicamente en estas normas, la casa de apuestas se reserva el derecho de determinar una decisión final y tratará de hacerlo de forma coherente con las normas de la industria.

3. Tipos de Apuestas

3.1

3.1.1 Líneas de 2 Opciones (No Apuesta en Empate)

Se predice qué lado ganará directamente. Si el resultado final es un empate, la apuesta será reembolsada.

3.1.2 Líneas de 3 opciones

Las líneas de 3 opciones son local, visitante y empate. El resultado de la apuesta será determinado por el ganador al final del período especificado. En el caso de un empate en el resultado, las apuestas tanto en local como en visitante serán calificadas como perdedoras.

3.1.3 Handicap (Spreads de Puntos)

Un hándicap es un tipo de apuesta donde el número especificado de puntos se suman o restan del lado apostado. Un hándicap de 0 se muestra en la pantalla como una línea de "PK". El resultado se determina agregando la línea de hándicap a la puntuación del lado elegido.

- 3.1.3.1 Spreads Asiáticos

Estos son Spreads que se muestran con un número X seguido de ".25" o ".75". Para fines de puntuación, funcionan igual que los spreads regulares, pero el monto de riesgo se asignará a 2 valores de spread diferentes. Por ejemplo, si se elige un spread de +1.25, la mitad de la apuesta irá a +1 y la otra mitad a +1.5.

- 3.1.3.2 Ejemplos

3.1.4 Totales

Tiene dos opciones: Mayor y Menor. Tiene que predecir el total de goles (sets, juegos o puntos para tenis o cualquier otro deporte) marcados en el juego completo o en el período especificado. Para las apuestas en vivo, los goles se consideran independientemente de si se marcan antes o después de que se realicen las apuestas. Si un partido es abandonado, las apuestas se anularán a menos que el acuerdo ya se haya determinado incondicionalmente.

- 3.1.4.1 Totales Asiáticos

Estos son totales que se muestran con un número X seguido de ".25" o ".75". Para fines de puntuación, funcionan igual que los totales regulares, pero su monto de riesgo se dividirá en 2 totales diferentes. Por ejemplo, usted apuesta un total para que sea menor que 3.75, en el cual la mitad de su apuesta será menor que 3.5 y la otra mitad será menor que 4. Esto puede seleccionarse para el partido completo o para una mitad/cuarto/período específico.

Dependiendo de la fuerza de cada equipo, se emite un hándicap para el juego. Esto permite que las probabilidades para cada lado sean más similares, permitiendo oportunidades de apuestas más competitivas. Todas las apuestas en vivo en el Total Asiático (incluyendo las apuestas en la primera y segunda mitad del partido) se definen según la línea de puntuación. Si un partido es abandonado, las apuestas serán anuladas.

- 3.1.4.2 Ejemplos

3.1.5 Totales de Equipo

Esto es lo mismo que una apuesta en el total, pero se basa en la puntuación de un solo equipo y no en ambos.

3.1.6 Doble Oportunidad

Esta oferta muestra 3 resultados posibles para apostar:

- 3.1.6.1 **Equipo local y empate:** Si el equipo local gana o empata el partido, su apuesta será calificada como ganadora
- 3.1.6.2 **Equipo visitante y empate:** Si el equipo visitante gana o empata el partido, su apuesta será calificada como ganadora.
- 3.1.6.3 **Sin empate:** Si no hay empate en el partido, su apuesta será calificada como ganadora.

3.1.7 Impar o Par

Esta opción le permite apostar si final se sumará a un número par o impar. Todas estas apuestas se basan en puntajes totales (a diferencia de un puntaje de conjunto o set, mapa o marco (frame)), a menos que se indique específicamente lo contrario.

Las apuestas de tenis impar o par para el juego completo se refieren al número total de juegos ganados, a menos que se indique específicamente lo contrario.

3.1.8 Total Exacto

Esta opción le permite predecir cuál será el total exacto al sumar el puntaje final de ambos equipos. Sus opciones de apuesta serán:

- 3.1.8.1 **Exactamente 'N'**: Predecir que las puntuaciones finales sumadas serán 'N'.
- 3.1.8.2 **Cualquier cosa menos 'N'**: Predecir que las puntuaciones finales sumadas no serán 'N'.

3.1.9 Total de Equipo Exacto

Esta opción le permite predecir cuál será el total exacto al final del juego/periodo para un equipo específico. Sus opciones de apuesta serán:

- 3.1.9.1 **Exactamente 'N'**: Predecir que el puntaje de su equipo será exactamente 'N'
- 3.1.9.2 **Cualquier cosa menos 'N'**: Predecir que el puntaje de su equipo no será 'N'.

3.1.10 Para Calificar/ Para Ganar La Serie / Levantar la Copa

Estas son apuestas en un determinado equipo para avanzar a la siguiente ronda de una competencia específica o para ganar la competencia y levantar la copa. Las apuestas se califican después del pitido final del árbitro, incluido el tiempo extra y los penaltis, si corresponde. El resultado de la apuesta será una victoria si el equipo en el que se elige apostar califica para la siguiente etapa de la competencia que se está jugando o si ganan la competencia por completo. Si el equipo elegido gana el partido, pero no avanza a la siguiente etapa de la competencia, o no gana la copa, la apuesta será una pérdida.

3.1.11 Margen Exacto

Se apuesta en un lado para ganar por la cantidad exacta de puntos especificados en la apuesta.

3.1.12 Medio Tiempo / Tiempo Completo

Esta es una apuesta combinada, en donde se elige tanto el resultado de la primera mitad como el resultado después del final del juego. Por favor tenga en cuenta que algunos deportes incluyen el tiempo extra en esta apuesta, mientras que otros lo excluyen. Por favor, revise cuidadosamente la descripción del mercado.

3.1.13 Puntuación Correcta

Esta es una apuesta sobre el puntaje final exacto para ambos equipos.

3.1.14 Primero en alcanzar

Esta es una apuesta sobre qué equipo alcanzará o superará primero un número específico de cualquier unidad especificada en la apuesta (por ejemplo, goles, puntos, tiros de esquina en fútbol, etc.). El resultado de la apuesta será una victoria si el equipo que eligió para su apuesta es el primero en alcanzar la cantidad, o pasarla. Por favor, tenga en cuenta que algunos deportes incluyen el tiempo extra, mientras que otros lo excluyen. Por favor, revise cuidadosamente la descripción del mercado.

3.1.15 Primero en Anotar

Esta es una apuesta de 2 opciones sobre qué equipo anotará primero en el partido. Si ninguno de los equipos anota, se reembolsará la apuesta.

3.1.16 ¿Habrà un Empate?

Esta es una apuesta de 2 opciones sobre si el resultado final del partido o el período especificado será un empate.

3.1.17 El equipo X Gana / No Hay Apuesta

Esta es una apuesta de 2 opciones sobre si el partido se empatará o si ganará el equipo especificado en la selección de apuestas. Si el equipo X (el equipo especificado en el encabezado de la apuesta) gana, la apuesta no tendrá acción.

3.1.18 ¿Habrà Autogol?

Esta es una apuesta sobre si alguno de los equipos marcará un autogol. Solo tiempo de regulación, a menos que se especifique lo contrario.

3.1.19 Ganar a Ceros

Apuesta es para que el equipo gane por cualquier cantidad de anotaciones (Goles, carreras, puntos, etc) sin recibir ninguna anotación en su contra. En el caso de empate, la opción de "no" es la ganadora.

3.1.20 Mitad o Período Con Mayor Puntuación

Esta es una apuesta basada en la cantidad más alta anotada en cada una de las mitades o períodos. Si hay un "empate" o una opción de apuesta de "múltiples períodos iguales", entonces, a menos que haya elegido esa opción, su apuesta será un perdedor en tales circunstancias. Por favor revise las descripciones del mercado y del deporte cuidadosamente para determinar si la apuesta incluye o no horas extras.

3.1.21 Primer Método de Anotación

Esta es una apuesta sobre el método de la primera anotación del juego. En caso de que no haya anotación, la apuesta se anulará.

3.1.22 ¿Habrà Tiempos Extra / Entradas Extra?

Esta es una apuesta sobre si un juego en particular irá a tiempo extra o entradas extra.

3.1.23 Total de Touchdowns (Fútbol Americano)

Esta es una apuesta basada en el número total de touchdowns anotados durante el período especificado.

3.1.24 ¿Habrà un Safety? (Fútbol Americano)

Esta es una apuesta sobre si se anotará un safety o no.

3.1.25 Cualquiera de los Equipos Anotan 3 Veces Sin Responder

Esta es una apuesta sobre si alguno de los equipos marcará tres o más veces consecutivas (en el fútbol americano, esto excluye los puntos después del touchdown y las conversiones de dos puntos).

3.1.26 Touchdown / Gol de Campo Más Largo / Más Corto (Fútbol Americano)

Estas son apuestas en el total arriba / abajo de la distancia del touchdown / gol de campo más largo / más corto anotado. Si no se realiza dicha puntuación, se anularán todas las apuestas.

3.1.27 Equipos Especiales o Touchdown Defensivo (Fútbol Americano)

Esta es una apuesta sobre si un touchdown será anotado por los equipos especiales de un equipo o un touchdown defensivo.

3.1.28 Total de Goles de Campo (Fútbol Americano)

Esta es una apuesta basada en la cantidad total de goles de campo anotados durante el período especificado.

3.1.29 2 Bolas / 3 Bolas Emparejamientos de 18 hoyos (Golf)

Este tipo de apuesta es un emparejamiento entre dos o tres jugadores en 18 hoyos. Los jugadores no necesariamente jugarán juntos y no existe tal requisito para que la apuesta sea válida. Sin embargo, si alguno de los jugadores del grupo no da el primer golpe, se cancelarán todas las apuestas.

3.1.30 Líder Tras la Ronda (Golf)

El ganador será el jugador con la mejor puntuación global al final de la ronda.

3.1.31 Resultados de Tiros de Esquina (Fútbol)

Esta es una apuesta de 3 opciones en el equipo que se prevé que realice la mayor cantidad de tiros de esquina en un partido de fútbol.

3.1.32 Total de Tiros de Esquina (Fútbol)

Esta es una apuesta en el total del número de tiros de esquina realizados por ambos equipos en un partido de fútbol.

3.1.33 Hándicap de Tiros de Esquina (Fútbol)

Esta es una apuesta de hándicap en el número de tiros de esquina hechos por cada equipo.

3.1.34 Primer Tiro de Esquina del Partido (Fútbol)

Esta es una apuesta de 2 opciones sobre qué equipo recibirá el primer tiro de esquina del partido.

3.1.35 Para mantener la Portería Imbatida (Fútbol)

Esta es una apuesta de 2 opciones sobre si el equipo especificado permitirá un gol.

3.1.36 Total de Tarjetas (Fútbol)

Para efectos de definir el resultado, las apuestas que se refieren al número de tarjetas mostradas por el árbitro se contarán de la siguiente manera:

La segunda tarjeta amarilla es ignorada por propósitos de resultados (ej, el máximo de cartas por jugador es 3). Tarjetas mostradas a “no jugadores” (ej. Managers, sustitutos o jugadores sustituidos que no tomarán parte subsecuente del juego) no cuentan hacia el total.

- 3.1.36.1 Tarjeta amarilla = 1
- 3.1.36.2 Tarjeta roja = 2
- 3.1.36.3 Dos o más tarjetas = 3

3.1.37 Ganador Absoluto / Mejores Jugadores / Mejores Jugadores por Nacionalidad

Se trata de una apuesta sobre el ganador o los principales ganadores de una competencia o torneo en particular (o sobre el ganador dentro de un subconjunto particular, como la nacionalidad, de la competencia o torneo). Los resultados están determinados por los resultados oficiales del día en que finaliza la competición. No se considerarán descalificaciones o enmiendas posteriores. Se aplican las reglas de empate.

3.1.38 Propositiones de Jugadores

Esta es una apuesta basada en estadísticas para un jugador específico. El jugador debe jugar (no necesariamente iniciar) para que las apuestas tengan acción. Para béisbol y fútbol soccer el jugador debe comenzar para que las apuestas tengan acción. Las proposiciones de jugadores que se ofrecen incluyen:

- 3.1.38.1 Jugador por Anotar Primero / Último / Cualquier Momento

Esta es una apuesta sobre si un jugador en particular marcará primero, último o en cualquier momento durante el juego. Los mariscales de campo o cualquier jugador que anote un TD de pase oficial no cuentan para fines de calificación.

- 3.1.38.2 Total de Rush + Rec Yardas por Jugador (Fútbol Americano)

Esta apuesta se basa en si el total de las yardas corridas más las yardas recibidas de un jugador superarán o no el total dado.

- 3.1.38.3 Doble Doble / Triple Doble por Jugador (Baloncesto)

Esta es una apuesta sobre si un jugador en particular obtendrá o no un "doble doble" o un "triple doble".

Un doble doble (o triple doble) se define como alcanzar dos dígitos (es decir, diez o más) en dos (tres para un triple doble) de las siguientes cinco categorías estadísticas: puntos, rebotes, asistencias, robos y tiros bloqueados.

- 3.1.38.4 Jugador que marca la primera canasta (baloncesto)

El mercado se liquida según el jugador que anota la primera canasta. Los tiros libres cuentan a efectos de liquidación.

- 3.1.38.5 Jugador amonestado (Fútbol)

Tanto las tarjetas amarillas como las rojas cuentan para la liquidación de este mercado.

3.1.3910 Minutos

- 3.1.39.1 La puntuación debe ocurrir entre las 0:00 y las 09:59

4. Opciones de apuestas

4.1

4.1.1 Directa

Esta es una apuesta única en uno de los tipos de apuestas enumerados anteriormente.

4.1.2 Parlays

Esta opción de apuesta combina múltiples apuestas directas en una única apuesta, de modo que para que el parlay gane la cantidad indicada, todas las apuestas que lo componen también deben ganar.

Si alguna de las apuestas que lo componen se empata (o se cancela), esas apuestas se excluyen al calcular el pago final.

Un parlay también podría ser un ganador neto de una cantidad menor si los únicos tramos perdedores del parlay fueran perdedores parciales y no resultaran en una pérdida completa de la apuesta (por ejemplo, medio perdedores en hándicaps o totales de un cuarto o tres cuartos, o después de ajustes de empate).

Los rendimientos porcentuales de cada apuesta componente del parlay se multiplican para determinar el pago final. Cualquier empate en un parlay con 3 equipos o más irá al siguiente número más bajo de equipos. Un empate en un parlay de 2 equipos resultará en una apuesta directa.

4.1.3 Teasers y Pleasers

Un teaser es un tipo especial de apuesta parlay en la que el jugador puede ajustar la diferencia de puntos o el total de puntos (más/menos) a su favor para múltiples tramos parlay. Al cambiar la distribución de puntos o los totales, el jugador aumenta sus posibilidades de ganar el teaser. Sin embargo, esta ventaja viene con la contrapartida de recibir pagos potenciales más bajos.

Por otro lado, complacer es lo opuesto a provocar. En un juego complaciente, el jugador mueve la diferencia de puntos o los totales en contra de su favor, lo que hace que sea más difícil ganar. Pero si ganan, obtendrán un pago mayor debido al aumento de las probabilidades.

En lenguaje sencillo:

* Los avances ajustan las líneas para que sea más fácil ganar, pero a costa de pagos más bajos.

* Los complacientes ajustan las líneas para que sea más difícil ganar, pero con el beneficio de pagos más altos.

4.1.4 Round Robins

Esta opción combina múltiples combinaciones de los componentes de un parlay o teaser en una sola apuesta.

El jugador elige entre 2 y 15 selecciones y los tamaños de parlay deseados que se crean a partir de la selección. Por ejemplo, un jugador podría hacer 8 selecciones y luego combinarlas en parlays de 2, 4, 7 y 8 selecciones.

Además de los parlays, los round robins también pueden incluir apuestas directas.

4.1.5 Retiros de efectivo

Alternativa para recuperar fondos de una apuesta en cualquier momento durante el evento, según las probabilidades actuales. Esta opción está restringida en todos los concursos y apuestas exóticas multidireccionales.

5 Por Deporte

5.1 Fútbol australiano

5.1.1 Las apuestas en los partidos se aceptan en:

- 5.1.1.1 Tiempo regular incluyendo tiempo extra.

5.1.2 No nos hacemos responsables de las discrepancias en la duración del partido. La fecha y hora del comienzo de un evento en las secciones “Deportes” y “En Vivo” son aproximadas. Todas las regulaciones de los partidos deben especificarse utilizando fuentes oficiales.

5.1.3 Si un partido se abandona antes de que se jueguen 80 minutos, todas las apuestas en ese partido son nulas, excepto aquellas cuyo resultado se ha determinado en el momento de la interrupción del partido.

5.1.4 Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local todavía esté designado como tal.

5.1.5 Se anota un Gol (6 puntos) cuando el balón se impulsa a través de los postes de la portería, mediante una patada del equipo atacante sin tocar a ningún otro jugador. El equipo atacante recibe 6 puntos.

5.1.6 Se anota un Behind (1 punto) cuando el balón se impulsa entre un poste de gol y un poste trasero o si el balón golpea un poste de gol y pasa.

5.1 Bádminton

5.1.1 Todas las apuestas se anularán si no se ha completado un partido debido al retiro o descalificación de un jugador.

5.1 Bandy

5.1.1 Todos los mercados se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

5.1 Béisbol

5.1.1 Las apuestas en el juego completo y de la segunda mitad incluyen entradas adicionales, a menos que se especifique lo contrario.

5.1.2 Las apuestas Pre juego en la línea de 2 opciones tendrán acción después de cinco entradas de juego (cuatro y medio si el equipo local está ganando). Si un juego se cancela o se termina temprano, el ganador se determina por el puntaje después de la última entrada completa del juego. Si el equipo local anota para empatar o toma la delantera en la mitad inferior de la entrada, el ganador se determina por el puntaje en el momento en que se cancela el juego. **Tenga en cuenta que esto solo se aplica a las apuestas previas al juego y NO a las apuestas en vivo.**

5.1.3 Para todas las demás apuestas de juego completo, el número programado de entradas se debe jugar para tener acción. Si no se cumplen estas condiciones, todas las apuestas de juego completo serán nulas, a menos que el resultado del mercado ya se haya determinado inequívocamente (consulte la sección 2.3.1 para obtener más información).

5.1.4 Si el evento se interrumpe antes de que se complete la quinta entrada, y/o cuatro y media si el equipo local está ganando, todas las apuestas se anularán (tenga en cuenta que esto se

aplica solo a las apuestas previas al partido y NO a las apuestas en vivo).

5.1.5 Para todas las apuestas de entrada individual y de 1ª entrada, la (s) entrada (s) especificada (s) se deben jugar hasta el final para que la apuesta tenga acción.

5.1.6 Al apostar MLB en la línea de 2 opciones del juego completo, las apuestas se pueden realizar opcionalmente especificando que uno o ambos lanzadores listados deben comenzar para que la apuesta tenga acción.

- 5.1.6.1 Listar a un Lanzador: Si el lanzador especificado en la apuesta no comienza el juego, la apuesta se resolverá como Sin Acción.
- 5.1.6.2 Listar a ambos Lanzadores: Si alguno de los lanzadores especificados en la apuesta no comienza el juego, la apuesta se resolverá como Sin acción.
- 5.1.6.3 Acción: Independientemente de si alguno de los lanzadores especificados en la apuesta comienza el juego o no, la apuesta tendrá acción.

5.1.7 Las apuestas Pre juego en las líneas de 2 opciones de MLB, las líneas de carreras, los totales y los totales por equipo para el juego completo, la primera mitad y la primera entrada siempre están los lanzadores listados (con la excepción de las líneas de juego completas de 2 opciones como se describe en 4.4.5 arriba). Si el lanzador listado no comienza, la apuesta se liquidará como Sin acción.

5.1.8 Los juegos de postemporada de la MLB (Wild Card, Divisional Series, Championship Series, World Series) no se consideran oficiales hasta que se declare un ganador. Si comienza un juego de postemporada y luego se retrasa a una fecha posterior, todas las apuestas tendrán acción con el puntaje final calificado como el resultado oficial.

5.1.9 Series de la temporada regular de MLB: Las apuestas en la serie de béisbol se basan en los primeros tres juegos jugados de cada serie. Al menos dos de los primeros tres juegos de la serie se deben jugar para que las apuestas tengan acción. Un juego declarado final (llamado) contará para una apuesta en serie siempre que se declare oficialmente un juego reglamentario.

5.1.10 Béisbol no MLB: si un juego se suspende / interrumpe y no se reanuda dentro de las 24 horas, todas las apuestas no resueltas se anularán. Cualquier juego que termine temprano como resultado de una regla de misericordia (mercy rule) tendrá acción en todas las apuestas.

5.1 Baloncesto

5.1.1 Si se cambia el lugar del partido, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local original permanezca designado como tal. Si el equipo local y el equipo visitante se voltean, las apuestas en la lista original se clasificarán como SIN ACCIÓN.

5.1.2 Solo las estadísticas y los puntajes registrados en el sitio web oficial de la liga el día del juego, se contarán para fines de definición. Modificaciones posteriores no cuentan.

5.1.3 Las líneas de juego y las apuestas de la segunda mitad incluyen el tiempo extra a menos que se indique lo contrario. Las apuestas del 4to cuarto excluyen el tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

5.1 Volleyball de playa

5.1.1 En el caso de que un partido comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, excepto aquellos mercados que si hayan sido determinados.

5.1 Boxeo

5.1.1 Una pelea se define como haber comenzado una vez suena la campana para el comienzo del primer asalto.

5.1.2 En el caso de que se declare un No Evento o se abandone una pelea por cualquier motivo antes de la finalización del evento, todas las apuestas serán anuladas. Si el resultado del mercado ya se ha determinado, las apuestas se definen de acuerdo con el resultado.

5.1.3 Si se ha cambiado el número de asaltos, las apuestas sobre el resultado de la pelea se mantendrán y las apuestas sobre el número de asaltos se anularán.

5.1.4 La apuesta de “Duración de la pelea” (Duration of the fight bet) se designa en la línea de Deportes como Total de Asaltos. Para ganar esta apuesta es necesario predecir el número de asaltos en una pelea. El asalto en el que se determina el resultado de una pelea (es decir, cuando finaliza la pelea) también se tiene en cuenta al calcular el número de asaltos.

5.1.5 En caso de que un boxeador no salga después de que el gong haya llamado a un nuevo asalto, se considera que el combate ha terminado en el asalto anterior.

5.1.6 La apuesta de “Victoria del primer (segundo) deportista” (Victory of the first (second) sportsman) se designa en la línea de Deportes como 1 (2) e incluye los siguientes elementos:

- 5.1.6.1 Victoria en los puntos
- 5.1.6.2 Victoria por nocaut
- 5.1.6.3 Victoria por nocaut técnico
- 5.1.6.4 Descalificación del oponente o su negativa durante la pelea

5.1.7 La apuesta de “Empate” (Draw bet) se designa en la línea de Deporte como X, se determina por decisión de los jueces si el número de puntos anotados por los boxeadores es igual cuando terminan todos los asaltos de la pelea.

5.1.8 En la apuesta de “Victoria en los puntos” (Victory on the points), el ganador se determina por la decisión del juez cuando terminan todos los asaltos.

5.1.9 La apuesta de “Gana a distancia” (Win inside distance) incluye nocaut, nocaut técnico y descalificación de un oponente o su negativa durante la pelea.

5.1.10 La apuesta de “Gana 2 en el 3er Asalto” (Win 2 in 3rd Round) se calculará como una ganancia si el segundo asalto gana por nocaut en el tercer asalto.

5.1.11 La apuesta de “El combate termina en 10-12 Asaltos” (The Bout Ends In 10-12 Rounds) se calculará como una ganancia si el boxeador gana por nocaut en el asalto 10 al 12.

5.1.12 Rondas totales. Para efectos de definir el resultado, media ronda sobre un total se refiere a un tiempo de ronda oficial hasta, pero sin incluir, 1 minuto y 30 segundos (2 minutos y 30 segundos para MMA) para los totales abajo y 1 minuto 30 segundos (2 minutos y 31 segundos para MMA) o más tarde para el total arriba.

5.1 Cricket

5.1.1 Ganador del partido:

- 5.1.1.1 Si un evento se termina antes de tiempo debido al clima, el ganador del partido, si lo hay, se determinará según las reglas oficiales del concurso.
- 5.1.1.2 En caso de que un evento se declare como empate, las apuestas de líneas de 2 opciones se calificarán como Sin Acción.

- 5.1.1.3 En las competiciones en las que un “bowl out” o “super over” determinan al ganador, las apuestas se determinarán según el resultado oficial.

5.1.2 Total de Carreras en el Partido:

Para tener acción, el siguiente número de overs debe completarse para las apuestas en los totales que aún no se hayan pasado:

- 5.1.2.1 Partidos “Twenty20”: los 20 overs completos para cada equipo.
- 5.1.2.2 Partidos de un día: al menos 40 overs para cada equipo.
- 5.1.2.3 Test Cricket: al menos 50 overs para cada equipo.

5.1.3 Total de Carreras en el Over:

Si el over se termina antes de tiempo debido a las inclemencias del clima, todas las apuestas que aún no hayan pasado se calificarán como Sin Acción.

5.1.4 Carreras Impares o Pares en el Over:

Si el over se termina antes de tiempo debido a las inclemencias del clima, todas las apuestas se considerarán

5.1 Ciclismo

5.1.1 Si un torneo se ve afectado por el clima, las apuestas se definirán siempre que se haya declarado un ganador del torneo.

5.1.2 En líneas de 2 opciones (cabeza a cabeza), ambos ciclistas deben comenzar para tener acción.

5.1 Dardos

5.1.1 Ambos competidores deben comenzar y deben completar el partido para que las apuestas sean válidas. Si alguno de los competidores no completa el partido, las apuestas serán anuladas.

5.1 E-Sports

5.1.1 A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas se determinan según el resultado oficial del partido, incluidas las rondas adicionales, con la excepción del e-soccer donde los resultados se basan en el tiempo reglamentario + Tiempo de reposición.

5.1.2 Si un partido se interrumpe debido a que uno o más competidores no continúan o son descalificados, las apuestas en todos los mercados serán nulas a menos que el mercado ya haya sido determinado.

5.1.3 A menos que se indique lo contrario, cada equipo debe comenzar el partido con un contingente completo de jugadores.

5.1.4 Simulaciones NFL (Jugados con Madden 2020)

Los partidos consistirán de cuartos de 8 minutos con aceleración en el reloj de 20 segundos, serán jugados en "All-Pro Difficulty", entre CPU vs CPU, Las condiciones climáticas serán "despejado" a no ser que sea mencionada una condición distinta. Las apuestas tendrán acción aún si ocurren problemas con la transmisión de Twitch (o cualquier otro medio utilizado).

5.1.5 Simulaciones NBA (jugados con NBA 2K)

Juegos de cuartos de 12 minutos CPU vs. CPU. Las apuestas tendrán acción aun si ocurren problemas con la transmisión de Twitch (u otra transmisión).

5.1 Floorball

5.1.1 Todos los mercados se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

5.1 Fútbol Americano

5.1.1 Las líneas del juego y de la segunda mitad incluyen tiempo extra a menos que se indique lo contrario. Las líneas del 4to cuarto excluyen tiempo extra. Para fines de las apuestas previas al partido, si el juego se suspende antes de que se completen los 55 minutos y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas en mercados no resueltos se calificarán como SIN ACCIÓN.

5.1.2 En directo: Las apuestas ya no tendrán acción cuando un evento se posponga y se reprograme para un día calendario posterior (después de la medianoche en la zona horaria local donde se juega el evento). Apuestas en vivo: si el evento no se reanuda dentro de las próximas 24 horas, las apuestas se anularán, excepto las apuestas en las que el resultado ya se haya determinado de manera inequívoca (por ejemplo, si el puntaje ya superó el total, entonces todas las apuestas sobre ese final y a continuación se liquidarán como ganadores y perdedores, respectivamente).

5.1.3 Para el fútbol universitario cuando se aplica la regla de la misericordia, en las apuestas en vivo se resolverán con el puntaje oficial determinado en el lugar.

5.1.4 Si se cambia el lugar del partido, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local original permanezca designado como tal. Si el equipo local y el equipo visitante se voltean, las apuestas en la lista original se clasificarán como SIN ACCIÓN.

5.1.5 Solo las estadísticas y los puntajes registrados en el sitio web oficial de la liga el día del juego, se contarán para fines de definición. Modificaciones posteriores no cuentan.

5.1.6 Draft de la NFL
Los detalles del draft que figuran en www.nfl.com se utilizarán para fines de liquidación, incluidas las órdenes oficiales del draft y las posiciones de los jugadores publicadas. A los efectos de los mercados over / under, a los jugadores no reclutados se les asignará un número, uno por encima del de la última selección del draft.

5.1.7 Apuestas especiales / Rendimiento de los jugadores
Las apuestas son válidas y tienen acción si el jugador compite en un Down (con la excepción de los mariscales de campo que deben ser titulares y para cualquier apuesta jugador receptor, ese jugador debe ser involucrado en intención de pase para tener acción). Los enfrentamientos entre jugadores son válidos si ambos jugadores compiten en un Down. Se aplican las reglas de empate. Los mercados se liquidarán de acuerdo con las estadísticas del juego del sitio oficial de la competencia respectiva publicadas el día del juego. Las modificaciones posteriores no afectan la liquidación.

5.1.8 Apuestas de selección múltiple de jugadores
Las apuestas serán válidas si el jugador participa en al menos una jugada; si la apuesta es para una estadística ofensiva, debe participar en una jugada ofensiva; lo mismo ocurre con los equipos defensivos y especiales. La excepción a esto son los puntos de patada del jugador o el despeje más largo, que son válidos si el jugador está activo/vestido.

5.1.9 Futuros de temporada regular
A menos que se indique lo contrario, para que los mercados de equipos de la temporada regular de la NFL (incluidas las victorias de la temporada regular) tengan acción, los equipos deben completar los 17 juegos de la temporada regular y para la CFL los 18 juegos de la temporada regular, a menos que los juegos restantes durante el transcurso de la temporada no lo hagan. afectar el resultado.
Los ganadores divisionales de la NFL / CFL se determinan por los juegos ganados durante la

temporada regular (se aplican las reglas de desempate de la NFL). Los ganadores de la Conferencia AFC / NFC son determinados por el equipo que avanza a la Superbowl. Las victorias de la temporada regular de la NCAAF se basan en todos los equipos enumerados, que juegan su calendario completo; a menos que los juegos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten el resultado.

5.1.10 Premios al jugador de la temporada
El ganador se considera el jugador que recibe el premio de Associated Press para la categoría respectiva. Las apuestas se realizan con todo incluido. Se aplican las reglas de empate.

5.1.11 Mercados de yardas de paso (más, total, más largo)
Para propósitos de liquidación, se incluye la cantidad total de yardas lanzadas (brutas).

5.1.12 Mercados de yardas apresuradas (más, total, más largo)
La liquidación se basa en el total de yardas terrestres ganadas (incluye yardas negativas).

5.1.13 Equipo para lanzar primero
Si no hay patada en el juego, las apuestas se anularán.

5.1.14 Primer pase de jugador ofensivo / carrera
Este mercado está determinado por la primera jugada ofensiva desde el scrimmage (excluidas las penalizaciones). En el caso de que el saque inicial se devuelva para un touchdown, las apuestas se mantendrán para el siguiente saque inicial. Los pases incompletos o interceptados y el QB Sack o Fumble se mantendrán como una jugada de pase. Un balón suelto en el intercambio con el RB se considerará un juego de carrera.

5.1.15 El equipo pedirá el primer tiempo muerto
Pronostique qué equipo pedirá el primer tiempo muerto. Los tiempos muertos perdidos por cualquier otro medio, por ejemplo, desafíos de entrenadores, lesiones, etc., no cuentan.

5.1.16 El equipo cometerá la primera penalización aceptada / Penalizaciones totales aceptadas
Los mercados se basan en la aceptación de la penalización. Las penalizaciones rechazadas no cuentan.

5.1.17 Total de pérdidas de balón / Total de pérdidas de balón de jugadores
A los efectos de la liquidación, se incluyen el volumen de negocios en los descensos (intentos fallidos del cuarto descenso).

5.1.18 Llegar (o no) a los playoffs
NCAAF to Make Playoffs: los ganadores son los 4 equipos que califican para los juegos de semifinales del campeonato.

5.1 Fútbol

5.1.1 Todos los mercados se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

5.1 Golf

5.1.1 Las posiciones finales de la tabla de clasificación se determinan considerando primero el mayor número de hoyos completados y luego considerando el total de golpes más bajo sobre esos hoyos. Esto significa que un jugador que haya completado más hoyos que otro siempre tendrá una clasificación más alta en la tabla de clasificación que un jugador que haya completado menos.

5.1.2 El ganador absoluto del torneo lo determina el jugador al que se le otorgó el trofeo, que toma en cuenta el resultado de los hoyos de los playoffs.

5.1.3 Si un ganador absoluto, o un jugador que termina en el mercado top X, o un líder posterior

a la ronda termina en un empate que no se resuelve en un desempate, se aplicarán las reglas de desempate.

5.1.4 Una vez que un jugador haya dado el primer golpe, las apuestas sobre ese jugador se considerarán oficiales.

5.1.5 Si un torneo es jugado en un formato más corto que lo anteriormente agendado, las apuestas en el ganador del torneo o mercados de jugadores serán determinados en el resultado oficial declarado. Sin embargo, las siguientes apuestas serán canceladas:

- 5.1.5.1 Marcador correct
- 5.1.5.2 Handicap
- 5.1.5.3 Puntos individuales de jugadores
- 5.1.5.4 Margen de victoria

5.1.6 Sin importar cualquier cambios de orden de juego o formato, mientras el resultado pueda ser determinado, todas las apuestas en Marcador Correcto, Margen de Victoria, Top jugador, y otros mercados, basados en la conclusión del torneo.

5.1.7 Apuestas de Grupo

- 5.1.7.1 El ganador será el jugador que logre la posición más alta al final del torneo. Cualquier jugador que no haga el corte será considerado el perdedor. Si todos los jugadores no hacen el corte, entonces el marcador más bajo (o el más alto para torneo con el sistema de marcadores Stableford) después del corte serán los determinantes del torneo. La regla Dead-Heat aplica excepto donde el ganador sea determinado por playoff.

5.1.8 Handicap de Ronda

- 5.1.8.1 El handicap es aplicado el marcador de ronda a los jugadores especificados, con el marcador más bajo siendo el ganador. Ej, Jugador A +1.5 anota 74, jugador B - 1.5 anota 75, el jugador B es declarado el ganador una vez que el handicap ha sido aplicado.

5.1.9 Fourballs

- 5.1.9.1 Las apuestas serán válidas una vez que ambas parejas han teed-off el primer hoyo. Marcadores del sitio oficial del tour marcados en el día serán contados para resultados (subsecuentes descalificaciones después de este momento no contarán).

5.1.10 Marcador de hoyo

- 5.1.10.1 Un jugador es declarado como empezado una vez que hay teed-off. En el caso de que un jugador se retire después de su teed-off en un hoyo especificado, las apuestas serán marcadas como "Over Par". Si un jugador se retira antes de hacer Tee-off en un hoyo en específico, las apuestas serán anuladas. Marcadores del sitio oficial marcados el día serán contados para resultados (descalificaciones subsecuentes después de este tiempo no cuentan).

5.1.11 Marcador de Ronda

- 5.1.11.1 Las apuestas serán anuladas si el grupo especificado de hoyos no son completados a menos de que el resultado ya haya sido determinado. Marcadores del sitio oficial marcados el día serán contados para resultados (descalificaciones subsecuentes después de este tiempo no cuentan).

5.1.12 Ganador de hoyo

- 5.1.12.1 Las apuestas se mantienen una vez que todos los jugadores nominados hacen Tee-off en el hoyo asignado. Si un jugador se retira durante el hoyo, las apuestas en ese jugador serán consideradas perdedoras. Marcadores del sitio oficial marcados el día serán contados para resultados (descalificaciones subsecuentes después de este tiempo no cuentan).

5.1.13 Equipo con el marcador más Alto / Bajo

- 5.1.13.1 Regla de Dead-Heat aplica. Marcadores del sitio oficial marcados el día serán contados para resultados (descalificaciones subsecuentes después de este tiempo no cuentan).

5.1.14 Foursomes

- 5.1.14.1 Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hacen tee-off el primer hoyo.

5.1.15 Marcador Correcto

- 5.1.15.1 Todas las parejas deben completar en su totalidad para que las apuestas sean válidas sin importar si las parejas se continúan luego.

5.1.16 Líder de Puntos / Equipos / Nationalidades

- 5.1.16.1 Los mercados son para todo el torneo. Regla de Dead-heat aplica. Las apuestas permanecen una vez que el jugador empieza.

5.1.17 Golpear el Fairway con un Teeshot

- 5.1.17.1 Este mercado es determinado por la posición final de la bola después del Tee Shot. Fuentes oficiales serán usadas para resultados. Si un resultado oficial no puede ser determinado, las apuestas serán canceladas.

5.1.18 Habrá un Hoyo en Uno?

- 5.1.18.1 Relacionado a que un hoyo en uno sea marcado en las rondas designadas de un torneo en específico. En el caso de que el clima adverso afecte el torneo las apuestas se mantendrán mientras 36 hoyos sean jugados. De haber un hoyo en uno pero no se jueguen 36 hoyos, la opción de Sí, habrá un hoyo en uno, será declarada la ganadora.

5.1.19 Llegar al Corte

- 5.1.19.1 El corte de un torneo debe ser aplicado para que las apuestas sean válidas. En el caso de que haya un sistema de múltiples cortes, el resultado será definido por el jugador si juega o no en la siguiente ronda siguiendo el primer corte.

5.1 Balonmano

5.1.1 Todos los mercados se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

5.1 Hockey

5.1.1 Los mercados de partidos y períodos completos INCLUYEN tiempo extra y shootouts.

5.1.2 Los mercados de tiempo reglamentario EXCLUYEN tiempo extra y shootouts.

5.1.3 Al ganador de un shootout se le otorgará un gol independientemente de la puntuación final del shootout.

5.1 Carreras de Caballos

5.1.1 Si se cancela una carrera, todas las apuestas en esta carrera se considerarán nulas. Si una carrera se pospone para un momento posterior el mismo día, todas las apuestas se mantendrán.

5.1.2 Todas las apuestas directas se liquidan de acuerdo con los resultados oficiales del sitio al final de cada carrera. Las descalificaciones después de este tiempo no cuentan.

5.1 Automovilismo

5.1.1 En caso de aplazamiento de una carrera o clasificación por cualquier motivo, todas las apuestas se mantendrán durante un período de 48 horas. Después de este plazo, todas las apuestas se cancelarán y se devolverán los fondos.

5.1.2 Para líneas de 2 opciones (cabeza a cabeza), ambos conductores deben comenzar para tener acción.

5.1 Rugby

5.1.1 Todas las apuestas se definen según el resultado al final del tiempo reglamentario que incluye cualquier tiempo de reposición agregado por el árbitro, a menos que específicamente se indique lo contrario.

5.1.2 Apuestas en el juego completo y la segunda mitad se considerarán canceladas en eventos que no lleguen al final del tiempo reglamentario.

5.1.3 Las apuestas de la primera mitad en eventos que no lleguen al tiempo de descanso se considerarán canceladas.

5.1 Billar inglés

5.1.1 Ambos competidores deben comenzar y deben completar el juego para que las apuestas sean válidas. Si alguno de los competidores no completa el juego, las apuestas serán anuladas.

5.1 Fútbol soccer

5.1.1 Las apuestas de partido completo y del segundo tiempo se basan únicamente en los resultados del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

5.1.2 Las apuestas de la primera mitad que no lleguen al tiempo de descanso no tendrán acción.

5.1.3 Si un partido finaliza antes de tiempo, se abandona, interrumpe o pospone y no se reanuda dentro de las 24 horas, todo marcador sin resolver será anulado a menos que el partido haya alcanzado el minuto 85, en cuyo caso todos los mercados tendrán acción normal. En el caso de juegos que previamente estén programados para durar menos de 90 minutos del tiempo reglamentario, todas las apuestas serán válidas cuando finalice el juego.

5.1.4 Para los mercados de goleadores: incluye los goles marcados en 90 minutos + tiempo de reposición. Los goles en tiempos extra, los autogoles, y los goles de las definiciones por penales no.

5.1 Tenis de mesa

5.1.1 Si un partido se interrumpe o pospone y no se reanuda dentro de las 24 horas, todos los mercados sin resolver quedarán anulados.

5.1.2 Los diferenciales y totales se especifican en términos de puntos, a menos que se indique lo contrario.

5.1 Tenis

5.1.1 Validez de las apuestas

Las apuestas seguirán teniendo acción en caso de las siguientes circunstancias:

- 5.1.1.1 Un cambio de lugar.
- 5.1.1.2 Un cambio de superficie, ya sea antes o durante el partido.
- 5.1.1.3 Un cambio de cancha interior a cancha exterior (o viceversa).
- 5.1.1.4 Un cambio de la hora o día programado del partido.
- 5.1.1.5 Todas las apuestas en sets completos donde alguno de los jugadores se retira.

5.1.2 Cancelación de apuestas

Las apuestas en mercados sin concluir serán canceladas en las siguientes circunstancias:

- 5.1.2.1 En el caso de que un jugador se retire o el juego termine antes de lo establecido.

5.1.3 Si un partido se pospone por menos de 24 horas o se interrumpe y se reanuda dentro de las 24 horas las apuestas tendrán acción

5.1.4 Desempate

El ganador de un set de desempate recibirá 1 único juego para propósitos de calificar los mercados del Handicap del juego y los totales.

5.1 Voleibol

5.1.1 En el caso de que un partido comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, excepto aquellos mercados que si hayan sido determinados.

5.1.2 Los diferenciales (spreads) y totales se especifican en puntos, a menos que se indique lo contrario.

5.1 Polo acuático

5.1.1 Todos los mercados se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique específicamente lo contrario.

5.1 Curling

5.1.1 Los partidos serán determinados por el marcador final. Mangas extras cuentan.

5.1.2 Al menos 5 mangas completas deben ser jugadas para tener acción a menos de que el mercado ya haya sido determinado.

5.1.3 El equipo pierde, sin importar el marcador, en el caso de no realizar todos sus tiros.

5.1 Ajedrez

5.1.1 Los resultados de los partidos se determinarán en función del resultado de todas las partidas que componen dicho partido.

5.1.2 En caso de que una partida comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

REGLAMENTO DE CARRERAS DE CABALLOS

REGLAMENTO DE CARRERAS DE CABALLOS

Reglamento Apuestas

Las reglas en [Casino XXXX](#) existen para proteger tanto a la permisionaria como al apostador. Todos los boletos deberán estar tal y como se vendieron. Para cobrar un ticket ganador, el dueño de este deberá de presentarlo de manera física y en condiciones legibles. Todos nuestros clientes deben ser mayores de 18 años. [Casino XXXX](#) se reserva el derecho de limitar o rechazar cualquier apuesta por cualquier razón y tiene el derecho de declinar apuestas de clientes que no son de estados o están fuera de la jurisdicción donde el apostar en línea es ilegal.

Todas las reglas, regulaciones y pagos aquí contenidos están sujetas a cambios y

revisiones de parte de *Casino XXXX*.

Los montos mínimos y máximos tomados en apuestas en todos los acontecimientos deportivos serán determinados por *Casino XXXX*

Casino XXXX también se reserva el derecho de ajustar o cambiar límites en cuentas individuales.

En México, como en este establecimiento, la moneda de curso legal es el Peso Mexicano. Todos los boletos tienen validez de 60 días a partir de la fecha del evento, excepto aquellas apuestas futuras que sobre pasen dicho lapso. Todas las apuestas aceptadas por *Casino XXXX* serán válidas, a menos que haya prueba de que hubo algún tipo de engaño, intentos de "hacking" o que se ha intentado engañar intencionalmente.

La administración guardará por noventa (90) días a partir de la fecha del evento, registros de todas las ventajas de puntos, líneas, marcadores finales, para la protección de los clientes y de la permisionaria, en caso de un error humano o mecánico.

Del pago total se descontarán los impuestos locales y federales que correspondan. Se preguntará al administrador del Sportsbook por la retención que corresponda en cada localidad.

Apuesta Derecha

Una Apuesta a "WIN" requiere que el caballo seleccionado termine en primer lugar.

Una Apuesta a "PLACE" requiere que el caballo seleccionado termine en primer o segundo lugar.

Una Apuesta a "SHOW" requiere que el caballo seleccionado termine en primero, segundo o tercer lugar.

- En apuestas derechas si el caballo seleccionado es retirado se reembolsa su apuesta.
- En el caso de que la carrera sea suspendida el dinero de las apuestas será reembolsado.
- *ENTRIES Y FILDS* participan de acuerdo con las reglas de cada hipódromo.
- Límite de la toma de apuestas y límite de pagos, revisar apartado de "Clasificación de Hipódromos y Galgodromos.

Parlay de Carreras

Un parlay o acumulador en una apuesta simple que une dos o más apuestas individuales que dependen las unas de las otras para ser ganadoras.

Un *Win Parlay* consiste de seleccionar que requieren que los corredores terminen en primer lugar.

Un *Place Parlay* consiste de seleccionar que requieren que los corredores terminen en primer o segundo lugar.

Un *Show Parlay* consiste de seleccionar que requieren que los corredores terminen en primero, segundo o tercer lugar.

Win Parlay y Place Parlay. Un W/P Parlay creara dos *Parlays* con todos los corredores elegidos. *Win Parlay y Show Parlay. Un W/S Parlay*, creara dos *Parlays* con todos los corredores elegidos. *Place Parlay y Show parlay. Un P/S Parlay* creara dos *Parlays* con todos los corredores escogidos.

Win Parlay, Place parlay y Show Paraly. Un W/P/S Parlay creara tres Parlays con todos los corredores elegidos.

Apuestas Combinadas

Una apuesta “Quiniella” requiere elegir a los dos finalistas en cualquier orden de llegada. Una apuesta “Exacta” requiere elegir a los dos finalistas en orden exacto de llegada.

Una Apuesta “Trifecta” requiere elegir a los tres finalistas en orden exacto de finalización.

Una Apuesta “Superfecta” requiere elegir los primeros cuatro finalistas en orden exacto de llegada.

- En apuestas combinadas que incluyen una sola carrera si su caballo es retirado se reembolsa su apuesta.
- En el caso de que la carrera sea suspendida el dinero de las apuestas será reembolsado.
- *ENTRIES Y FILDS* participan de acuerdo con las reglas de cada hipódromo.

Límite de la toma de apuestas y límite de pagos, revisar apartado de “Clasificación de Hipódromos y Galgodromos.

Apuestas que combinan más de una carrera

Una Apuesta “Daily Double” requiere elegir al caballo ganador de dos carreras consecutivas.

Apuestas Pick 3, Pick 4, Pick 5, y Pick 6:

Requiere elegir al corredor ganador de tres, cuatro, cinco o seis carreras consecutivas respetivamente.

- En apuestas combinadas que incluyen dos o más carreras si su caballo es retirado se reembolsa su apuesta, a menos que el hipódromo de origen emita algún pago de consolación.
 - En el caso de que la carrera sea suspendida el dinero de las apuestas será reembolsado.
 - *ENTRIES Y FILDS* participan de acuerdo con las reglas de cada hipódromo.
- Límite de la toma de apuestas y límite de pagos, revisar apartado de “Clasificación de Hipódromos y Galgodromos.

LÍMITES DE CABALLOS HIPÓDROMOS CLASE A

Tipo de apuesta	Paga track odds	Momio max de pago	Apuesta Mínima	Apuesta Max	Pago Máximo
Win	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	15,000.00	100,000.00
Place	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	15,000.00	100,000.00
Show	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	15,000.00	100,000.00
Quinella	No	150/1	10.00	2000.00	100,000.00

Exacta	No	300/1	10.00	2000.00	100,000.00
Trifecta	No	1000/1	10.00	2000.00	100,000.00
Superfecta	No	1500/1	10.00	500.00	100,000.00
Daily Double	No	300/1	10.00	2000.00	100,000.00
Pick 3	No	1000/1	10.00	2000.00	100,000.00

Todos los montos son en pesos mexicanos

Aqueduct, Belmont Park, Churchill Downs, Del Mar, Delaware Park, Fair Grounds, Gulfstream Park, Keeneland, Kentucky Downs, Laurel Park, Los Alamitos Race Course, Meadowlands Harness, Monmouth Park, Oaklawn Park, Santa Anita Park, Saratoga.

LÍMITES DE CABALLOS HIPÓDROMOS CLASE B

Tipo de apuesta	Paga track odds	Momio max de pago	Apuesta Mínima	Apuesta Máx	Pago Máximo
Win	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	10,000.00	100,000.00
Place	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	10,000.00	100,000.00
Show	Si hasta 10,000 apostado	N/A	10.00	10,000.00	100,000.00
Quinella	No	120/1	10.00	2000.00	80,000.00
Exacta	No	240/1	10.00	2000.00	80,000.00
Trifecta	No	800/1	10.00	2000.00	80,000.00
Superfecta	No	1195/1	10.00	500.00	80,000.00
Daily Double	No	240/1	10.00	2000.00	80,000.00
Pick 3	No	1195/1	10.00	2000.00	80,000.00

Todos

los montos son en pesos mexicanos

Canterbury Park, Charles Town, Dover Downs, Ellis Park, Freehold Raceway, Golden Gate Fields, Gulfstream Park West, Harrington Raceway, Lone Star Park, Louisiana Downs, Los Alamitos, Meadowlands, Meadows Harness, Monticello Raceway, Mountaineer Park, Parx Racing, Penn National, Pimlico, Pocono Downs, Ruidoso Downs, Sam Houston Race Park, Saratoga Harness, Suffolk Downs, Tampa Bay Downs, Thistledown, Turfway Park, Woodbine, Yonkers Raceway Harness.

LÍMITES DE CABALLOS HIPÓDROMOS CLASE C

Tipo de apuesta	Paga track odds	Momio max de pago	Apuesta Mínima	Apuesta Máx	Pago Máximo
Win	Si hasta 6,000 apostado	N/A	10.00	6,000.00	70,000.00
Place	Si hasta 6,000 apostado	N/A	10.00	6,000.00	70,000.00
Show	Si hasta 6,000 apostado	N/A	10.00	6,000.00	70,000.00
Quinella	No	75/1	10.00	2000.00	50,000.00

Exacta	No	150/1	10.00	2000.00	50,000.00
Trifecta	No	500/1	10.00	2000.00	50,000.00
Superfecta	No	746/1	10.00	500.00	50,000.00
Daily Double	No	150/1	10.00	2000.00	50,000.00
Pick 3	No	500/1	10.00	2000.00	50,000.00

Todos los montos son en pesos mexicanos

Arapahoe Park, Australia A, Australia B, Belterra, Cal Expo, Delta Downs, Emerald Downs, Evangeline Downs, Fair Grounds QTR, Fairmount Park, Finger Lakes, Fort Erie, Hastings Park, Hawthorne, Hawthorne Harness, Hialeah Park, Hoosier Park Harness, Indiana Downs, Louisiana Downs, Mahoning Valley, Northfield Park, Pompano Park, Portland Meadows, Prairie Meadows, Presque Isle Downs, Remington Park, Retama Park, Sacramento, Santa Rosa, Stockton, Sunland Park, Timonium, Turf Paradise, Will Rogers Downs, Woodbine Harness, Woodbine Mohawk Park, Zia Park MST, Horseshoe Indianapolis.

LÍMITES EN CARRERAS DE GALGOS E INTERNACIONALES

Tipo de apuesta	Paga track odds	Momio max de pago	Apuesta Mínima	Apuesta Máx	Pago Máximo
Win	Si hasta 1,000 apostado	N/A	10.00	1,000.00	15,000.00
Place	Si hasta 1,000 apostado	N/A	10.00	1,000.00	15,000.00
Show	Si hasta 1,000 apostado	N/A	10.00	1,000.00	15,000.00
Quinella	No	75/1	10.00	500.00	10,000.00
Exacta	No	150/1	10.00	500.00	10,000.00
Trifecta	No	500/1	10.00	500.00	10,000.00
Superfecta	No	746/1	10.00	500.00	10,000.00
Daily Double	No	150/1	10.00	500.00	10,000.00
Pick 3	No	500/1	10.00	500.00	10,000.00

Todos los montos son en pesos mexicanos

Derby Lane Evening, Derby Lane Matinee, Jacksonville Park Evening, Jacksonville Park Matinee, Palm Beach Evening, Palm Beach Matinee, Southland Evening, Southland Matinee, Wheeling Downs Evening, Wheeling Downs Matinee, Ascot Racecourse, Ayr, Ballinrobe, Bangor-on-Dee, Bath, Bellewstown, Beverley, Brighton, Carlisle, Cartmel, Catterick, Chelmsford City, Cheltenham, Chepstow, Clonmel, Cork Racecourse, Curragh, Deauville-La Touques, Doncaster Racecourse, Down Royal, Downpatrick, Dundalk, Durbanville, Epsom Downs, Exeter, Fairview, Fairyhouse Racecourse, Fakenham, Ffos Las, Flamingo, Fontwell, Galway, Goodwood, Gowran, Greyville, Hamilton, Happy Valley, Haydock, Hexham, Huntingdon, Kelso, Kempton, Kenilworth, Kilbeggan, Killarney, Laytown, Leicester, Leopardstown, Limerick, Lingfield, Listowel, Longchamp, Ludlow, Maisons-Laffitte Racecourse, Market Rasen, Musselburgh, Naas Racecourse, Navan, Newbury Racecourse, Newcastle, Newmarket, Newton Abbot, Nottingham, Perth, Plumpton, Pontefract, Punchestown,

Redcar, Ripon, Roscommon, Salisbury, Sandown, Scottsville, Sedgefield, Sha Tin, Sligo, Southwell, Stratford, Taunton, Thirsk, Thurles, Tipperary, Towcester, Tramore, Turffontein, Uttoxeter, Vaal, Warwick, Wetherby, Wexford, Wincanton, Windsor, Wolverhampton, Worcester, Yarmouth, York, Tri-State Matinee, Tri-State Evening.

Juegue responsablemente, no olvide que el principal propósito es el entretenimiento, diversión y esparcimiento. Juegos prohibidos para menores de edad.