

Fútbol americano

a. El tiempo extra se incluirá en todos los mercados excepto en: "Primera mitad y partido", "Diferencia de puntos", "Resultado del último cuarto".

b. Si un partido se interrumpe por más de 15 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas cuyo resultado estaba claramente definido para el momento en el que el partido se detuvo.

c. Si un partido es pospuesto por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables.

d. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en el fútbol americano:

1. *Ganador.*

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas tomando en cuenta el tiempo extra.

2. *Total.*

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se devuelven las apuestas. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

Los totales son aceptados tomando en cuenta el tiempo extra.

3. *Hándicap.*

El Hándicap consiste en sumar o restar a un equipo un número de puntos. Una vez finalizado el partido, se sumará o restará al resultado final la línea de Hándicap obteniendo dos posibles resultados: victoria local o victoria visitante. Si el resultado con hándicap es "empate", la apuesta será considerada como nula.

4. *La primera mitad / partido.*

Para ganar la apuesta, usted tiene que adivinar el resultado de la primera parte y del partido. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

5. *Predicciones en un cuarto.*

Las predicciones se hacen sobre el ganador, el ganador con un hándicap o el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. Qué equipo es líder en el partido después del cuarto correspondiente, no se tiene en cuenta. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

6. *El primer / último anotador de touchdown.*

Para ganar la apuesta, usted debe adivinar, respectivamente, el autor de la primera o la última anotación en el partido. El jugador debe jugar más del primer segundo en el partido para que las apuestas sean considerados válidas, de lo contrario las apuestas serán canceladas.

7. *Las apuestas en la primera mitad.*

Para ganar una apuesta, tiene que adivinar el ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son canceladas si el partido se interrumpe antes de que finalice el segundo cuarto.

8. *Primer / Siguierte juego eficiente.*

Para ganar una apuesta, necesita adivinar cuál será la primera / siguiente acción eficiente / jugada /: anotación, goles ante la portería o safety. Si un partido se interrumpe o se termina antes del final de la anotación, gol ante la portería o safety, las apuestas serán anuladas.

9. *En este tipo de deporte determinado, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.*

Fútbol australiano

a. El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todas las apuestas, excepto las apuestas "El primer tiempo / partido", "La diferencia de puntos" y "El resultado del cuarto".

b. Si un partido se interrumpe por más de 15 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas cuyo resultado fue claramente definido al tiempo de paro del partido.

c. En el caso de que el aplazamiento de la hora de inicio del partido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsadas.

d. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en el fútbol australiano:

1. *Ganador.*

Aquí se predice el resultado del partido. Las predicciones son aceptadas tomando en cuenta el tiempo extra.

2. *Total.*

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la predicción, la devolución se lleva a cabo. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

Las predicciones son aceptadas tomando en cuenta el tiempo extra.

3. *Hándicap.*

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo ganador 1 o ganador 2, sin la opción de un empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap, tiene lugar una devolución (independientemente del período partido para el que se propone la apuesta).

4. *La primera mitad / partido.*

Para ganar la apuesta, usted tiene que adivinar el resultado de la primera parte y el partido. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

5. *Predicciones en un cuarto.*

Las predicciones se hacen sobre el ganador, el ganador con un hándicap o con el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. Qué equipo lidera en el partido después del cuarto correspondiente no se tiene en cuenta. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

6. *Las apuestas en la primera mitad.*

Para ganar una apuesta, tiene que adivinar el ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son canceladas si el partido se interrumpe antes de que finalice el segundo cuarto.

7. *En este tipo de deporte determinado, otros resultados se pueden ofrecer aparte de los mencionados anteriormente.*

Baloncesto

a. Los resultados de todas las apuestas en el juego se hacen tomando en cuenta el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario. Una excepción: las apuestas por el ganador del partido, en el que hay una opción de "empate", se ofrecen sólo en el tiempo regular, no teniendo en cuenta los tiempos suplementarios.

b. A excepción de los casos mencionados en el punto 16.1.1 si el partido se interrumpe hasta el final del tiempo reglamentado y no se reanuda en un plazo de 24 horas en todas las apuestas en este partido, el resultado que no está definido para el momento de la detención, se lleva a cabo una devolución.

c. Si un partido es interrumpido a menos de 5 minutos antes del final, todas las apuestas para este partido siguen siendo válidas. Si un partido se interrumpe más de 5 minutos antes del final del tiempo reglamentario y no se reanuda dentro de 24 horas, todas las apuestas para este partido, aquellas cuyo resultado no se definió hasta el momento de la detención, tiene lugar una devolución. Siguen vigentes todas las apuestas cuyo resultado se conoce para el momento de la detención del partido. En el caso de las apuestas en directo, si el partido se interrumpe, el cálculo se lleva a cabo sólo en las apuestas, cuyo resultado fue determinado en el momento, se devuelven todas las otras apuestas.

d. En caso de cambiar la hora de inicio del partido por más de 15 horas, todas las apuestas en este partido serán devueltas, de lo contrario las apuestas siguen vigentes.

e. Los resultados en las apuestas para la segunda mitad y para el cuarto se suman, excluyendo el tiempo extra.

f. Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la predicción, se devolverá la apuesta. Del mismo modo, para los totales de los cuartos / mitad del partido, los totales individuales de los equipos y los jugadores (incluyendo las apuestas en más / menos remates, asistencias, faltas, tiros bloqueados, robos de pelota, hechas por el equipo o un jugador), así como para las probabilidades de apuestas del Fútbol / mitades / cuartos, la comparación de las estadísticas de los jugadores y otras posiciones donde las opciones del valor exacto de hándicaps / totales no se tienen en cuenta.

g. En el caso de las apuestas sobre las estadísticas de los jugadores (más / menos remates, asistencias, faltas, tiros bloqueados, cambios realizados) si el jugador indicado no ha participado en el partido, tiene lugar una devolución. En el caso de la comparación de las estadísticas de los jugadores (que jugador marcará más remates / asistencias / faltas / tiros bloqueados / cambios realizados) si uno de los participantes indicados en esta posición no ha participado en el partido, se lleva a cabo la devolución de esta apuesta.

h. Las apuestas en el total de jugadores / comparación de las estadísticas de los jugadores se tienen en cuenta, incluyendo los tiempos suplementarios, a menos que se indique lo contrario.

i. Durante el juego de "Local-Visitante" sólo los juegos inscritos en la línea de ese día se tienen en cuenta. En caso cambio o cancelación de uno o más de los partidos que figuran en la línea, las apuestas en el juego "Local-Visitante" se devolverán.

j. Para las apuestas de Baloncesto se sugieren las siguientes posiciones:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Si hay opciones "Equipo 1", "Equipo 2" y "Un empate" en la posición, las apuestas se aceptan basándose en el tiempo regular del partido, excluyendo los tiempos suplementarios, en otros casos – teniendo en cuenta los tiempos suplementarios.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados es igual al total de la apuesta, se devuelve la apuesta. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

3. Hándicap.

En caso de un empate teniendo en cuenta el Hándicap, tiene lugar una devolución (independientemente del período del partido para el que la apuesta es sugerida). Del mismo modo, para la comparación de las estadísticas de los jugadores (puntos / faltas / tiros bloqueados / remates / asistencias y otros parámetros).

4. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si el partido se interrumpió en el tiempo extra, las apuestas para esta posición se mantendrán vigentes.

5. Un total específico < equipo especificado >

Aquí se predice si el número de puntos marcados por este equipo va a ser mayor o menor que el parámetro especificado. Si el número total de puntos anotados es igual al total de la apuesta, tiene lugar una devolución.

6. ¿En qué mitad se anotarán más puntos?

El tiempo extra no se tiene en cuenta para la puntuación de la segunda mitad del partido. De acuerdo con el reglamento, todo el tiempo regular del partido debe jugarse en su totalidad.

7. ¿En qué cuarto se marcarán más puntos?

Para el cálculo de las apuestas, los cuatro cuartos del partido se deben jugar plenamente. En el cálculo de la apuesta, el tiempo extra no se tiene en cuenta.

8. ¿Qué diferencia se marcará en la victoria de un partido?

Si el partido se detiene y queda inconcluso durante un plazo de 24 horas, la tiene lugar la devolución de las apuestas para esta posición.

9. Total par / impar.

Aquí se predice si el total del partido / del período pertinente (la mitad del partido / un cuarto del partido / o todo el partido) será par o impar.

10. Más / menos remates (asistencias / bloqueos) < de un equipo específico >

Aquí se predice si el número de remates (asistencias / bloqueos) hechos por los jugadores de los respectivos equipos son mayores o menores al parámetro especificado.

Su negativa a participar en el partido / descalificación / lesión de los jugadores individuales no afecta el cálculo de las apuestas en la posición dada.

A menos que se especifique lo contrario, se aceptan las apuestas para esta posición teniendo en cuenta los tiempos suplementarios.

11. Más / menos remates (asistencias / Bloqueos / cambios realizados / puntos / bloquear tiros) realizados por <el jugador dado>.

Aquí usted predice el número de remates (asistencias / Bloqueos / cambios realizados / puntos / tiros bloqueados) hechos por el jugador correspondiente. El nombre abreviado del equipo se muestra al lado del jugador estrictamente para fines informativos. Cualquier inexactitud o error en el nombre abreviado del jugador no afecta el cálculo de las apuestas, estas continúan vigentes. Si el jugador especificado no participó en el partido, tiene lugar una devolución.

A menos que se especifique lo contrario, las apuestas para esta posición se aceptan teniendo en cuenta los tiempos suplementarios.

12. ¿Qué equipo marcará más remates (cambios realizados / bloqueos)?

Si el partido de uno de los equipos se pospone / interrumpe y no es completado dentro de 24 horas, tiene lugar una devolución de estas apuestas.

La comparación se lleva a cabo sólo en los partidos especificados en la línea del torneo. Las apuestas para esta posición se aceptan teniendo en cuenta los tiempos suplementarios.

Si los jugadores han anotado el mismo número de remates (asistencias / bloqueos / cambios realizados / puntos / tiros bloqueados) todas las apuestas para esa posición se devuelven.

Las apuestas para esta posición se aceptan tomando en cuenta los tiempos extras, salvo se indique lo contrario.

13. ¿Quién va a anotar 10 puntos en el partido (en el cuarto indicado / en la mitad indicada de este partido)?

Aquí se predice cuál de los equipos será el primero en anotar 10 puntos (20) en este rango del partido (en el partido / en el cuarto / en la mitad).

Para los cuartos del partido no se toma en cuenta el tiempo extra.

Si en el rango indicado del partido no se anotó el número especificado de puntos, tiene lugar una devolución para todas las apuestas en esa posición.

14. El ganador de un grupo (conferencia / división).

Para calcular las apuestas para esta posición todos los partidos del grupo (conferencia / división) se deben jugar. De lo contrario, se devolverán las apuestas para esta posición. Las excepciones son las apuestas en un equipo que, por cualquier posible resultado de partidos sin jugar (incluyendo el resultado óptimo para el equipo dado) ni siquiera tienen la oportunidad teórica de ganar en el grupo, dichas apuestas se consideran perdidas por el cliente.

15. El ganador de la serie playoffs (El mejor de 3 / El mejor de 5 / El mejor de 7).

Si el número de partidos necesarios para ganar no se juega de acuerdo a las regulaciones, tiene lugar una devolución para todas las apuestas en este puesto.

16. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como el ganador del torneo, las apuestas en este equipo se dividen por el número de ganadores.

17. La primera expulsión del partido.

Sólo se toman en cuenta las expulsiones como resultado de 5 o 6 (dependiendo de los reglamentos de los respectivos campeonatos) faltas, anotadas por un jugador en el partido. Las expulsiones como consecuencia de faltas técnicas y no deportivas no son tomadas en cuenta.

18. Avanzar a la siguiente ronda.

La apuesta se calcula por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie dada de playoffs de la ronda indicada, independientemente de las decisiones legales posteriores / disciplinarias.

Alguno de estos equipos indicados no pudo participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo la descalificación, la negativa a participar, etc.), el oponente de este equipo se considera como ganador en la serie y pasa. Todas las apuestas siguen siendo válidas.

19. ¿Qué equipo anotará los primeros puntos en el partido (cuarto / medio)?

Aquí se predice qué equipo marcará los primeros puntos en el rango indicado del partido.

20. ¿Qué equipo anotará los últimos puntos del partido (cuarto / medio)?

Aquí se predice qué equipo marcará el último punto en el rango del partido.

Si el partido (cuarto/ medio indicado) se interrumpe y no se completa en 24 horas, se realiza una devolución de dichas apuestas.

21. ¿Los primeros puntos en el partido se marcarán con la ayuda de 3 pases, 2 pases y tiros de penaltis?

Sólo se tienen en cuenta los disparos oficialmente contados por el árbitro.

22. En este tipo de deporte determinado, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.

Volleyball de Playa

a. Si el partido comenzó, pero no se completó dentro de 24 horas, todas las apuestas serán devueltas, salvo aquellas cuyo resultado fue claramente definido para el momento de la interrupción del juego.

b. Si la fecha del comienzo del partido se ha aplazado por un período de menos de 24 horas, entonces, todas las apuestas para este partido siguen siendo válidas. De lo contrario, las apuestas para este partido, deben ser devueltas.

c. Si el lugar de realización del partido (el terreno del deporte) cambia, todas las apuestas se considerarán válidas.

d. Si uno de los participantes anunciados en el par es reemplazado antes del comienzo del partido, todas las apuestas para este partido son devueltas.

e. Si de acuerdo con la decisión de los jueces una deducción de puntos se produce para uno de los equipos, las apuestas se cuentan de acuerdo a la resolución dictada por los jueces. Las excepciones son las apuestas de modalidad en vivo acerca de qué equipo será el primero en marcar puntos 5/10/15/20, así como las apuestas de modalidad en vivo acerca de qué equipo va a ganar la próxima asistencia. Estas apuestas se calculan basándose en qué equipo será el primero en marcar el número especificado de puntos, y si se ha alcanzado el número de puntos necesario, una deducción adicional de puntos por los jueces no afecta a la determinación inicial del ganador para la posición dada. Las apuestas en vivo acerca de qué equipo va a ganar la próxima asistencia se calculan de forma similar.

f. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en el volleyball de playa:

1.

Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido.

2. *Total.*

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados es igual al total de la apuesta, tiene lugar una devolución.

3. *Un total específico <equipo especificado>.*

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados por este equipo es igual al total de la apuesta, una devolución se lleva a cabo.

4. *El total de sets en el partido.*

Aquí se predice si los equipos jugarán en el partido más o menos sets que los indicados. Si el partido fue interrumpido y no se reanuda, para las apuestas en esta posición, se lleva a cabo una devolución.

5. *¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15) puntos en el partido?*

Si por la decisión de los jueces para uno de los equipos se produce la una deducción de puntos después de que este alcanza el número necesario de puntos, el cálculo inicial sigue vigente y la decisión de los jueces no se tiene en cuenta en el cálculo de la posición dada.

6. *¿Cuántos sets habrá en el juego?*

Los sets propiamente jugados en el partido se toman en cuenta. Si un partido fue interrumpido y no se reanuda, se realiza una devolución en las apuestas de esta posición.

7. *Un Hándicap en sets.*

8. *Anotaciones exactas en sets.*

9. *El ganador del torneo.*

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de las apuestas en este equipo se divide por el número de ganadores.

10. *Total del partido par / impar.*

11. *Total del set de par / impar.*

12. *En este tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*

Béisbol

a. Si dos partidos se juegan en un día involucrando a los mismos equipos, y la casa de apuestas ha ofrecido para el juego solo uno, el resultado será acreditado en la primera (hora de inicio) de ellos.

b. En caso de posponer o cancelar el partido, las apuestas por el evento serán devueltas con coeficiente si el partido no se reanuda durante más de 15 horas.

c. Si el partido ha sido suspendido por más de 15 horas, el cálculo para todas las apuestas se hace con coeficiente; tiene lugar una devolución. En caso de que el partido termine en 15 horas todas las apuestas siguen en vigentes.

d. A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas aceptadas son calculadas teniendo en cuenta los resultados de los sitios web oficiales y entradas extras también. Si es posible que el partido terminar en empate, todas las apuestas serán devueltas si no hay precios ofrecidos por el mercado "Empate".

e. Si el partido se suspende antes del final del tiempo regular de juego, el resultado después de cinco (5) entradas (4 ½ entradas si el equipo local va ganando) será considerado como oficial. El equipo que tiene más carreras después de las últimas entradas completas se considera el ganador (a menos que el partido se suspende en la primera mitad de la entrada y el equipo local vaya ganando, en tales casos, el ganador es el equipo local). Si un partido es interrumpido antes de lo especificado en este párrafo para todas las apuestas excepto aquellas cuyo resultado ya ha sido determinado para el tiempo de paro del partido, tiene lugar una devolución.

A menos que se indique lo contrario, estas normas se aplican a todas las apuestas.

Las excepciones son:

"Apuestas en vivo".

Un partido debe jugarse en su totalidad para la contabilización de las apuestas. Si se interrumpe un partido, todas las apuestas en este juego son nulas a excepción de las apuestas, cuyo resultado es únicamente determinado por el tiempo de paro del partido.

Más / Menos, Más / Menos Carreras + strikes + errores, hándicap.

Las apuestas se cuentan en base al resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extras para completar el juego, las apuestas se calculan basadas en el resultado final de la puntuación oficial. Si el juego se termina antes, todas las apuestas serán canceladas.

Juego "Hosts – Guests." (Local-Visitante)

Los partidos de un día de juego y sólo los partidos especificados en la línea actual toman parte en el juego. Si por lo menos en uno de los partidos 8,5-9 entradas no se juegan, se devolverán las apuestas para la posición dada. El cálculo de la apuesta se define como la suma de los puntos obtenidos por los locales contra la cantidad de puntos anotados por los visitantes (se produce una devolución en el caso de empate en la apuesta).

f. Las siguientes opciones están disponibles para apostar en béisbol:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas se aceptarán teniendo en cuenta las entradas extras.

2. Más / menos

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados es igual al total de la apuesta, esta se devuelve. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador. Las apuestas se aceptarán teniendo en cuenta las entradas extras.

3. Hándicap.

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (solo hándicap 1 o hándicap de 2, sin la opción de un empate) en caso de un empate, teniendo en cuenta el hándicap, se lleva a cabo una devolución.

Las apuestas se cuentan en base al resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extra de juego para completar el juego, las apuestas se contarán sobre la base del resultado final oficial. Si el juego se termina antes, todas las apuestas serán anuladas.

Una excepción: si el partido finaliza debido a la separación completa de uno de los equipos, todas las apuestas en esa posición se mantendrán vigentes.

En caso de empate, se lleva a cabo la devolución teniendo en cuenta el Hándicap (independientemente del período para el cual la apuesta se ofrece).

4. Más / menos puntos <un equipo específico>

Aquí se predice si el número de puntos marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la apuesta, se devuelve la apuesta.

Las apuestas se cuentan en base al resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extras para completar el juego, las apuestas serán contadas sobre la base del resultado final oficial. Si el juego acaba antes, todas las apuestas serán canceladas.

5. Más / menos Carreras + strikes / bumps / + errores.

Aquí se predice si la cantidad de carreras del partido, los strikes y los errores cometidos por los miembros de ambos equipos, son mayores o menores al parámetro especificado. Si como resultado del partido, el número total de carreras + strikes + errores es igual al total de la apuesta, tiene lugar una devolución.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y de las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas se cuentan en base al resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extras para completar el juego,

las apuestas serán contadas sobre la base del resultado final oficial. Si el juego se acaba antes, todas las apuestas serán canceladas.

6. ¿La suma de carreras + strikes / bumps / + errores será par o impar?

Aquí se predice si la suma de carreras, los strikes y los errores cometidos por los miembros de ambos equipos en el partido serán pares o impares.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y de las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas se contaron con el resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extras para completar el juego, las apuestas serán contadas sobre la base del resultado final oficial. Si el juego acaba antes, todas las apuestas serán canceladas.

Si el resultado es 0, las apuestas se cuentan como "par".

7. Total par / impar

Las apuestas se cuentan en base al resultado oficial después de 9 entradas (8 ½ entradas si el equipo local va a la delantera). Si se requieren entradas extras para completar el juego, las apuestas serán contadas sobre la base del resultado final oficial. Si el juego termina antes, todas las apuestas serán canceladas.

Si el resultado es "0-0", todas las apuestas en esta posición se cuentan como "par"

8. ¿Qué equipo será el primero en hacer una carrera?

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en tal posición.

9. ¿Qué equipo será el último en hacer una carrera?

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en tal posición.

10. ¿Qué equipo será el siguiente en hacer una carrera?

Si una siguiente carrera no se lleva a cabo en el partido (incluyendo si el partido es interrumpido), se devolverán las apuestas para esta posición. En caso de que el partido fuese interrumpido después de que la próxima carrera se lleve a cabo, todas las apuestas para esa posición permanecen vigentes.

11. Entrada 1: Mayor / menor a 0.5.

Para contar, la apuesta de la primera entrada del partido debe ser jugada en su totalidad.

12. El resultado de 1 entrada.

Para calcular la apuesta, la primera entrada del partido debe ser jugada en su totalidad.

13. El tipo del primer jonrón en el partido.

Aquí se predice el tipo del primer jonrón en el partido si este será un solo (1 punto), 2 puntos, 3 puntos o el Gran Slam (4 puntos) o no habrá ningún jonrón en todo el partido.

Las apuestas se calculan en base al resultado oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local va por delante). Si se requieren innings extras para completar el juego, las apuestas serán calculadas en base del resultado oficial final. Si el juego se acaba antes, todas las apuestas serán canceladas.

14. ¿Cuándo se realizarán más carreras?

Aquí se predice en qué periodo del partido se marcarán más carreras: en los primeros 4.5 innings (incluyendo los mejores 5 innings) o en los segundos 5 innings (después de las mejores 5 entradas (desde los últimos 5 innings, incluyendo el final de la partida), o si será un empate. En caso de extra innings el resultado después de las mejores 5 entradas incluye el resultado de los extra innings.

15. ¿El equipo que anote la primera carrera ganará el partido?

Son posibles los siguientes resultados:

"Sí" – una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera gana el partido.

"No" – una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera del partido.

Si el partido termina en empate, todas las apuestas para esa posición son reembolsadas.

Si el partido termina antes del final del tiempo oficial del juego, el resultado después de los cinco (5) que han sido jugados (4 ½ innings si el equipo local va ganando) será considerado como oficial. El ganador es el equipo que tiene más cuadrangulares después de las últimas entradas completas (a menos que el partido sea interrumpido en la primera mitad del inning y el equipo local fuese ganando, en tales casos, el ganador es el equipo local).

16. *¿Cuál será el resultado del primer pase alto de los siguientes innings: una pelota o cualquier otro resultado?*

Aquí se predice si el resultado del primer pase será una pelota o un strike, carrera, jonrón, un error, etc. (lo que significa en el resultado “cualquier otro resultado”).

17. *¿Qué equipo será el primero en hacer 3 carreras?*

Las apuestas se calculan en base al resultado oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local va por delante). Si se requieren innings extras para completar el juego, las apuestas serán calculadas en base al resultado final oficial. Si el juego se termina antes, todas las apuestas serán canceladas. Una excepción: si uno de los equipos ha anotado tres carreras para el momento en que se detuvo el partido.

18. *Juego “Local-Visitante”.*

Los partidos de un solo día de juego toman parte en el juego. Si por lo menos en uno de los partidos los 8,5-9 innings en las apuestas no se juegan, entonces se realiza un reembolso. El cálculo de la tasa se define como la suma de los puntos obtenidos por los locales contra la cantidad de puntos anotados por los visitantes: en caso de empate, se lleva a cabo una devolución sobre la puesta a ganador.

19. *Campeones de la división.*

Si la temporada de juego se acorta por algún motivo, todas las apuestas serán calculadas en base al equipo que será nombrado Campeón de la División por la autoridad reguladora correspondiente.

20. *En este determinado tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados, aparte de los mencionados anteriormente.*

Boxeo

a. Si por alguna razón la pelea no tuvo lugar y se realiza a más tardar 28 días después de la fecha programada originalmente, todas las apuestas realizadas anteriormente son válidas para la pelea recién organizada. Si, dentro de los 28 días después de la fecha prevista para la pelea no toma lugar, todas las apuestas serán anuladas y son reembolsables.

b. Si la pelea se transfiere a otro escenario, todas las apuestas en el partido siguen siendo válidas.

c. Se considera que la pelea ha comenzado después de la primera campana. En caso de una pelea para que uno de los participantes gane el título de “victoria” significa una victoria ganada por puntos, por KO, KO técnico o descalificación del rival o su negativa.

d. El concepto de “una victoria preestablecida” significa un nocaut, nocaut técnico, descalificación de un rival o una negativa.

e. El concepto de “una victoria por puntos” significa una victoria ganada por decisión de los jueces después de todos los asaltos de la pelea.

f. Si un boxeador no salió al inicio del siguiente asalto después de la campana, se considera que la pelea ha terminado en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado.

g. Si el número de asaltos programados ha cambiado, entonces todas las apuestas sobre el resultado de la lucha siguen siendo válidas, y se devolverán las apuestas sobre el número de rondas.

h. Si uno de los participantes en la lucha fuese sustituido por otra parte, se devolverán todas las apuestas en este partido.

i. Las apuestas se ofrecen para las siguientes posiciones:

1. El ganador de la pelea.

Aquí se predice el resultado de esta pelea: la victoria de uno de los participantes o un empate en la misma (la manera en que se alcanza la victoria no es esencial para el resultado de "una victoria": de acuerdo con los puntos, KO, KO técnico o una descalificación del rival o su negativa). Las apuestas se calculan de acuerdo con los resultados oficiales anunciados en el ring (incluyendo la posible conversión de los puntos registrados en los informes de los jueces). Las decisiones judiciales y disciplinarias adoptadas más adelante por los órganos rectores no afectan el cálculo de las apuestas en esta posición. Si la pelea terminó en un empate y no se les ofreció apuestas para un resultado similar, todas las apuestas en esta posición serán nulas y serán devueltas.

2. El total de rondas en una pelea.

Si después de la campana el boxeador no salió al inicio del siguiente asalto, la pelea se considera acabada en la ronda anterior, con victoria para el rival del boxeador. Si el número de rondas programadas por el reglamento ha cambiado, se reembolsarán las apuestas en esta posición. Se toman en cuenta el número total de rondas realizadas en la pelea.

3. Las apuestas en rondas.

Es necesario definir en qué ronda y por quién se va a ganar una victoria. En este caso significa una victoria en la pelea, pero no una victoria en la ronda. Si la victoria es anunciada por decisión de los jueces después de la última ronda de la pelea, todas las apuestas sobre el ganador de los partidos en la última ronda de la pelea siguen en vigor y se consideran perdidas.

4. ¿En la ronda indicada habrá un nocaut?

Sólo se cuentan los nocauts, como resultado de que el árbitro empieza la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva él mismo.

Las caídas en un suelo resbaladizo y otros incidentes similares no se toman en cuenta.

5. El resultado de la pelea.

Aquí se predice de qué manera el resultado del partido se determina, así como el ganador del partido. Las opciones disponibles son:

- La victoria del participante 1 (participante 2) por nocaut (si un boxeador se ha quedado tendido en el suelo durante 10 segundos de la cuenta regresiva del árbitro), un nocaut técnico (después de 3 caídas por la decisión del árbitro así también por la negativa del participante a continuar la lucha) o descalificación;
- La victoria del participante 1 (participante 2) por decisión del árbitro (después de la finalización de todas las rondas regulares del partido determinado), o por decisión técnica de los árbitros (una decisión anticipada sobre puntos) un empate.

6. El ganador del partido / número de rondas.

Aquí se predice quién va a ganar el partido y si la pelea se llevará a cabo en durante más o menos rondas que las indicadas. Si el partido terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán devueltas. Si el boxeador no salió al inicio de la siguiente ronda después de la campana, se considera que la pelea terminó en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado. Si el número de rondas programadas por reglamento ha cambiado, se devolverán las apuestas para esta posición. El número de rondas realizadas completamente durante la pelea se toman en cuenta.

7. ¿Cuándo se ganará la pelea y por quién?

Aquí se predice el ganador de la pelea, así como el rango en el que se gana la victoria. Si el partido terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán reembolsados.

Si el boxeador no salió al inicio de la siguiente ronda después de la campana, se considera que la lucha terminó en la ronda anterior con la victoria del rival del boxeador dado. Si ha cambiado el número de rondas programadas por el reglamento, se devolverán las apuestas para esta posición. Se toman en cuenta el número de rondas celebradas completamente durante la pelea.

8. *¿La pelea durará el número de rondas reglamentarias?*

Aquí se predice si todas las rondas reglamentarias se llevarán a cabo en la pelea o la victoria de uno de los competidores se dará a conocer antes de tiempo.

Si el número de rondas programadas por las regulaciones ha cambiado antes del inicio del partido, se devolverán las apuestas para esta posición.

Si un partido se interrumpe o se cancela debido a razones técnicas, se lleva a cabo la devolución todas las apuestas para este puesto.

9. *¿En qué ronda el ganador será declarado?*

Aquí se predice si el ganador de la pelea se declara en una de las rondas de propuestas, o si será determinado por la decisión de los jueces después de la finalización de todas las rondas reglamentarias de la pelea. Si uno de los boxeadores no salió al inicio de la siguiente ronda después de sonar la campana, se considera que la pelea terminó en la ronda anterior.

10. *¿Un < Boxeador específico > recibirá un nocaut durante la pelea?*

Sólo se consideran las derribadas por cuyo resultado el juez abre la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva por sí mismo.

No se toman en cuenta las caídas en el piso resbaladizo y otros incidentes similares.

11. *¿Ganará la pelea < Boxeador específico > durante el primer minuto de la competencia?*

Se tiene en cuenta el tiempo desde el campanazo en el comienzo de la pelea, incluyendo el segundo 59° de la competencia.

12. *¿< el Boxeador específico > logrará derribar y ganar la pelea?*

Las opciones disponibles son:

“Sí” – durante el partido el jugador específico logró al menos derribar una vez y será declarado ganador de acuerdo a los resultados de la pelea.

“No” – en cualquier otro caso.

Sólo se consideran las caídas por cuyo resultado el juez abre la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia una cuenta regresiva por sí mismo.

No se toman en cuenta las caídas en un suelo resbaladizo y otros incidentes similares.

Si un partido se interrumpe o se cancela debido a razones técnicas, tiene lugar un reembolso para todas las apuestas en esta posición.

13. *¿Quién recibirá un derribe / nocaut / nocaut técnico?*

Los siguientes resultados son posibles:

“Ninguno” – ninguno de los jugadores en la pelea recibirá un derribe / nocaut o nocaut técnico;

“Jugador 1” – El jugador 1 en el partido obtendrá un derribe o un nocaut o un nocaut técnico (o una derribada y un nocaut / una derribada y un nocaut técnico);

“El jugador 2” – Jugador 2 en el partido obtendrá una derribada o nocaut o nocaut técnico (o una derribada y un nocaut / una derribada y un nocaut técnico);

14. *En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*

Bádminton

a. En el caso de que uno de los participantes previstos sea sustituido por otro antes del comienzo del partido, se devolverán las apuestas en tal evento.

b. En el caso de que el partido se posponga o se interrumpa, todas las apuestas serán devueltas, excepto aquellas cuyo resultado ya se ha determinado de forma única por el

momento de la detención (en el caso de partidos interrumpidos). Si el partido fue interrumpido debido a una lesión o descalificación, y como resultado de esto un equipo específico deberá avanzar a la siguiente ronda, las apuestas en el pase continúan vigentes.

c. Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en bádminton:

1. *El ganador del partido.*

Aquí se predice el ganador del partido.

2. *El ganador de la serie.*

Aquí se predice el ganador de la serie.

3. *El ganador del torneo.*

Si el jugador especificado no participó en el torneo mencionado, se devolverán todas las apuestas a este jugador.

4. *¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?*

Si no se realizó el siguiente lanzamiento en el partido, todas las apuestas para esa posición son devueltas.

5. *La puntuación exacta.*

En el caso de que el partido sea interrumpido o no jugado el número reglamentario de set, todas las apuestas en esa posición serán devueltas.

6. *En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*

Bandy

1. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos durante el final del tiempo principal (90 minutos, 2 mitades de 45 minutos cada uno o 3 tiempos de 30 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.

2. El tiempo extra y las sanciones se tienen en cuenta sólo para que las apuestas sobre la entrada en la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.

3. Si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1,

4. Se considera que el partido ha tenido lugar si se ha jugado por lo menos durante 80 minutos. Si el partido no se reanuda y se juega hasta el final dentro de 15 horas todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos hasta el momento en que el partido fue interrumpido.

5. Si en un grupo de apuestas de “¿Quién es más alto en base a los resultados del torneo?” un equipo no logra terminar, es más alto el equipo que ha sumado más puntos. Si los puntos son iguales, las apuestas se calculan en base a los datos del protocolo final.

Fútbol de Playa

1. Todas las apuestas son calculadas en base a los resultados obtenido al final del tiempo principal del partido (36 minutos de juego, 3 periodos, 12 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.

2. El tiempo extra y tiros de penales son considerados solo para apuestas al ganador del juego, los que entran a la siguiente ronda, ganador del torneo, etc.

3. Todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1 si el juego está cancelado o pospuesto por cualquier motivo por más de 24 horas.

4. El partido es considerado como realizado si ha sido jugado por lo menos 30 minutos. Todas las apuestas son calculadas en base a los resultados obtenidos para cuando el partido fue interrumpido, si el partido no es reanudado y jugado hasta el final dentro de 15 horas

5. Todas las apuestas en el partido son calculadas con un coeficiente de 1, si el partido es interrumpido por más de 15 horas, excluyendo los casos en los que los resultados son determinados para cuando el partido es interrumpido. Los resultados, que son claramente definidos para cuando el tiempo del partido ha sido interrumpido, por ejemplo, resultado del 1er tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc. son tomados en cuenta mientras se calculan las apuestas.

6. La información facilitada en las siguientes fuentes – <http://www.beachsoccer.com/> sirve de base para determinar indicadores estadísticos para los resultados de los partidos de fútbol de playa.

Ajedrez

a. En caso de postergación del partido, todas las apuestas en el partido serán devueltas. Si un partido es interrumpido, todas las apuestas en el partido serán devueltas, excepto las apuestas de los resultados que son determinados cuando el partido ha sido pospuesto.

b. Las apuestas son consideradas de acuerdo a los resultados oficiales del torneo. En caso de que un jugador sea reemplazado por otro, todas las apuestas serán anuladas y serán devueltas.

c. Las siguientes opciones estarán disponibles para apostar en el Ajedrez:

1. *El ganador del juego.*

Aquí, usted predice el resultado del partido. En caso de desistir de participar en un partido, o descalificación de uno de los participantes para cuando ya se ha hecho el primer movimiento del partido, todas las apuestas en este partido serán devueltas.

2. *El ganador del torneo.*

Si más de un participante es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de las apuestas para este equipo será dividido entre el número de ganadores.

Si dos o más jugadores terminan el torneo con el mismo número de puntos, el cálculo de las apuestas se hace de acuerdo al jugador anunciado como ganador del torneo por el órgano regulador respectivo del torneo.

3. *En este tipo de deporte, otros resultados pueden ser ofrecidos además del mencionado anteriormente.*

Ciclismo

a. Todas las apuestas son consideradas de acuerdo al informe oficial final en el momento de la presentación de la premiación a los ganadores en el podio. Cualquier cambio hecho después de este tiempo no será tomado en cuenta por el cálculo de las apuestas.

b. Si un participante no ha cruzado la línea inicial, todas las apuestas son reembolsables.

c. En caso de que determinada etapa sea interrumpida, todas las apuestas serán devueltas, excepto las que cuyo resultado haya sido claramente definido.

d. Si determinada carrera es interrumpida (es decir, el número especificado de etapas de acuerdo a las reglas no se ha llevado a cabo), todas las apuestas serán reembolsables excepto las que cuyo resultado ha sido claramente definido.

e. En caso de que la etapa de la carrera no comience en el momento que fue programado, se podrá esperar hasta 24 horas para que comience; si la carrera no empieza después de este tiempo, todas las apuestas en esta carrera o en esta etapa de carrera serán reembolsables.

f. Las siguientes opciones están disponibles para apostar en ciclismo:

1. *El ganador de la carrera.*

Aquí, usted predice qué ciclista ganará la carrera. En caso de descalificación, las apuestas serán calculadas en base a los resultados publicados en el momento de premiar a los ciclistas. Cuando se apuesta al ganador en la carrera, el ciclista que está en primer lugar, en base a

la competencia entera, será considerado el ganador. Si ninguno de los ciclistas completa la carrera, el ciclista que ha completado la mayor parte de etapas es considerado ganador. Si ambos ciclistas completan un número igual de etapas, el que es mejor de acuerdo a la clasificación de la última etapa completa, es el ganador.

2. *El ganador de la etapa.*

Aquí usted predice qué ciclista ganará en determinada etapa de la carrera. Todas las apuestas en los ciclistas que no participaron en la carrera serán consideradas inválidas y serán retornadas. En caso de descalificación de cualquier ciclista, las apuestas serán calculadas en base a los resultados publicados en el momento de la premiación de los ciclistas en el podio.

3. *¿Quién es mejor (en base al resultado de la carrera)?*

Aquí, usted predice qué ciclista será mejor en la clasificación general en base a resultados de la carrera. Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, los ciclistas indicados en la posición determinada deben comenzar la carrera. Al menos, una de las partes listadas en esa posición debe alcanzar el final de la carrera. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán devueltas. Si solo uno de los ciclistas indicados en esta posición alcanza el final de la carrera, cuando se calculan las apuestas, estas se consideran como que este ciclista tiene un mejor lugar.

4. *¿Quién tiene mejor lugar (de acuerdo al resultado de una etapa)?*

Aquí, usted predice qué ciclista terminará en mejor lugar de acuerdo a los resultados de la etapa.

Si uno de las partes indicadas no participa en esta etapa, las apuestas para esta posición serán devueltas.

Al menos una de las partes listadas en esta posición debe alcanzar la línea final de la etapa para que la apuesta sea considerada válida. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán devueltas.

Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, al menos uno de los ciclistas indicados debe comenzar la carrera. Si solo uno de los ciclistas mencionados en esta posición alcanza el final de la etapa, mientras se calculan las apuestas, es considerado que obtuvo un mejor lugar.

5. *¿Qué equipo tiene mejor lugar (en base a los resultados de la carrera)?*

Aquí, usted predice cuál de los equipos indicados terminará con un mejor lugar en la clasificación general en base a los resultados de la carrera. Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, por lo menos uno de los equipos indicados en determinada posición debe comenzar la carrera. Al menos uno de los equipos listados en esta posición debe llegar a la línea final de la carrera para que las apuestas sean consideradas válidas. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán retornadas. Si solo uno de los equipos indicados en esta posición llega a la línea final, cuando se hace los cálculos de las apuestas, se considera que este equipo tiene un mejor lugar.

6. *¿Qué equipo tiene mejor lugar (en base a los resultados de la etapa)?*

Aquí, usted predice cuál de los equipos indicados tendrá un mejor lugar de acuerdo a los resultados de determinada etapa.

Si uno de los equipos indicados no participa en esta etapa, las apuestas para esta posición serán devueltas.

Al menos uno de los equipos listados en esta posición debe llegar a la línea final de la etapa para que las apuestas sean consideradas válidas. De lo contrario, todas las apuestas en esta posición serán devueltas.

Para que las apuestas en esta posición sean consideradas válidas, por lo menos uno de los equipos indicados en esa posición debe comenzar la carrera.

Si solo uno de los equipos indicados en esta posición alcanza la línea final de la etapa, cuando se calculan las apuestas, se considera que este equipo tiene mejor lugar.

7. Rey de la Montaña.

Los cálculos de las apuestas se hacen de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. Cualquier cambio en el cálculo, así como también las descalificaciones que ocurran después de emitir el informe original de la carrea / etapa, no afecta ningún cálculo de las apuestas.

8. Clasificación en puntos.

Aquí, usted predice qué ciclista anotará los puntos máximos en la clasificación.

Los cálculos de las apuestas se hacen de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. El cálculo de las apuestas no será afectado por cualquier cambio en el cálculo y descalificación que ocurra después de emitir el informe original de la carrera.

9. Término en el podio.

Aquí, usted predice qué ciclista terminará entre los 3 mejores de la carrera. El cálculo de las apuestas se hace de acuerdo al informe oficial del órgano regulador / federación de estas competencias. El cálculo de las apuestas no será afectado por cualquier cambio en el cálculo y descalificación que ocurra después de emitir el informe original de la carrera.

10. En este tipo de deporte, otros resultados pueden ser ofrecidos además de los mencionados anteriormente.

Dardos

a. Si el juego es llevado a cabo por más de 24 horas, todas las apuestas en este partido serán reembolsadas. Si un partido es llevado a cabo por menos de 24 horas, las apuestas para este partido permanecen como válidas.

b. Si el partido es interrumpido o reducido, el ganador del partido es declarado como miembro de la siguiente ronda o declarado ganador del partido de acuerdo a la decisión de los jueces del órgano regulador / federación de esta competencia. En ese caso, las apuestas en las posiciones que quedan serán declaradas inválidas si no se especifica lo contrario en esas reglas. Excepción: el resultado de las apuestas es únicamente determinado para cuando el partido se ha detenido, son declaradas válidas y se quedan como están.

c. Las siguientes opciones están disponibles para apostar en dardos:

1. Ganador.

Aquí, usted predice el resultado del partido. Si el ítem tiene opciones: Equipo 1, Equipo 2 sin la opción "Empate", pero el partido termina en empate, todas las apuestas en esta posición serán devueltas.

2. Más/menos splitting-outs 180 en el partido?

Aquí, usted predice si el número de situaciones en que los jugadores en el juego con un set de dardos (un intento) anotarán 180 puntos, más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado del partido, el número total de series a 180 puntos es igual al total de la apuesta, se devuelven las apuestas. Si un partido es interrumpido o reducido, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas en esta posición.

3. Más / menos splitting-out 180 por jugador 1 en el partido. Más / menos splitting out 180 por el jugador 2 en el partido?

Aquí, usted predice si el número de situaciones en que los jugadores indicado en el juego con un set de dardos (un intento) anotará 180 puntos, más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido, el número total de series a 180 puntos es igual al total de la apuesta, se devuelven las apuestas.

Si un partido es interrumpido o reducido, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas en esta posición.

4. Hándicap del partido en etapa.

En caso de puntos iguales, tomando en cuenta el hándicap, se lleva a cabo una devolución. Si el partido se interrumpe o se termina antes de tiempo, todas las apuestas en esta posición se devuelven.

5. El color ganador de la etapa dada.

Aquí, usted predice el color del sector dónde caerá el último tiro exitoso realizado por el jugador de la etapa dada. Para tomar en cuenta esta posición la etapa se debe jugar complete.

6. Victoria doble de la etapa mayor/menor que 40.5.

Aquí, usted predice si el doble exitoso de la etapa dada será mayor o menor que 40.5. Para tomar en cuenta esta posición la etapa se debe jugar complete.

7. El ganador del torneo.

Si se reconoce más de un equipo como ganador del torneo, el monto apostado en este equipo se divide entre el número de ganadores. Si la parte especificada no pudo participar del torneo (no juega ni un Segundo en cualquier juego del torneo), las apuestas para este participante serán devueltas.

8. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Ciberdeporte

1. Las apuestas se aceptan considerando las rondas adicionales, si no se indica lo contrario. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 en caso de empate.

2. Si por alguna razón un participante se abstenga de continuar el juego o es descalificado, todas las apuestas realizadas en él se consideran perdidos. Si el rechazo (la descalificación) tiene lugar antes del empiezo del partido o si se asigna una la derrota técnica en la primera mitad, el evento se calcula con el coeficiente 1.

3. Las apuestas se calculan con el coeficiente 1 si el partido se posponga por más de 24 horas.

4. En caso de que el partido está detenido por el árbitro para que se reproduzca después, los resultados del partido interrumpida no se tienen en cuenta.

Fútbol

a. Apuestas de fútbol se aceptan durante el tiempo reglamentario, excluyendo el tiempo extra y las tandas de penaltis, excepto en casos especiales previstos indicados en ijuego.es. En estas normas el tiempo regular debe contarse teniendo en cuenta el tiempo añadido en el partido, las cuotas de los eventos en cada parte tienen en cuenta el tiempo añadido de cada parte determinada por el árbitro.

b. Cualquier partido interrumpido antes del final del tiempo reglamentario regulado oficialmente y no reanudado dentro de 24 horas se considera cancelado, independientemente de las decisiones judiciales en este juego (excepto todos mencionados en 16.1.1). Las cuotas, cuyo resultado fue claramente definidas por el momento cuando el partido se detuvo, siguen en vigor y se calculan de acuerdo con este Reglamento, la vuelta tiene lugar en las otras apuestas de

este partido. Si un partido de fútbol se pospone por más de 24 horas, las cuotas en esos son reembolsables, de lo contrario las apuestas siguen siendo válidas.

c. No hay tarjetas/rechazos y eventos ocurridos después del pitido final se tienen en cuenta a efectos de las apuestas. Todas las tarjetas y los despidos que se producen en el intervalo entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o la segunda mitad. Los siguientes elementos están disponibles para apuestas en fútbol:

1. Vencedor.

Aquí usted puede adivinar el resultado del partido. Las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario.

2. Total.

Si el número total de goles marcados en el partido es igual al total de la apuesta y la opción de una exacta cantidad <número especificado de> goles no están estipulada, hay un retorno. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. Hándicap.

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción – un empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap, se lleva a cabo una vuelta con el coeficiente 1 (con independencia del período para el cual el partido se invita a apostar). Del mismo modo, para el hándicap de tarjetas/esquinas y otros parámetros.

4. Doble chance

Son posibles los siguientes resultados:

1X – La apuesta gana si el Equipo 1 gana o empata en el partido.

X2 – La apuesta gana si el Equipo 2 gana o empata en el partido.

12 – La apuesta gana si el Equipo 1 o el Equipo 2 ganan el partido.

5. El jugador marcará por lo menos un gol

Sólo los goles que se marcan en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro se tienen en cuenta. Si un jugador no participó en el partido, tiene lugar la vuelta.

6. ¿Quién va a pasar a la siguiente ronda?

La apuesta se calcula sólo después del último partido de la serie de la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados. Una apuesta es ganadora sólo si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competición, con independencia del resultado del período del partido/tiempo intermedio de esta ronda de la competición.

No se considerará una decisión judicial para cancelar/cambiar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de la competición.

7. Total individual <Equipo indicado>

Aquí usted predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado.

Si el número total de goles marcados en el partido es igual al total de la tasa, tiene lugar un retorno con el coeficiente de 1.

Sólo los goles que se puntúan en la portería del equipo contrario y oficialmente contados por el árbitro se tienen en cuenta.

Todos propios goles marcados son considerados como los goles marcados por el equipo contrario.

8. El ganador del torneo.

La tasa se calcula sólo después de la final del torneo de acuerdo con el resultado al final del torneo.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar/cambiar los resultados del torneo, hechas después de la final de esta ronda de las competiciones no se tendrán en cuenta.

Si el equipo en el que se hizo la apuesta no puede acogerse a este torneo, ha sido descalificado o se negó a participar en el torneo, todas las apuestas de este equipo se consideran perdidas.

9. El ganador de la etapa de grupas.

La apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

Una decisión judicial o de otro tipo para cancelar/cambiar los resultados del torneo, realizada después del final de esta ronda de la competición no se tendrá en cuenta. Si el equipo por el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se negó a participar en el torneo todas las apuestas de este equipo se consideran perdidas.

10. ¿Cuál equipo marcará el primer gol del partido?

Si el primer gol del partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor el gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

11. ¿Cuál equipo marcará el siguiente gol del partido?

Si el siguiente gol en el partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

12. ¿Cuál equipo marcará el último gol del partido?

Si el último gol en el partido es un autogol, gana la apuesta en el equipo en cuyo favor este gol fue anotado (es decir, el equipo oponente del anotando el gol en propia puerta).

Si un partido se interrumpe y no reanuda dentro de 24 horas; las apuestas en esta posición son reembolsables.

13. ¿Marcarán ambos equipos?

Aquí usted predice si ambos equipos marcan al menos un gol cada uno en el partido dado. Todos los goles marcados por los equipos en sus puertas cuentan como goles marcados por el equipo rival.

14. Total par / impar.

Si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "Par"

15. Una victoria sin tomar en cuenta empates.

Si el tiempo regular de un partido terminó en un empate, las apuestas de la posición dada se devuelven con coeficiente 1.

16. ¿Cuántos goles se marcarán en el partido?

Aquí usted predice el número exacto de goles en el partido.

Sólo los goles marcados en cuenta del tiempo reglamentario (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo la prórroga y penaltis). Todos los autogoles se cuentan como los goles marcados por el equipo contrario.

17. ¿Cuántos goles marcará <el equipo especificado>?

Aquí usted predice el número exacto de goles marcados por este equipo en el partido. Sólo los goles marcados en cuenta del tiempo reglamentario (incluyendo el tiempo añadido por el árbitro, pero excluyendo la prórroga y penaltis). Todos los autogoles se cuentan como los goles marcados por el equipo contrario.

18. 1 Parte /Partido.

Aquí usted predice el resultado de la primera parte y todo el partido. En la línea en primer lugar se pone el resultado de la primera parte, y en el segundo – el de todo el partido.

19. ¿Quién marcará el primer gol del partido?

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el primer gol legalmente contado en el partido.

Si un jugador no entra en el terreno durante el partido, todas las apuestas en él para esta posición se devuelven con coeficiente 1.

Si el primer gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todos los precios de esta posición se consideran perdidos. La excepción: Las apuestas de los jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsados con coeficiente 1.

Si el primer gol es un autogol (incluso si se ha marcado por el jugador de aceptación de las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las

apuestas a jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsadas con coeficiente 1.

20. ¿Quién marcará el último gol del partido?

Las apuestas se ganan para el jugador, que marcó el último gol legalmente contado en el partido.

Si un jugador no entra en el terreno durante el partido, todas las apuestas en él para esta posición se devuelven con coeficiente 1.

Si el último gol es marcado por el jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todos los precios de esta posición se consideran perdidos. La excepción: Las apuestas en los jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsados con coeficiente 1.

Si el último gol es un autogol (incluso si se ha marcado por el jugador de aceptación de las apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. La excepción: las apuestas a jugadores que no hayan entrado en el terreno en el momento del primer gol son reembolsadas con coeficiente 1.

21. El resultado exacto del partido.

Aquí usted predice el resultado exacto del partido de fútbol.

Si la puntuación exacta de acuerdo a los resultados del partido no es una de las opciones que se ofrecen en la línea, sólo las apuestas en la posición "Cualquier otra" ganaran.

22. ¿En cuánto se ganará el partido?

Aquí usted predice qué equipo ganará y por cuánto, o si el partido terminará en empate.

23. Más/menos esquinas

Si la cantidad total de esquinas en el partido es igual al total de la tasa, se devuelve la apuesta.

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro).

Esquinas asignadas y no realizadas no se tienen en cuenta en el cálculo de las apuestas. Si un equipo se vio obligado a repetir la esquina (a causa de errores fijados en la anterior asistencia del córner), sólo un tiro de esquina se toma en cuenta.

24. El primer córner del partido

Aquí usted predice qué equipo realizará el primer tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas se devolverán con coeficiente 1.

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro). Las esquinas que tomaron lugar, pero fueron pitadas, no se tienen en cuenta en el cálculo.

25. El último córner del partido

Aquí usted predice qué equipo realizará el último tiro de esquina.

Si no hay tiros de esquina en el partido, estas apuestas se devolverán con coeficiente 1.

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro). Las esquinas que tomaron lugar, pero fueron pitadas, no se tienen en cuenta en el cálculo.

26. El momento del primer córner.

Aquí usted predice en qué intervalo de las líneas propuestas tomará lugar el primer córner.

Si no hay un tiro de esquina en el partido, la apuesta se devuelve con el coeficiente 1.

Al mismo tiempo se toma en cuenta el tiempo real de la realización del córner, pero no el tiempo que le fue pitado por el árbitro.

27. ¿Cuál equipo realizará más esquinas en el partido?

Sólo esquinas realizadas por los equipos se cuentan (independientemente del número de esquinas pitados por el árbitro).

Las esquinas pitadas y no realizadas no se toman en cuenta durante el cálculo. Si el equipo se vio obligado a repetir la esquina (a causa de errores en la anterior asistencia del córner),

sólo un tiro de esquina se toma en cuenta. Si no hay ningún córner en el partido, "Empate" es la opción ganadora.

28. Tiro totales de la esquina par / impar.

Si en el partido no hay córner, las apuestas se cuentan como "Par".

Se cuentan sólo esquinas realizadas por los equipos (independientemente del número de esquinas pitadas por el árbitro).

Las esquinas tomadas lugar, pero no realizadas no se toman en cuenta durante el cálculo.

Si un equipo se vio obligado a repetir la esquina (debido a un error en la anterior asistencia del córner), sólo un tiro de esquina se toma en cuenta.

29. ¿Ganará un equipo especificado cualquier tiempo?

Aquí usted predice si el equipo dado ganará al menos un tiempo.

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" – la apuesta que este equipo dado va a ganar (es decir, un empate o una derrota son inaceptables) de acuerdo con los resultados de la primera mitad, segunda mitad (el resultado de la segunda mitad se tiene en cuenta, y no el resultado de todo el partido, determinado después de la segunda mitad).

"No" – una apuesta en el hecho de que este equipo no va a ganar en ninguna parte del partido.

30. ¿Ganará <el equipo especificado> en ambas partes del partido?

Aquí usted predice si el equipo dado ganará ambos tiempos del partido (para aclarar, el resultado de la segunda mitad del partido: el resultado de la segunda mitad solo, y no el resultado del juego después de 2 mitades (es decir, sólo goles marcados en el segundo tiempo se tienen en cuenta).

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" es una apuesta que el equipo ganará dado tanto en la primera y la segunda mitades. Si por lo menos en uno de los tiempos el equipo empata o pierde, dicha apuesta se considera perdido.

"No" – una apuesta en el hecho de que este equipo se empata o pierde por lo menos uno de los tiempos.

31. El tiempo del primer gol.

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea, el primer gol del partido será marcado.

Si el partido termina en empate 0-0, las apuestas en el primer gol se consideran perdidas.

32. El tiempo del último gol.

Aquí usted predice en qué intervalo de tiempo propuesto en la línea de se marcará el último gol del partido. Si el partido terminó con el tanteo de 0-0, las apuestas en el momento del último gol se considerarán perdidas.

33. ¿En qué mitad se marcarán más goles?

Aquí se predice si se anotaron más goles en la primera mitad que en el segundo, o si más se anotaron más en el segundo que en el primero o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitad.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

34. ¿En qué mitad <el equipo especificado > anotará más goles?

Aquí se predice si se anotarán más goles en la primera mitad que en la segunda, o si se anotarán más en la segunda que en la primera o si el mismo número de goles se marcarán en la primera y segunda mitades.

Sólo los goles marcados en las mitades dadas son considerados, teniendo en cuenta el tiempo de descuento, pero sin tener en cuenta el posible tiempo extra.

Todos propios goles cuentan como goles marcados por los opositores.

35. ¿Cómo se marcará el primer gol?

Aquí se predice específicamente cómo se marcará el primer gol del partido. Los siguientes resultados son posibles:

Un				golpe
Con		la		cabeza
Con		un		penal
Con	un	tiro	de	penal
Un				autogol

No se anotarán goles

Sin importar con qué parte del cuerpo se anote el gol, si se realizó directamente por el tiro de un penal, el resultado de “Con un tiro de penal” es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo “un golpe”) se consideran perdidas por el jugador.

Sin importar con qué parte del cuerpo se anote el gol, si se realizó directamente por un penal, el resultado de “Con una penal” es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo “con un golpe”) son consideradas perdidas por el jugador.

Si se marca un gol con la cabeza, el resultado de una “con la cabeza” es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo “un golpe”) se consideran perdidas por el jugador.

Si el primer gol en el partido es un autogol, el resultado de este es la única apuesta a ganar, las apuestas en todos los demás resultados (incluyendo “un golpe”) se consideran perdidas por el jugador.

36. *¿A qué equipo se le mostrará la primera tarjeta amarilla en el partido?*

Aquí se predice de qué equipo será el primero jugador en ser amonestado con tarjeta amarilla.

Si de acuerdo con el reporte del partido, las primeras tarjetas amarillas se muestran a dos o más jugadores de diferentes equipos dentro de un minuto, las apuestas en esta posición son reembolsables. Sólo las apuestas en la posición “Ambos equipos al mismo tiempo” ganan. Si esta opción no se menciona en la línea en todas las apuestas para este puesto un reembolso tiene lugar.

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, sólo las apuestas en la posición “Ninguna habrá tarjeta” ganan. Si esta opción no se menciona en la línea en todas las apuestas para este puesto un reembolso tiene lugar.

37. *¿A qué equipo se le mostrará más tarjetas amarillas en el partido?*

Dos tarjetas amarillas mostrada al mismo jugador, lo cual conlleva a su despido, no se toman en cuenta.

Sólo las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes en el momento del partido se tienen en cuenta. Tarjetas amarillas mostradas a jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Durante el conteo de las apuestas no se tomarán en cuenta las tarjetas mostradas después del pitido final del árbitro. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

38. *¿Más / menos tarjetas amarillas a <el equipo especificado>?*

Aquí se predice si se mostrarán más o menos tarjetas amarillas que el número indicado a los jugadores del equipo especificado durante el partido.

Dos tarjetas amarillas mostradas al mismo jugador, lo cual conlleva a su despido, no se tienen en cuenta.

Sólo las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes durante el partido se tienen en cuenta. Tarjetas amarillas mostradas a jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Todas las tarjetas mostradas después del pitido final del árbitro no se toman en cuenta para el recuento de las apuestas.

Las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

39. La primera tarjeta amarilla en el partido

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las apuestas indicados son reembolsables con coeficiente 1.

Durante el contando de las apuestas se tiene en cuenta la hora real cuando una tarjeta amarilla se muestra a un jugador.

40. Total de tarjetas amarillas par / impar.

Si no se muestran tarjetas amarillas en el partido, las apuestas se cuentan como "Par". Ninguna tarjeta mostrada después del pitido final del árbitro se tiene en cuenta para el recuento de las apuestas.

Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta para el resultado global del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitades.

41. ¿Un autogol < equipo especificado >?

Aquí se predice si en este partido un equipo especificado marcará al menos un autogol.

42. ¿El <equipo especificado> anotará en cada mitad?

Los siguientes resultados son posibles:
Sí – este equipo marcará al menos un gol en la primera mitad y al menos un gol en el segundo tiempo.

No – este equipo no va a marcar ningún gol una mitad.

43. ¿Cuándo se determina el ganador?

Los siguientes resultados son posibles:
Durante el tiempo reglamentario – la opción ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo del partido añadido por el árbitro) termina con la victoria de uno de los equipos.

En el tiempo extra – la opción ganará si el tiempo regular del partido (teniendo en cuenta el tiempo del partido añadido por el árbitro) termina en un empate y el tiempo extra termina con la victoria de uno de los equipos.

La opción va a ganar en el caso de una tanda de penaltis si tanto el tiempo normal y el tiempo extra del partido terminan en empate.

44. El equipo que marque el primer gol va a ganar.

Aquí se predice si el equipo que marque el primer gol va a ganar.

Los siguientes resultados son posibles:

El líder gana – El equipo que marque el primer gol gana el partido.

El líder pierde – El equipo que marque el primer gol pierde el partido.

Líder – Empata – el partido termina en un empate efectivo (sin incluir la opción 0-0)

No se marcarán goles – el partido terminará 0-0.

45. ¿En qué medio se marcará el primer gol?

Sólo se tienen en cuenta los goles oficialmente contados por el árbitro del partido.

46. El tiempo añadido del partido

Las apuestas en la cantidad de tiempo de añadido se calculan en función del tiempo se muestra por el 4° oficial, y por el por el tiempo añadido jugado en realidad.

47. ¿Tendrá lugar alguna expulsión en el partido?

Aquí se predice si al menos uno de los jugadores será expulsado durante el partido de fútbol. Sólo las expulsiones de los jugadores que se encuentran actualmente en el campo se tienen en cuenta.

Las expulsiones de los jugadores en el banquillo, entrenadores y personal de apoyo de los equipos, no se tienen en cuenta.

Ninguna expulsión después del pitido final del árbitro se tiene en cuenta para el recuento de las apuestas.

48. ¿Qué equipo será el primero en realizar un cambio?

Aquí se predice que equipo de fútbol hará la primera sustitución de un jugador. Si no hay sustituciones durante el partido, las apuestas en la posición de “No habrá sustituciones” ganan.

Si ambos equipos hacen los primeros cambios al mismo tiempo o durante medio tiempo, las apuestas en la posición “Ambos equipos al mismo tiempo” ganan. Las sustituciones realizadas en la misma pausa juego, sin tener en cuenta la duración de la pausa se consideran al mismo tiempo.

49. ¿Quién va a terminar más alto?

Aquí se predice qué equipo se llevará a un lugar más alto en la clasificación. En caso de que ambos equipos abandonen el torneo durante una etapa de play-off, la opción de “quién finalizará en mejor posición” será devuelta. Si ambos equipos abandonan el Mundial en la misma etapa en el torneo de grupo, el equipo que ocupaba un lugar más alto en su propio grupo se considera superior. Si ambos equipos han terminado en los mismos lugares en sus grupos, la apuesta de “quién es más alto” será devuelta.

50. El máximo goleador del torneo

Todos los goles marcados en el torneo dado se tienen en cuenta, independientemente de para qué equipo el jugador ha anotado los goles. Los equipos se enumeran al lado del jugador estrictamente para fines informativos. Los autogoles no se tienen en cuenta. Si dos o más jugadores se han convertido en los máximos goleadores del torneo, el coeficiente de las apuestas en los partidos dados se divide por el número de jugadores ganadores.

Las apuestas en los resultados de la primera mitad del partido se calcula estrictamente de acuerdo con el resultado registrado después de 45 minutos, más el tiempo añadido. Si la primera mitad no se ha completado, las apuestas serán anuladas y las apuestas serán reembolsables.

51. Resultado

W1 (ambos marcarán – Sí) – la apuesta gana sólo si marcan los dos equipos en el partido y el final es ganado por el equipo 1.

W1 (ambos marcará – No) – la apuesta gana solamente en el caso de que el equipo 1 gane el partido y no se le anoten goles (invicto).

X (ambos marcará) – la apuesta gana en el caso de que el partido termine en un empate con goles.

X (ambos marcará – No) – la apuesta gana en el caso de que el partido termine en un empate sin goles (0: 0).

W2 (ambos marcará – Sí) – la apuesta gana solamente en el caso de los dos equipos, anoten y el equipo 2 gane.

W2(ambos marcará – No) – la apuesta gana solamente en el caso de equipo 2 gana y no le anoten goles (invicto).

52. En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.

Floorball

1. Floorball es un tipo de hockey, jugado en ambientes cerrados de superficies duras con una pelota de plástico hueca.

2. El tiempo extra y las sanciones se tienen en cuenta sólo para las apuestas sobre entrar en la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas.
4. Se considera que el partido ha tenido lugar si se ha jugado por lo menos durante 50 minutos. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos hasta el momento en que el partido es interrumpido, si dentro de 15 horas el partido no se reanuda y se juega hasta el final.
5. Todas las apuestas se calculan en la base a los resultados obtenidos hasta el final del tiempo principal (60 minutos de tiempo de juego, 3 veces 20 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.
6. Todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 15 horas, con excepción de los casos, en que los resultados de las apuestas están ya determinados para el momento en que el partido es interrumpido. Los resultados, que están claramente definidos en el momento en que el partido es interrumpido, por ejemplo, resultado del primer tiempo, primer gol, el tiempo del primer gol, etc., se tienen en cuenta al calcular las apuestas.

Hockey sobre Césped

1. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados obtenidos en el final del tiempo principal (70 minutos de tiempo de juego, 2 mitades, 35 minutos cada una o 4 tiempos, 17 minutos 30 segundos cada uno), si no se indica lo contrario.
2. El tiempo extra y las sanciones se tienen en cuenta sólo para que las apuestas sobre entrada en la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas.
4. Todas las apuestas en el partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 15 horas, con excepción de los casos, donde los resultados de las apuestas están determinados para el momento en que se interrumpe el partido. Los resultados, que están claramente definidos para el momento en que se interrumpe el partido, por ejemplo, resultado del primer tiempo, primer gol, el momento del primer gol, etc., se tienen en cuenta al calcular las apuestas.
5. Se considera que el partido ha tenido lugar si se ha jugado por lo menos durante 60 minutos. Todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos hasta el momento en que el partido es interrumpido, si el partido no se reanuda y no se juega hasta el final dentro de 15 horas.
6. Si un equipo no logra salir del grupo de apuestas “¿Quién es más alto basado en los resultados del torneo”, el mayor es el equipo que ha sumado más puntos. Si los puntos son iguales, las apuestas se calculan basados en los datos del protocolo final.

Fútbol Sala

1. Todas las apuestas se calculan basándose en los resultados del tiempo principal del partido (40 minutos de tiempo total de juego: 2 rondas de 20 minutos), si no se estipula lo contrario.
2. El tiempo extra y la serie de disparos de 6 metros se consideran sólo para que las apuestas en entrada a la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.
3. En el caso de que el partido se cancele o posponga por más de 35 horas, todas las apuestas realizadas en el evento adquieren coeficientes iguales a 1.

4. En el caso de que el partido sea interrumpido o detenido por más de 15 horas, todas las apuestas se calculan con un coeficiente de 1, excluyendo los casos, en los que los resultados de las apuestas ya estén determinados en el momento en que el partido se detuvo. Los resultados, que están claramente determinados en el momento en que el partido se detiene, por ejemplo, resultado del primer tiempo, primer gol anotado y el tiempo de los mismos, etc., se consideran al calcular las apuestas.

5. Se considera que el partido ha tenido lugar si al menos se han jugado 60 minutos del partido. En el caso de que el partido no se jugará dentro de 15 horas, todas las apuestas se calculan basadas en los resultados disponibles en el momento en que se detuvo el partido.

6. Mientras se determinan los datos estadísticos para el fútbol sala, una fuente para la determinación de los resultados es la información, colocada en las siguientes páginas web:

Futsal. Campeonato Brasileño: <http://www.futsaldobrasil.com>

Futsal. Campeonato español: <http://www.lnfs.es>

Futsal. Campeonato italiano: <http://www.divisionecalcioa5.it>

Futsal. Campeonato polaco: <http://futsalekstraklasa.pl>

Futsal. Campeonato portugués: <http://www.futsalportugal.com>

Futsal. Campeonato de Rusia: <http://www.amfr.ru>

Futsal. Campeonato rumano: <http://www.frf.ro>

Futsal. Campeonato Checo: <http://www.fotbal.cz>

Futsal. Campeonato japonés: <http://www.fleague.jp>

Balonmano

a. Las apuestas en el partido sólo se aceptarán para el tiempo normal, sin incluir el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario. El resultado del tiempo extra no afecta el resultado de la segunda mitad y no se tiene en cuenta en el conteo de las apuestas de la segunda mitad.

b. Todos los resultados se calculan de acuerdo con las estadísticas oficiales, tomadas de los sitios web oficiales de cada liga o torneo y también se comprueban con los registros de los juegos en vivo. Si las estadísticas de la compañía, basada en la cobertura de TV no coinciden con las estadísticas oficiales de la liga o torneo, las apuestas serán contadas de acuerdo con las estadísticas de la compañía.

c. Si el partido se pospuso / interrumpió o no se completa en 24 horas todas las apuestas en determinado partido se devuelven excepto aquellos resultados que han sido determinados de forma única para el momento de la interrupción del juego.

d. Las siguientes posiciones se ofrecen para las apuestas en Balonmano:

1. *Ganador.*

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas sólo por el tiempo regular, excluidos tiempos extras.

2. *Total.*

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, estas se devuelven. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. *Hándicap.*

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, tiene lugar una devolución (independientemente del período del partido en el que se realiza la apuesta).

4. *¿Se llevará a cabo el primer (siguiente/último) tiro de penalti de 7 metros?*

Para que el resultado de la apuesta dada sea considerado positivo, el penalti de tiro de 7 metros debe llevarse a cabo [A3] en el primer intento.

Si en el primer intento el balón golpeó en el arco o en el marco de la portería, después de que el jugador lanza el balón de regreso [A4], el resultado ganador de esta apuesta será "No".

5. *¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?*

6. *¿Qué equipo marcará el siguiente gol en el partido?*

Si el siguiente gol, en el que se han aceptado las apuestas, no se anota hasta el final del partido, todas las apuestas en esta opción son reembolsadas.

7. *¿Qué equipo marcará el último gol del partido?*

Las apuestas son aceptadas sólo en el tiempo regular, con exclusión del tiempo extra.

8. *¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15/20) goles en el partido?*

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número determinado de goles en el partido. Si el número de goles no se anotó antes del final del juego, se devolverán todas las apuestas en esa posición.

9. *¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15/20) goles en el medio?*

Aquí se predice qué equipo marcará el primer número determinado de goles en este medio. Si el número de goles no se anotó antes del descanso se devolverán todas las apuestas en esa posición.

10. *Doble resultado*

Los siguientes resultados son posibles:

1X –Si el partido terminó a favor de los anfitriones o en un empate, las apuestas por dicha posición ganan.

X2 –Si el partido terminó a favor de los visitantes, o un empate, las apuestas en esa posición ganan.

12 – Si el partido terminó a favor de los visitantes, ni a favor de los locales, las apuestas de esta posición ganan.

11. *1 Medio / Partido.*

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y todo el partido de balonmano. En la línea en primer lugar [A5] es el resultado de la primera media, en la segunda línea – el resultado de todo el partido.

12. *¿En se mitad se anotarán más goles?*

En caso de igualdad de goles en el primer y segundo medio, la apuesta se devuelve.

13. *Total par / impar. Total de Equipo 1 (equipo 2) par / impar.*

Si el resultado es 0: 0, las apuestas se calculan como "Par"

14. *Avanzar a la siguiente ronda.*

La apuesta se calcula de acuerdo a los resultados, que se determinan inmediatamente después del último partido de la serie de playoffs (o de acuerdo con los reglamentos de un partido, lo que determina el paso del equipo) de la ronda se indicada, independientemente de las posteriores decisiones judiciales / disciplinarias.

Si alguno de estos equipos no pudieron participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo la descalificación, la negativa a participar, etc.), se calcula una victoria en la serie y de paso [A6] para el oponente de este equipo, todas las apuestas se mantienen vigentes.

15. *El ganador del torneo.*

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, los coeficientes de apuesta por este equipo se dividen por el número de ganadores.

16. *El ganador de la fase de grupos.*

La apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de este grupo como parte de esta ronda del torneo.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizado después del final de esta ronda de la competición, no se tendrán en cuenta.

Si el equipo por el que se hizo la apuesta, ha sido descalificado o se negó a participar en el concurso, todas las apuestas para este equipo se consideran perdidas.

17. En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.

Hockey sobre hielo

a. Las apuestas en campeonatos nacionales e internacionales de hockey sobre hielo se calculan en función del tiempo normal de los partidos, a menos que se mencione lo contrario.

b. Si el inicio del partido se ha postergado por más de 15 horas, todas las apuestas aceptadas en ese determinado partido se calcularán con un coeficiente de 1 (Devolución).

c. Si el partido se ha suspendido y no se reanuda dentro de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido determinado, excepto aquellas cuyos resultados han sido determinados para el momento en que se ha suspendido el partido, se calcularán con un coeficiente de 1 (Devolución).

d. Las apuestas aceptadas en resultado a 2 ganadores (victoria del partido equipo 1 / victoria del partido equipo 2), se calcularán teniendo en cuenta el tiempo extra y serie tiros de penalti.

e. Las apuestas aceptadas en el "Total de goles Mayor / Menor de" resultados en línea, sólo se calculará teniendo en cuenta el número de discos anotados en los partidos que han tenido lugar durante el mismo día, a menos que se indique lo contrario. Si al menos un partido fue transferido o se cancela se lleva a cabo una devolución de esta apuesta.

f. Para las apuestas sobre el ganador se tienen en cuenta, hándicap, total de un determinado período, expulsiones, así como otros indicadores del periodo, sólo goles, expulsiones y otros indicadores de anotación durante el período especificado.

g. Las siguientes posiciones están disponibles para las apuestas en Hockey sobre hielo:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Si en la posición 2 resultados están disponibles (la victoria del partido Equipo 1 / Victoria del partido Equipo 2) las apuestas se aceptan incluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales, si hay tres resultados (Equipo 1 / Empate / Equipo 2) – a continuación, las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y el resultado de la serie de tiros de penales.

2. Total.

Las apuestas para ligas americanas de hockey y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Las apuestas en mayor / menor, incluyendo las 3 opciones (mayor / menor/ iguales... goles), se sugieren sólo para el tiempo regular en todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y sólo se proveen dos opciones (mayor o menor, sin la opción de la "igual... goles") tiene lugar una devolución.

3. Total individual (el equipo especificado).

Las apuestas en ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Las apuestas en mayor / menor, incluyendo 3 opciones (mayor / menor/ igual...goles), se sugieren sólo por el tiempo regular en todos los partidos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y sólo se proveen dos opciones (mayor o menor, sin la opción de la "igual a... goles") tiene lugar una devolución.

Para las apuestas "mayor / menor de goles <el equipo especificado>, sólo se tienen en cuenta los goles que se anotan en el arco del equipo contrario y se anuncian oficialmente por el árbitro.

4. Más / menos goles <un jugador específico>.

Si un jugador no ha participado en el partido, se devuelven en las apuestas sobre más / menos goles del jugador dado. Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan basándose en los resultados en tiempo regular, excluyendo el resultado de los tiempos extras y tiros de penales.

5. Hándicap.

Las apuestas en ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Si el hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo ganador 1 o ganador 2, sin la opción -empate) en caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap tiene lugar una devolución (coeficiente 1), (independientemente del período para el cual está propuesta la apuesta).

6. El ganador de los primeros <número especificado de> minutos

Aquí se predice el resultado del partido durante un determinado tiempo de juego del partido. Si un partido se interrumpe y no se ha completado dentro de 15 horas, todas las apuestas para esta posición se devuelven. Como aclaración: en el cálculo de las apuestas para el resultado del período del partido dado, una puntuación es usada para anular segundos que se especifica como un parámetro de minutos.

Ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos de juego. La apuesta se calcula sobre la base de la puntuación, fijado a 5 minutos 00 segundos del juego.

7. Un grupo (conferencia / división) ganador

Si se acorta la temporada, el cálculo de las apuestas se hace en base al veredicto oficial de la dirección de la federación de la Liga de Hockey dado.

8. El ganador del torneo.

Una apuesta se calcula sólo después de la final del torneo de acuerdo con el resultado acordado real al final del torneo. Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizadas después del final de esta ronda de la competición, no se considerarán. Si el equipo por el que se hizo la apuesta, no califica para este torneo, ha sido descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas en este se consideran perdidas. Si como ganador del torneo se reconoce a más de un equipo, el coeficiente de la apuesta en este equipo se divide por el número de ganadores (con un coeficiente mínimo de 1).

9. Avanzar a la siguiente ronda.

Una apuesta se calcula por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie de playoffs de la ronda especificada, independientemente de las decisiones legales / disciplinarias posteriores.

Si algunos de estos equipos no pudieron participar en esta ronda por cualquier motivo (incluyendo la suspensión, el rechazo a participar, etc.), la victoria y el pase es a favor del oponente de este equipo, todas las apuestas se mantienen en vigentes.

10. El ganador de la serie de playoffs (Mejor de 3 / Mejor de 5 / Mejor de 7).

A menos de que se jueguen el número de partidos, que son necesarios para ganar la serie de acuerdo con el reglamento, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas en esta posición.

11. ¿Quién marcará el primer gol del partido?

Las apuestas en el jugador que anota el primer gol legalmente anotado en el partido son ganadoras.

Si el primer gol es anotado por un jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas se consideran perdidas en esta posición.

Si el jugador seleccionado no participa en el juego, todas las apuestas aceptadas sobre este jugador en particular se calcularán con coeficiente 1; se llevará a cabo la devolución.

Si el primer gol es un autogol (incluso si está marcado por un jugador en el cual se aceptaron apuestas), todas las apuestas se consideran perdidas en esta posición.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan sobre la base de los resultados de tiempo regulares, excluyendo el efecto del tiempo extra y la serie tiros de penales.

12 ¿Quién tendrá más tiros en la alineación del arco/ extensión del campo?

Aquí se predice qué equipo va a hacer más disparos en la alineación del arco del oponente. Las apuestas para ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. Todas las demás fuentes no se tienen en cuenta en el cálculo de las apuestas para la posición dada.

13. Más / menos tiros en la alineación del arco / extensión de campo.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. En el cálculo de las apuestas para este puesto no se requieren otras fuentes.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, estas son reembolsables.

14. Hándicap en tiros en la alineación del arco.

El cálculo se basa en las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de las federaciones de los respectivos campeonatos. En el cálculo de las apuestas para esta posición no se requieren otras fuentes.

En caso de empate en los tiros en la alineación de los arcos, teniendo en cuenta el hándicap, tiene lugar una devolución.

Las apuestas para ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

15. Resultados doble (en el partido de / en el período)

Los siguientes resultados son posibles:

1X –es una apuesta ganada si como resultado del partido / periodo el Equipo 1 gana o empata.

X2 –la apuesta es ganada si como resultado del Fútbol / período Equipo 2 gana o empata.

12 –es ganada, si como resultado del partido / periodo Equipo 1 o Equipo 2 ganan.

Las apuestas de esta posición se calculan con base en el resultado del tiempo regular del partido, sin incluir el tiempo extra y la serie tiros de penales.

16. Resultados dobles de los primeros <número determinado de >minutos.

Aquí se predice el doble resultado del (véase el párrafo 15) partido en el momento especificado del tiempo de juego del mismo.

Si un partido se interrumpe y no se completa en 15 horas, se lleva a cabo una devolución en todas las apuestas para este puesto.

Como aclaración: en el cálculo de las apuestas por el resultado del período del partido dado la puntuación utiliza cero segundos [A9] que es especificado de como un parámetro minuto.

Por ejemplo: El ganador de los primeros 5 minutos del partido. La apuesta se calcula sobre la base de la puntuación, fijada en 5 min 00 segundos del juego.

17. ¿Ambos equipos anotarán?

Todos los goles marcados por los equipos en sus arcos se calculan como goles marcados por un equipo rival.

18. ¿Cuál será la diferencia para ganar la victoria en el partido?

Independientemente del país y el torneo de todas las apuestas en esta posición se calculan en base a los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

19. ¿Cuándo se anotará en primer gol?

Aquí se predice en qué intervalo de tiempo se marcará el primer gol o no habrá gol.

20. El "resultado exacto" de un partido

Las apuestas se aceptan sólo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la tanda de penales. Si el resultado final no coincide con los ofrecidos en las predicciones, todas las apuestas se consideran ganados por un cliente si las apuestas se colocan en el resultado llamado "Cualquier otro".

21. ¿Cuántas exclusiones de 2 minutos habrá en el período determinado o el partido?

Para el cálculo de esta apuesta, cada suspensión de 2 minutos cuenta como 1. Penal Menor Doble (doble menor) (2 + 2 minutos) cuenta como 2 suspensiones cada una de 2 minutos de duración.

Todas las sanciones producidas antes del inicio del período se refieren al período anterior. Las sanciones asignadas al final del juego, también pertenecen al período anterior (el tercer periodo o el tiempo extra).

No se cuentan las suspensiones postergadas que no han entrado en vigor debido al hecho del gol anotado, independientemente de si se incluye o no en el acta oficial del partido.

22. El periodo en el que se anotarán el mayor número de discos.

Las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales.

Si 2 o más períodos terminaron con el mismo resultado, el coeficiente de la apuesta se considera "perdido"

23. ¿Quién anotará 3 discos?

Sólo se tienen en cuenta los discos marcados en la portería contraria.

Las apuestas se aceptan solamente para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y la serie tiros de penales.

24. El total del partido par / impar.

Si el resultado es 0, los resultados se calculan como "Par"

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

25. El total [puntuación?] del equipo: par / impar.

Si el resultado es 0, los resultados se calculan como "Par"

26. ¿Qué equipo marcará el primer gol del partido?

Si el primer gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo in favor de quien este gol se anotó (que significa – al equipo oponente de quien marcó el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados en tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

27. ¿Qué equipo marcará el próximo gol del partido?

Si el siguiente gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo a favor de quien este gol se anotó (es decir, – al equipo oponente de quien anotó el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

28. ¿Qué equipo marcará el último gol del partido?

Si el último gol del partido es un autogol, la victoria en la apuesta se otorga al equipo a favor de quien este gol se anotó (es decir, al equipo oponente de quien anotó el autogol).

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en tal posición se calculan en función de los resultados del tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie tiros de penales.

29. El equipo que marque el primer gol ganará el partido.

Los siguientes resultados son posibles:

“Sí” – el equipo que marque el primer gol del partido, gana el juego.

“No” – el equipo que marque el primer gol del partido pierde el juego.

Las apuestas se aceptadas tomando en cuenta el tiempo extra y la serie tiros de penales.

Si durante el tiempo regular y tiempo extra ningún equipo anotó un solo disco, las apuestas en esta posición son reembolsables.

30. El periodo en el que se anotará el mayor número de goles.

Las apuestas se aceptan solo para el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y las series de tiros de penales.

Si 2 o más períodos terminaron con el mismo resultado, la apuesta sobre el período en el que se anotarán más goles se considera perdida.

31. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si se asigna tiempo extra, pero no se jugó debido a razones técnicas, todas las apuestas en esta posición se calculan con la opción ganadora “Sí” (habrá tiempo extra).

32. La comparación de eficacia de los períodos.

Sólo los goles marcados en estos períodos se tienen en cuenta. El resultado del tiempo extra no afecta a la eficacia del tercer período y no se tiene en cuenta en el cálculo.

Independientemente del país y el torneo, todas las apuestas en esta posición se calculan en función de los resultados de tiempo regular, excluyendo el resultado del tiempo extra y la serie de penales.

33. Avanzar a la siguiente ronda.

Una apuesta se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos de los equipos especificados en la base de esta ronda del torneo.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizado después del final de esta ronda de la competencia, no se tienen en cuenta.

Si el equipo por el que se hizo la apuesta ha sido descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas a este comando se consideran perdidas.

34. Total del momento de penalización.

Aquí se predice si el tiempo de penalización, el cual es mayor o menor a la opción propuesta se le asignará en el partido (es decir, la suma total de tiempo de suspensión de todos los jugadores en el partido). Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo normal.

Si como resultado de partidos el número total de goles marcados es igual a los totales de apuestas, tiene lugar una devolución.

35. Hándicap sobre el momento de penalización.

Las apuestas para las ligas de hockey americano y otras ligas se aceptan tomando en cuenta el tiempo regular.

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, se lleva a cabo una devolución.

36. Total “goles + pases” de < jugador específico >.

Aquí se predice si el número de goles + asistencias, hecha por ese jugador en el partido, es más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles anotados + asistencias del jugador es igual al total de las apuestas, tiene lugar una devolución.

37. Más/ Menos goles en partidos en el día del juego.

Sólo los partidos mostrados en la línea de ese día se tienen en cuenta. En caso de transferencia o cancelación de uno o más partidos del torneo, se lleva a cabo para esta posición un reembolso de apuesta.

38. En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol Gaélico

1. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados durante el tiempo principal del partido (60 minutos el tiempo de juego, 2 veces 30 minutos cada uno). En caso de empate, 2 tiempos extras, cada uno de 10 minutos, se juegan o una repetición toma lugar.

2. Para que todas las apuestas sean válidas, el partido debe ser jugado por completo, con exclusión de los casos, cuando los resultados de las apuestas se determinan en el momento en que se interrumpe el partido.

3. Todas las apuestas se calculan basándose la puntuación total del partido $\text{Gol} = 3$, punto individual = 1).

4. Por ejemplo, si el equipo A tiene 0-18 (0 – número de goles, 18 – puntos individuales) y el equipo B tiene 10.2 como resultado del partido, el equipo A gana con 18 a 16, ya que el equipo A tiene 18 puntos (18 puntos individuales), mientras que el equipo B tiene 16 (2 goles cada uno 3 puntos y 10 puntos individuales).

5. En el caso de que el partido sea interrumpido y no llegue su final hasta dentro de 24 horas, todas las apuestas, excepto aquellas cuyos resultados han sido determinados con claridad en el momento en el que se interrumpe el partido, son reembolsables.

6. En el caso de la fecha del partido se aplazó por menos de 24 horas, todas las apuestas en el partido dado siguen en vigor. De lo contrario, todas las apuestas en el partido dado son reembolsables

Automovilismo

a. Estas normas se refieren a la Fórmula 1, Moto GP, DTM alemán, WTTTC, Superbike, Súper Sport, Ensayos y otros.

b. Los lugares de los pilotos, así como la distribución de los puntos de un equipo, son determinadas por el informe final oficial, publicado inmediatamente después de la carrera. Las descalificaciones de los pilotos posteriores a la carrera y los cambios de informe por parte de la empresa de apuestas no se tienen en cuenta.

c. El ganador de todas las apuestas en la calificación se determina por el tiempo de clasificación oficial, que es anunciado por la federación de gobierno relevante del torneo indicado.

d. Los pilotos que abandonan la vuelta en marcha, se clasifican automáticamente como si hubiese empezado la carrera.

e. Se aceptan los siguientes tipos de apuestas para las carreras automovilísticas:

1. El ganador de la carrera.

El piloto que ha ganado el primer lugar en el informe final de la carrera es considerado el ganador. Si el piloto especificado no participó en la carrera, se realiza una devolución para las apuestas hechas en el piloto elegido para esta posición.

2. Finalizar en el podio.

Aquí se predice qué piloto finalizará entre los 3 primeros en la base a los resultados de la carrera. Si el piloto especificado no participó en la carrera, se lleva a cabo una devolución para las apuestas hechas en el piloto para esta posición.

3. El ganador del campeonato.

Si un piloto especificado no participó en ninguna carrera del campeonato, se devolverán las apuestas hechas de parte del piloto para esta posición.

4. Top 3 del campeonato.

Aquí se predice qué piloto entrará en el Top 3 de acuerdo con los resultados de este campeonato. Si el piloto especificado no participó en ninguna carrera del campeonato, se devolverán las apuestas realizadas de parte del piloto para esta posición.

5. El ganador del Trofeo / Copa de Constructores.

Aquí se predice qué equipo ganará en la temporada indicada de El Trofeo / Copa del Campeonato de Constructores. En el caso de que alguno de estos equipos sea descalificado o deje el campeonato, por cualquier motivo, todas las apuestas en el equipo siguen siendo válidos; Sin embargo, si la negativa a participar / descalificación se produjo antes del inicio de la temporada, todas las apuestas a este equipo para este puesto son devueltas.

6. ¿Quién finalizará en mejor posición?

Aquí usted nombra el piloto en los pares ofrecidos obtendrán mejores resultados. En este caso, es considerado el mejor corredor aquel que gana un lugar más alto en el informe final. Si ambos pilotos salieron de la carrera, el piloto que realizó más vueltas es considerado el mejor. Si ambos pilotos salieron en una vuelta, se devuelven las apuestas. Si uno de los pilotos sale de la carrera, el corredor que completa la carrera se considera el mejor. Si un conductor condujo más vueltas, pero fue descalificado durante la carrera, el mejor es cualquier otro corredor, que no fue descalificado durante la carrera (incluso si completó al menos una vuelta en la carrera.) Si se descalifica a los dos conductores durante la carrera, se devolverá la apuesta.

7. ¿Qué equipo marcará más puntos?

Aquí se predice qué equipo marcará más puntos válidos. Si ambos equipos no han conseguido puntos válidos, el mejor equipo es considerado aquel que tiene menos espacios ocupados por los pilotos. Si al menos uno de los pilotos del equipo dado toma parte en la carrera, todas las apuestas para esa posición permanecen en vigentes. De lo contrario, las apuestas de esta posición son devueltas.

8. El piloto abandonará / no abandonará la carrera.

Aquí se predice si un determinado piloto abandonará una carrera o no. Al mismo tiempo, el piloto que abandonó la carrera un par de vueltas antes de la meta, pero fue clasificado sobre la base a la carrera con una diferencia de "n" vueltas del líder, según el informe oficial, se considera como si terminase la carrera completamente.

Si el conductor específico no participa en la carrera, se realiza una devolución para que las apuestas hechas en la parte del conductor para esta posición.

Los lugares de los corredores se determinan de acuerdo con el informe final oficial, siguiendo inmediatamente después de la carrera. Las descalificaciones de los corredores y los informes cambiados después de la carrera no se toman en cuenta por la casa de apuestas.

9. Apuesta sobre el conductor que conducirá la vuelta rápida de la carrera.

Si el corredor especificado no participó en la esta posición.

10. ¿Qué piloto marcará más puntos en las carreras restantes de la temporada?

Si al menos uno de los conductores no participó en ninguna de las carreras restantes de la temporada, se lleva a cabo una devolución en las apuestas para esta posición.

11. En este determinado tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados, aparte de los mencionados anteriormente.

Rugby League, Rugby Union

a. Las apuestas son aceptadas excluyendo el tiempo, si no está estipulado en las normas o en la línea de tiempo reglamentario (80 minutos + tiempo adicional).

b. Si el partido se interrumpe por más de 24 horas, todas las apuestas son devueltas, a excepción de aquellas cuyos resultados fueron claramente definidos para el tiempo de interrupción del partido.

c. En caso de postergación del inicio del partido durante más de 15 horas, todas las apuestas son reembolsables. Excepción: Cuando en la postergación del partido se designan de inmediato una nueva fecha y hora del partido, según la cual el partido se llevará a cabo durante la misma semana de la semana de juego, previamente programado (de lunes a domingo, hora GMT), todas las apuestas para este partido siguen siendo válidas.

d. Las siguientes opciones se sugieren para las apuestas en Rugby League:

1. Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas por el tiempo regular.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se lleva a cabo la devolución. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador.

3. Hándicap.

Si un hándicap sólo tiene 2 opciones (sólo Hándicap 1 o Hándicap 2, sin la opción de un empate) en el caso de un empate, teniendo en cuenta el hándicap, tiene lugar un reembolso (independientemente del período para el cual se ha realizado la apuesta).

Los siguientes resultados son posibles:

1X –la apuesta se gana si como resultado del partido Equipo 1 gana o empata;

X2 –la apuesta se gana si como resultado del partido el Equipo 2 gana o empata;

12 –Las apuestas se ganan si como resultado del partido Equipo 1 o Equipo 2 ganan.

5. ¿Quién pasará a la siguiente ronda?

Una apuesta se calcula sólo después del último partido de la serie en la ronda dada del torneo con la participación de los equipos especificados.

La apuesta gana solamente si el equipo especificado avanza a la siguiente ronda de la competencia, independientemente de cuál fue el resultado del partido intermedio / período de tiempo de esta ronda de la competición.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizadas después del final de esta ronda de la competencia, no se considerarán.

6. El total individual <equipo específico>.

Aquí se predice si el número de goles marcados por este equipo es más o menos que el parámetro especificado.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, tiene lugar un reembolso.

Sólo se tienen en cuenta los goles anotados en la portería del equipo contrario y oficialmente anunciados por el árbitro.

Todos los autogoles se consideran goles anotados por los oponentes.

7. El ganador del torneo.

Una apuesta se calcula sólo después de partido final del torneo por el resultado realmente establecido en el momento de la final del torneo.

Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizadas después del final de esta ronda de la competencia, no se tendrán en cuenta.

Si el equipo por el cual se realizó la apuesta no califica para este torneo, fue descalificado o se negó a participar en la competencia, todas las apuestas para este equipo se consideran perdidos.

8. ¿Se mostrará Tarjeta roja en el partido?

9. *¿Se mostrarán tarjeta amarilla en el partido?*

10. *Total par / impar.*

Si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

11. *1 Mitad / Partido*

Aquí se predice el resultado de la primera mitad y todo el partido.

El resultado de la primera mitad se pone en la línea en primer lugar, el resultado de todo el partido – en el segundo.

12. *¿Quién marcará el primer gol en el partido?*

Ganan las apuestas en el jugador que anote el primer gol legal en el partido.

Si durante el partido, un jugador no ha salido al campo, un reembolso se lleva a cabo para todas las apuestas sobre él para este puesto.

Si el primer gol fue anotado por un jugador que no estuvo representada entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas de los jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

Si el primer gol es un autogol (incluso si está marcado por un jugador en el cual se han aceptado apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas en jugadores que no estaban en el campo en el momento del primer gol. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

13. *¿Quién marcará el último gol del partido?*

Ganan las apuestas en el jugador que anote el último gol anunciado en el partido.

Si durante el partido el jugador no entra en el campo, se lleva a cabo una devolución para todas las apuestas sobre él para esta posición.

Si el último gol fue anotado por un jugador que no estuvo representado entre las opciones de la posición dada, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas a jugadores que no tomaron parte en el partido dado. Para este tipo de apuestas tiene lugar un reembolso.

Si el último gol es un autogol (aunque fuese anotado por un jugador en el cual se han aceptado apuestas), todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas. Las excepciones son las apuestas a jugadores que no estaban en el campo en el momento del último gol. Para dichas apuestas se realiza un reembolso.

14. *Resultado exacto del partido*

Aquí se predice el resultado exacto del partido de fútbol.

Si el resultado exacto del partido no es una de las opciones que se ofrecen en la línea, todas las apuestas en esta posición se consideran perdidas.

15. *¿Por cuánto se ganará el partido?*

Aquí se predice qué equipo ganará este partido y por cuánto o si el partido terminará con un empate.

16. *En este tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de lo mencionados anteriormente.*

Snooker

1. Las apuestas sobre el resultado del partido. Si por lo menos se ha terminado una partida, el jugador, que ha pasado a la siguiente ronda se considera ganador en caso de que se detenga el partido.

2. Las apuestas en los totales del partido, las probabilidades del partido y apuestas especiales. Para que se calculen estas apuestas, toda la serie de partidas, necesarias para determinar el ganador del partido, deben ser jugadas. Si por alguna razón un ganador ha sido nombrado en el partido antes de la final del mismo, todas las apuestas en los totales

del partido, las probabilidades del partido y apuestas especiales se calcularán con un número impar, salvo casos en los que el resultado apuesta ya ha sido determinado.

3. Todas las apuestas en el partido tendrán un coeficiente de victoria igual a 1 si el partido se interrumpe por más de 15 horas, con excepción de los casos, en los que los resultados están determinados en el tiempo que el partido se interrumpe. Todas las apuestas en el partido siguen siendo válidas si el partido se reanudó en un plazo de 15 horas.

4. Si a un jugador se le asigna una derrota técnica en una partida, los coeficientes dados para el partido y totales se calcularán con un coeficiente de 1, excepto los casos, donde los resultados de las apuestas están determinados para el momento en que el partido se interrumpe.

5. Las apuestas sobre el ganador del torneo. Los coeficientes de victoria son aceptados como 1 si un jugador se abstiene de participar en el torneo antes de su inicio.

Tenis

Los hándicaps y el total en un partido de tenis se mencionan en juegos.

Se ofrece una apuesta de "Puntuación por sets". Las columnas correspondientes en la línea son tituladas: 2: 0, 2: 1, etc.

En caso de un cambio en el formato del partido (la cantidad de sets y la puntuación de los sets), los coeficientes de ganancias son aceptados por "1" en las apuestas para todos los resultados del evento mencionado.

Los datos sobre la cobertura de las pistas de tenis tienen carácter informativo. En caso de cambiar la cobertura, todas las apuestas siguen siendo válidas.

a. Si uno de los participantes anunciados se sustituye por otro antes del inicio del juego, entonces las apuestas en el evento deben ser devueltas (excluyendo las competiciones por equipos). Todas las apuestas siguen vigentes cuando se realiza la sustitución de uno o más participantes en las competiciones del equipo por cualquier motivo. En equipos pares, si la composición de los pares se menciona, en caso de sustitución de uno de los participantes, las ganancias se calculan con coeficiente "1". Si la composición no se menciona, las apuestas permanecen vigentes.

b. Cuando el jugador se retira o es descalificado por cualquier motivo, las apuestas jugadas y realizadas siguen siendo válidas. Todas las otras apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.

1. Resultados de los juegos, sets y juegos de tenis
2. Hándicaps de juegos, sets y juegos de tenis
3. Los totales de los juegos, sets y juegos de tenis
4. Puntuaciones correctas de los juegos, sets y juegos de tenis
5. Y otros eventos.

c. Las apuestas permanecen vigentes en los siguientes casos:

Cambio de césped de tenis

Cambio de lugar

La sustitución de la pista de tenis al aire libre con una cubierta.

d. Las apuestas recomendadas son aceptadas para el ganador del torneo, teniendo en cuenta la participación obligatoria en el torneo. Si el jugador se niega a participar en el torneo antes del inicio del juego, todas las apuestas recomendadas para la victoria deben ser devueltas.

e. Si se suspende el partido de tenis, o no es terminado en el mismo día, las apuestas seguirán siendo válidas hasta el final del torneo en el que tiene lugar el juego, hasta que el juego sea terminado o cualquiera de los participantes sea retirado.

Tenis de mesa

a. Cuando el jugador es retirado o descalificado por cualquier motivo, las apuestas jugadas y realizadas siguen siendo válidas. El resto de apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.

b. En el caso de que uno de los participantes declarados sea reemplazado por otro antes del comienzo del partido, las apuestas en este evento son reembolsables.

c. En el caso de la transferencia del partido o si se interrumpe el partido, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas en las que el resultado ha sido determinado de manera única en el momento de la detención (en el caso de partidos interrumpidos y en caso de que alguno de los participantes se retire). Si el partido se interrumpe debido a una lesión o descalificación, y el participante que debe pasar a la siguiente ronda es afectado debido a esto; las apuestas de pase siguen siendo válidas.

d. Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en el tenis de mesa:

1 El ganador del partido.

Aquí usted predice el ganador del partido.

2. El ganador de la serie.

Aquí usted predice el ganador de este set. Si se interrumpe este set, se devuelven todas las apuestas en esta posición.

3. ¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?

Si el siguiente lanzamiento no fue aprobado en el partido, todas las apuestas para esa posición son reembolsables.

4. Puntos totales.

Aquí se predice si el número de puntos realizados en el partido será más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado del partido el número de los puntos jugados es igual al total de la apuesta, la apuesta es reembolsable con coeficiente 1.

5. Hándicap (puntos).

En caso de empate, teniendo en cuenta el hándicap, la devolución se realiza con coeficiente 1. En este caso la puntuación en términos de puntos se tiene en cuenta, excluyendo las puntuaciones en los puntos tomados por separado.

6. ¿Quién será el primero en llegar al número especificado de puntos en este juego?

Si el juego dado se interrumpe, todas las apuestas para la posición dada se devuelven con coeficiente de 1.

7. En este tipo de deporte determinado, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de lo mencionado anteriormente.

Voleibol

a. Si el partido ha iniciado, pero no se ha completado o se ha interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas se reembolsarán excepto aquellas cuyos resultados fueron claramente definidos en el momento de la detención.

b. Si la fecha del comienzo del partido se ha realizado durante un período de tiempo inferior a 24 horas, todas las apuestas en este partido siguen siendo válidas. De lo contrario, se devuelven las apuestas en este partido.

c. Si de acuerdo con la decisión de los jueces de los equipos se ha producido una deducción de puntos, las apuestas serán contadas de acuerdo con la decisión dada de los jueces.

d. Si en el partido de un conjunto de Oro se juega (de acuerdo con los reglamentos de los torneos individuales), el Conjunto de oro no se tiene en cuenta para el recuento de las apuestas en este partido. El Set de Oro sólo afecta el cálculo de las apuestas a pasar a la siguiente ronda y determinar el ganador de una ronda/torneo determinado.

e. Los siguientes elementos están disponibles para apostar en Voleibol:

1 Ganador.

Aquí se predice el resultado del partido.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados es igual al total de la apuesta, un retorno tiene lugar.

3. Total individual < un equipo especificado>.

Si como resultado del partido de los puntos anotados sumados por Equipo 1 (Equipo 2) es igual al total de la apuesta, una devolución tiene lugar.

4. Total de sets en el partido.

Aquí se predice si los equipos jugarán más o menos que el número especificado de sets en el partido. Si un partido se interrumpe y no se reanuda, se realiza una devolución en las apuestas para esta posición.

5. ¿Se jugará un quinto set en el partido?

Si durante el conteo por sets 2: 2 el partido fue interrumpido, las apuestas de esta posición permanecerán en vigentes y se calcularán con base en el hecho de que quinto set se jugará.

6. ¿Quién será el primero en marcar 5 (10/15/20) puntos en el partido?

Si de acuerdo con la decisión de los jueces una deducción de puntos se produce para cualquier equipo después de que el primero alcance el número necesario de puntos, el cálculo inicial sigue vigente y la decisión de los jueces en el cálculo de las posiciones no se tiene en cuenta.

7. ¿Cuántos sets habrá en el partido?

Los sets jugados en realidad se tienen en cuenta en el partido. Si un partido se interrumpe y no se reanuda, el retorno se realiza en la apuesta para esta posición.

8. Hándicap en los sets

El cálculo de la opción tiene lugar independientemente de la puntuación con la que un set terminó; sólo se toma en cuenta la puntuación final en sets.

9. La puntuación exacta en los sets.

Si el partido se interrumpe, se realiza una devolución para todas las apuestas en la posición dada.

10. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, los coeficientes apostados en este equipo se dividen por el número de ganadores.

11. El ganador de la fase de grupos.

La tasa se calcula sólo después de la finalización de todos los partidos del grupo indicado como parte de esta ronda del torneo. Las decisiones judiciales o de otro tipo para cancelar / cambiar los resultados del torneo, realizadas después del final de esta ronda de la competición, no se considerarán. Si el equipo en el que se hizo la apuesta fue descalificado o se negó a participar en el concurso, todas las apuestas para este equipo se consideran perdidas.

12. El resultado después de los tres primeros sets.

Aquí se predice el resultado del partido después de los tres primeros sets.

13. Total del partido par / impar.

14. Total del set par / impar

15. En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.

Waterpolo

a. Todas las apuestas en Waterpolo se aceptan en el tiempo regular del partido, a menos que se especifique en el encabezado del evento. La excepción es apostar por el pasaje.

b. En el caso de transferir el partido o si el partido se interrumpió durante más de 24 horas, todas las apuestas serán devueltas excepto aquellas cuyos resultados se han determinado únicamente para el momento de la detención (en el caso de partidos interrumpidos).

c. En el caso de la transferencia de la hora de inicio del partido por un período de menos de 24 horas, todas las apuestas permanecen válidas, de lo contrario, todas las apuestas serán devueltas.

d. Para contar las apuestas en el ganador de la cuarta parte, más / menos y el hándicap en el cuarto, sólo se tienen en cuenta los goles marcados en el plazo indicado. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado de los goles del 4º período, el tiempo extra no se tienen en cuenta.

e. Para contar las apuestas en el ganador de la mitad, más / menos y hándicap de la mitad, sólo se tienen en cuenta los goles marcados en el plazo indicado. A menos que se indique lo contrario, para determinar el resultado de los goles en el 2º periodo el tiempo extra no se tienen en cuenta.

f. Los siguientes elementos están disponibles para apostar en Waterpolo:

1. *Ganador.*

Aquí se predice el resultado del partido. Se aceptan apuestas en el tiempo regular del partido.

2. *Hándicap.*

3. *Total.*

Si como consecuencia del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta, se devolverán las apuestas. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

4. *Total individual <Equipo especificado>.*

Si como consecuencia del partido el número de goles marcados por un equipo especificado es igual al total de la apuesta, una devolución se lleva a cabo.

5. *El paso a la siguiente ronda.*

Las apuestas se aceptan teniendo en cuenta el tiempo extra y la serie de tandas de penaltis tras el partido.

6. *Total par / impar.*

Si el total es cero, el resultado de esta posición se considera "Par"

7. *En este determinado tipo de deporte, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de los mencionados anteriormente.*

Deportes de invierno

a. Deportes:

Esquí

Biatlón

Bobsleigh

Esquí de fondo

Freestyle / Antenas

Trineo

Combinada nórdica

Patinaje de velocidad

Skeleton

Salto

Snowboarding

b. En caso de un cambio de la distancia, número de rondas de competiciones, así como en caso de cambio del lugar de la competición, se devolverán todas las apuestas en el evento dado.

c. En el caso de que la hora de inicio del evento se atrase por más de 24 horas, todas las apuestas en el evento son reembolsables.

d. Si el evento fue interrumpido y no se reanudó en un plazo de 24 horas desde la detención del evento, todas las apuestas en el caso dado se reembolsan, excepto aquellas cuyo resultado se ha determinado de forma única para el momento de la interrupción de la carrera.

e. Si después de la detención el evento fue renovado por otra pista (traza), todas las apuestas colocadas en el evento dado serán reembolsadas, excepto aquellas cuyo resultado se ha determinado de forma única para el momento de la interrupción de la carrera.

f. Los lugares de los atletas se determinan de acuerdo con el informe oficial final, publicado inmediatamente después de la carrera. Los cambios en el informe de los eventos relacionados con la descalificación de los atletas después de la carrera no se considerarán por la empresa de apuestas.

g. Los siguientes artículos están disponibles para las apuestas en los deportes de invierno:

1. Apuesta en el ganador de la competencia.

En este caso, un ganador es considerado el participante que ha ganado el primer lugar en el informe final de clausura. Si un participante no aparece en el inicio de la competición, se devolverán las apuestas.

2. Finalizar en el Top 3.

Aquí usted predice cuál de los participantes termina en el Top 3. Si el participante no aparece al inicio de la competición, se devolverán las apuestas.

3. El juego “¿Quién es mejor?”

En los pares propuestos, es necesario nombrar el participante que obtendrá mejores resultados. En este caso, el participante que ocupó el lugar más alto en el informe final se considera el mejor. El cálculo de las apuestas se basa en el informe oficial, publicado por el órgano rector / federación del respectivo evento inmediatamente después de la competición. Los cambios en el informe de eventos relacionados con la descalificación de los atletas después de la competencia, no serán considerados por la empresa de apuestas. Si ambos participantes salieron de la competencia, todas las apuestas serán reembolsadas. Si uno de los participantes no termina la competición, durante el cálculo de las apuestas para esta posición, se considera que su oponente tomó el lugar más alto.

4. En estos determinados tipos de deportes, otros resultados se pueden ofrecer, aparte de lo mencionado anteriormente.