

## **Fútbol Americano**

Incluye NFL, NCAA College Football, WLAF, UFL, CFL y Arena Football.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

En los mercados bidireccionales se aplican las reglas de push a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas en apuestas simples se devuelven, y en múltiples/parlays la selección se trata como no participante.

Las apuestas previas al juego (líneas de juego que incluyen apuestas a la segunda mitad/cuarto cuarto) INCLUYEN tiempo extra, a menos que se indique lo contrario

Deben quedar 5 minutos o menos del tiempo de juego programado para que las apuestas tengan acción, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado, a menos que se indique lo contrario.

Todos los mercados de partidos de la NFL y los props previos al juego se resolverán de acuerdo con las estadísticas del juego en [www.nfl.com](http://www.nfl.com) publicadas el día del juego. Las modificaciones posteriores no afectan la determinación.

Para todas las apuestas de spreads y totales, se aplican las reglas de empate o push.

### **1er tiempo / tiempo completo o resultado doble**

Predecir el resultado al medio tiempo y al final del tiempo reglamentario. El juego debe completarse para que las apuestas tengan acción. Este mercado EXCLUYE el tiempo extra para la liquidación.

Para los props previos al juego, el juego debe completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

### **Totales del equipo, pares o impares**

El marcador cero de un equipo contará como par a efectos de liquidación.

### **Primera jugada ofensiva del juego**

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

### **Yardas ofensivas totales**

La liquidación se basa en las yardas netas de ambos equipos (incluye las yardas de saco perdidas).

### **Equipo que ganará más yardas de pase**

La liquidación se basará en la mayor cantidad de yardas lanzadas.

**Equipo que ganará yardas de carrera**

La liquidación se basará en la mayor cantidad de yardas totales por carrera ganadas (incluye yardas negativas).

**Penales**

Todos los mercados de penales se basarán en la aceptación del penal. Los penales rechazados no cuentan.

**Props/Desempeños del jugador**

Las apuestas son válidas o "están en acción" si el jugador compite en un Down. Los enfrentamientos de jugadores se mantienen o "están en acción" si ambos jugadores compiten en un Down. Se aplican las reglas de Push/Tie.

Para los siguientes mercados, su jugador debe estar vestido/activo para que las apuestas sean válidas (según el Libro de juego oficial de la NFL):

**Primer/último anotador y anotador de touchdown en cualquier momento**

Pronostique el nombre del anotador del primer/último/en cualquier momento touchdown en el juego, o si no se anotará ningún touchdown. El jugador debe participar en una jugada o menos para que las apuestas sean válidas.

**Apuestas de props previos al juego que EXCLUYEN el tiempo extra**

Para los siguientes mercados, el juego debe completarse para que las apuestas sean válidas/tengan acción:

**1er tiempo/tiempo completo o resultado doble**

Predecir el resultado al medio tiempo y al final del tiempo reglamentario.

**En juego/Apuestas de juego en vivo / En juego / Apuestas de mitad en vivo / En juego / Apuestas de cuarto en vivo** INCLUYEN tiempo extra a menos que se indique lo contrario

El juego o el cuarto o la mitad correspondiente debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Para fines de liquidación:

**Apuestas de mitad** (la segunda mitad incluirá los puntos anotados en la prórroga si se juega a menos que se indique lo contrario)

**Apuestas al cuarto** (el cuarto cuarto incluirá los puntos anotados en la prórroga si se juega a menos que se indique lo contrario)

**1er tiempo/tiempo completo o resultado doble**

No incluye tiempo extra si se juega.

**Props de temporada**

Todos los props de la temporada se basan únicamente en los partidos de la temporada regular. Las estadísticas de los jugadores son válidas independientemente de los intercambios durante la temporada regular, pero los jugadores deben jugar un complemento de la temporada regular para que las apuestas sean válidas.

**Apuestas de futuro/temporada**

Las apuestas al ganador del Super Bowl, al ganador de la conferencia y al ganador de la división son válidas independientemente de la duración de la temporada.

Las victorias y los enfrentamientos de la temporada regular de la NFL se basan en los equipos que completan todos los juegos programados de la temporada regular, y para CFL todos los juegos programados de la temporada regular, a menos que los juegos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten el resultado.

Los ganadores de la Conferencia AFC / NFC son determinados por los equipos que avanzan a la Super Bowl.

Los ganadores de la División de la NFL se determinan por los juegos ganados durante la temporada regular (se aplican las reglas de desempate de la NFL).

Los ganadores de Conference Wildcard son los equipos que se clasifican para la posttemporada a través de la selección de Wildcard de la NFL.

El ganador preclasificado Número Uno de la Conferencia es el equipo designado por la NFL como el equipo que tendrá la ventaja de Home Field durante los playoffs.

Las victorias y los enfrentamientos de la temporada regular de la NFL / NCAAF se basan en los equipos que completan el número mínimo de juegos especificado.

CFL to Reach Grey Cup - el equipo que pase a la final de la Grey Cup será considerado el ganador de la división respectiva.

**Apuestas de conferencia / división**

Los equipos que participan en un torneo absoluto se agrupan en conferencias y divisiones. Por ejemplo, la NFL está agrupada en 2 conferencias (Conferencia de fútbol americano y Conferencia nacional de fútbol), cada una de las cuales contiene 4 divisiones (Norte, Este, Oeste y Sur). Los precios se ofrecen para que cada equipo participante gane su respectiva división y conferencia.

**Fútbol Australiano**

Todos los mercados de partidos se resolverán, incluido el tiempo extra si se juega, a menos que se indique lo contrario. El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario. Si el organismo rector cambia la duración de un partido antes del comienzo del juego, la duración revisada del juego se considerará como el tiempo reglamentario oficial para este partido, y todas las apuestas se mantendrán mientras se complete este nuevo tiempo reglamentario. Se ofrecen precios para que cada equipo participante gane su respectiva división y conferencia y otros especiales basados en estas divisiones o conferencias.

**Apuestas en el partido**

Si algún partido termina en empate, incluido el tiempo extra si se juega, las apuestas se reembolsarán a menos que se ofrezca un precio por el empate. Las apuestas se liquidarán únicamente en función del resultado oficial de la AFL.

**Partidos no jugados como se enumeran**

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

**Apuestas a cuartos (en vivo y antes del partido)**

Para todas las apuestas de cuartos, en el caso de que no se complete un cuarto específico, las apuestas se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado. Si un juego llega a tiempo extra, esto se incluirá para fines de liquidación (se considera una continuación del cuarto cuarto).

**Apuestas de mitad (en vivo y antes del partido)**

Para todas las apuestas de mitad, en el caso de que una mitad específica no se complete, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado. Si un juego llega a tiempo extra, esto se incluirá para fines de liquidación (se considera una continuación de la segunda mitad).

**Medio tiempo / tiempo completo o resultado doble**

Predecir el resultado del partido especificado en el medio tiempo y en el tiempo completo, incluido el tiempo extra si se juega.

**Equipo en anotar primero**

El mercado cubre cualquier marcador, p. Ej. Gol/ Behind para fines de liquidación.

**Equipo en marcar el primer gol**

El mercado cubre gol solo con fines de liquidación.

**Apuestas en la temporada**

Con la excepción del ganador de la Premiership, los mercados de temporada de la AFL ofrecidos serán solo de la temporada regular y se basarán en la escala oficial de la AFL.

Si en algún mercado los equipos están empatados, el ganador será considerado el equipo con el mejor porcentaje. (peor porcentaje para Wooden Spoon).

**Más derrotas (temporada regular) -** se estableció en el equipo que registró la mayor cantidad de derrotas durante la temporada regular. En el caso de que dos o más equipos registren el mismo número de derrotas, el ganador se determinará como el equipo con el peor diferencial a favor y en contra. La temporada regular debe completarse para que las apuestas sean válidas.

**Bádminton**

Las apuestas completas son competir con todo incluido o no.

Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Para ganar el partido - en el caso de que alguno de los jugadores nombrados en un partido cambie antes de que comience el partido, todas las apuestas se anularán.

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado, o a menos que no haya una forma concebible de que el juego y / o el

partido se pueda jugar a su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de un mercado específico.

Por ejemplo, un juego se abandona en 20-17: las apuestas en Juego Más / Menos de 37.5 - Los puntos totales se liquidan como ganadores / perdedores respectivamente, ya que cualquier conclusión natural del juego habría arrojado al menos 38 puntos.

Se ofrecen apuestas de puntos en vivo para que un jugador gane el punto nominado. En el caso de que el punto no se juegue, debido a que el juego o el partido finaliza, todas las apuestas sobre ese punto serán anuladas. Si el punto designado se otorga como un punto de penalización, todas las apuestas sobre ese punto serán anuladas.

Líder del juego actual / siguiente: si no se alcanza el número de puntos indicado en el juego especificado, el equipo / jugador que gane el juego se considerará ganador.

## **Bandy**

### **Apuestas al juego**

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

Un juego debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de empate o push, a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas en apuestas simples se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante.

Apuestas previas al juego: todas las apuestas previas al juego excluyen el tiempo extra, si se juega, a menos que se indique lo contrario.

Las apuestas de juegos en vivo / en juego EXCLUYEN las horas extras a menos que se indique lo contrario

Ganar después del ganador de tiempo extra / penales: incluye tiempo extra / penales.

Si un juego se cambia de 2 mitades de 45 minutos a 3 períodos de 30 minutos, las apuestas en el juego se mantendrán, a menos que se indique lo contrario.

Levantar el trofeo / Clasificarse: incluye tiempo extra / penales.

Próximo penal: incluye tanda de penales.

Apuestas a la mitad en juego / en vivo EXCLUYEN tiempo extra

La mitad designada debe completarse para que las apuestas de mitad sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Para las apuestas de mitad, si se cambia un juego de 2 x 45 minutos a 3 x 30 minutos, las apuestas serán anuladas.

Apuestas de 10 minutos en vivo / en juego EXCLUYEN tiempo extra

La duración designada del partido de 10 minutos debe completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

A efectos de liquidación, se utilizarán los siguientes sitios web y los detalles del resultado para determinar los tiempos de liquidación: - Campeonatos del mundo de Bandy

## **Béisbol**

Si un juego ha sido pospuesto o cancelado antes de la hora de inicio debida, todas las apuestas se considerarán "sin acción" y las apuestas se devuelven / anulan.

El Béisbol que no pertenece a la MLB (incluido el béisbol de ligas menores) - los lanzadores no se enumeran y todas las apuestas son válidas, independientemente de quién lance para cada equipo. Se aplica la "regla de 8½ entradas", aunque en el caso de que se pida una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Para los juegos de 7 entradas jugados como parte de una doble cartelera, se aplicará la regla de las 6½ entradas.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas Push o Tie, a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas en apuestas simples se devuelven, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante.

### **Partidos no jugados tal cual como se enumeran**

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

### **Apuestas / líneas previas al juego**

Todas las apuestas previas al juego incluyen entradas adicionales a menos que se indique lo contrario.

En donde se aplica la Regla de la Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

TOTALES DE 3/5/7 ENTRADAS: las apuestas se liquidarán en función del marcador después de 3/5/7 entradas completas, a menos que el total cotizado ya haya superado el total cotizado. Cuando esto ocurra, todas las apuestas se liquidarán de la siguiente manera: las apuestas superiores al total cotizado se liquidarán como ganadoras, y las apuestas inferiores al total cotizado se liquidarán como perdedoras.

LÍNEA DE ENTRADAS 3/5/7 - las apuestas se determinarán en función del resultado después de que se hayan completado las primeras 3/5/7 entradas de un juego, a menos que el equipo que batea en segundo lugar ya esté adelante (con cualquier línea de carrera aplicada) en el medio de la entrada correspondiente, o los marcadores para seguir adelante (con cualquier línea de carrera aplicada) en esa entrada, en cuyo caso el equipo que batea en segundo lugar se determinará como el ganador.

### **Props previos al juego, incluidos props para jugadores**

En donde se aplica la Regla de la Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

Las entradas adicionales cuentan a menos que se especifique lo contrario.

Todos los props de la primera entrada - la primera entrada debe completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Impar/par total del juego - si la puntuación combinada es cero, las apuestas se calcularán como pares.

Impar/par total del equipo - si la puntuación del equipo es cero, las apuestas se calcularán como pares.

Márgenes de victoria: sujetos a la regla de las 8 ½ entradas. El acuerdo incluye entradas adicionales para MLB; para los que no son de la MLB, en donde un juego puede terminar en empate, esa opción está disponible. Si un juego de la MLB termina en empate cuando se cancela o se suspende un juego, las apuestas serán anuladas.

Líder después de x entradas - las apuestas se determinarán en función del resultado después de que se hayan completado las primeras x entradas, a menos que el equipo que batea segundo ya esté adelante en la mitad de la entrada relevante, o anote para seguir adelante en esa entrada, en cuyo caso El equipo que batea en segundo lugar se determinará como ganador.

**Doblete**

Si se juegan dos partidos en un día que involucran a los mismos equipos, y las cuotas se ofrecen para un solo juego, el resultado se acreditará en el primer juego a la hora de inicio.

**Línea de dinero**

Sujeto a la regla de 4½ entradas.

**Línea de carrera / Hándicap alternativo**

Sujeto a la regla de las 4½ entradas.

**Totales previos al juego / totales alternativos**

Sujeto a la regla de 4 ½ entradas EXCEPTO cuando el total del juego ya se haya superado (si el total del juego ya ha superado el total cotizado, las apuestas superiores se liquidarán como ganadoras, y las apuestas inferiores se liquidarán como perdedoras) o cuando la conclusión natural del juego habría significado que se determinaría el resultado del total cotizado, p. ej. El juego MLB se cancela, o se suspende en 5-5, las apuestas en más de 10 o 10.5 se liquidarán como ganadoras, y las apuestas en menos de 10 o 10.5 se liquidarán como perdedoras, ya que cualquier conclusión natural del partido tendría al menos 11 carreras.

Específicamente, para los partidos de los entrenamientos primaverales de la MLB, la liquidación se basará únicamente en 9 entradas, en los casos en que se pueda aplicar la regla de conclusión natural.

**Totales del equipo**

Sujeto a la regla de 4 ½ entradas EXCEPTO cuando el total del equipo ya se haya superado (si el total del equipo ya ha superado el total cotizado, las apuestas superiores se liquidarán como ganadoras, y las apuestas inferiores se liquidarán como perdedoras).

### **Ir a entradas adicionales**

El final de la novena entrada debe estar completo para que las apuestas tengan acción. Si el marcador está empatado después de 9 entradas, entonces este mercado se liquidará como Sí, incluso si las entradas adicionales no se juegan debido a que el juego está cancelado / suspendido.

### **Ganará la entrada (actual / siguiente)**

La parte superior e inferior de la entrada especificada deben completarse a menos que el equipo que batea en segundo lugar en la entrada especificada esté ganando cuando se declare / suspenda el juego.

### **Línea de carrera de entrada (incluidas alternativas)**

La parte superior e inferior de las entradas especificadas deben completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que el equipo que batea segundo en la entrada especificada ya haya cubierto la línea de carrera y no pueda ser superado.

### **Total de la entrada (incluidas las alternativas)**

La parte superior e inferior de las entradas especificadas deben completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que el total cotizado ya se haya superado en el momento en que se cancela / suspende el juego.

### **Un marcador en la entrada (actual / siguiente)**

La parte superior e inferior de la entrada especificada deben completarse, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

### **Líder después de las entradas 'X'**

La parte superior e inferior de la entrada especificada deben completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que el equipo que batea sea el segundo líder y no pueda ser superado en el momento en que se declara / suspende el juego. En el caso de que se aplique una regla de misericordia, cualquier mercado de líder en entradas incompletas se considerará ganado por el ganador del partido.

### **Mercados de primero en llegar a / Totales del equipo / Total de hits**

Se aplica la regla de 8½ entradas a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada, o si la conclusión natural del juego hubiera significado que se determinaría el resultado de las apuestas. Específicamente, para los partidos de los entrenamientos primaverales de la MLB, la liquidación se basará únicamente en 9 entradas, en los casos en que se pueda aplicar la regla de conclusión natural.

Si se cancela o suspende un juego empatado y la conclusión natural de un juego requiere un ganador, las apuestas en la carrera correspondiente a cotizar se anularán. P.ej. El juego de la MLB se cancela o se suspende en 3-3 después de 10 entradas, todas las apuestas en la Carrera a 4 serán anuladas. Las apuestas de carrera a 5/6/7 se liquidarán como Ninguna.

### **Margen ganador**

Sujeto a la regla de las 8½ entradas. El acuerdo incluye entradas adicionales para la MLB; para los que no son de la MLB, en donde un juego puede terminar en empate, esa opción está disponible. Si un juego de la MLB termina en empate cuando se cancela / suspende un juego, las apuestas serán anuladas.

### **En juego / en vivo**

En donde se aplica la Regla de la Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

Se aplica la regla de carreras totales-8.5 entradas

Todas las apuestas se mantienen / son válidas independientemente de los cambios de lanzamiento.

Las entradas adicionales cuentan, a menos que se indique lo contrario.

### **Reglas de entrada "8.5 / 6.5 / 4.5"**

#### **Apuestas a la línea de carrera de la "regla de la entrada 8.5"**

El juego debe durar al menos 9 entradas completas (u 8½ entradas si el equipo que batea segundo está por delante) para que las apuestas tengan acción. Sin embargo, en el caso de que se solicite una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren (con la excepción de los juegos de play-off de la MLB; consulte la regla específica).

#### **Apuestas de línea de carrera de la "regla de 6.5 entradas" (para juegos de 7 entradas)**

El juego debe durar al menos 7 entradas completas (o 6½ entradas si el equipo que batea segundo está por delante) para que las apuestas tengan acción. Sin embargo, en el caso de que se solicite una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren.

#### **Dinero y línea total de la "regla de 4.5 entradas"**

Debe haber al menos 5 entradas completas de juego a menos que el equipo que batea en segundo lugar esté ganando después de 4 ½ entradas, para que las apuestas sean válidas. Si el juego es cancelado o suspendido después de que se alcanza este punto del juego, entonces el ganador se determina por el marcador después de la última entrada completa (a menos que el equipo que bateó segundo anota para empatar, o tome la delantera en la mitad inferior de la entrada, en cuyo caso el ganador se determina por el marcador en el momento en que se declara el juego). Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se transfieren (con la excepción de los juegos de play-off de la MLB; consulte la regla específica). Sin embargo, en el caso de que se solicite una Regla de Misericordia, todas las apuestas se mantendrán en marcador en ese momento.

### **Apuestas de futuros - Reglas generales**

**Apuestas al ganador, al banderín y a las divisiones**

Todas las apuestas son válidas independientemente de la reubicación del equipo, el cambio de nombre del equipo, la duración de la temporada o el formato de los playoffs según los resultados oficiales del respectivo órgano de gobierno.

**Victorias / Emparejamientos de la temporada regular**

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

**Especiales de temporada regular**

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

**Mercados de "Número de victorias del lanzador"**

Se refiere al número de victorias acreditadas por los anotadores oficiales de la MLB.

**Ganará el banderín**

El equipo que progresó a la Serie Mundial será considerado el ganador del banderín.

**Apuestas en serie**

Las apuestas se anularán si el número legal de juegos (de acuerdo con las respectivas organizaciones gobernantes) no se completa o se cambia.

**Apuestas comodín**

Los equipos que avancen a las eliminatorias de la MLB a través de la posición de comodín se considerarán ganadores.

**Baloncesto**

**Apuestas de juegos y props**

Todos los juegos deben comenzar en la fecha programada (hora local del estadio) para que las apuestas sean válidas o válidas.

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

Si el equipo local y visitante de un partido de la lista juega el partido en la sede del equipo visitante, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local todavía esté designado oficialmente como tal; de lo contrario, las apuestas serán anuladas.

Deben quedar 5 minutos o menos del tiempo de juego programado para que las apuestas se mantengan / tengan acción, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

Específicamente, para la versión de partido '3x3 o Streetball' del deporte, la determinación se basará en las reglas oficiales de la competencia (el ganador se

considera el primer equipo en anotar 21 o el equipo con la puntuación más alta al final del período designado de 10 minutos). Un empate en el tiempo reglamentario da lugar a una prórroga no cronometrada, que gana el primer equipo en anotar dos puntos en la prórroga.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de push a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas en apuestas simples se devuelven / anulan, y en múltiples / parlays la selección se trata como no participante (devuelta / anulada).

Si hay mercados que se ofrecen para el tiempo regular, incluida la opción "Empate", el tiempo extra no contará.

### **Apuestas previas al juego, incluidos los props del juego**

Todas las apuestas previas al juego incluyen tiempo extra, a menos que se indique lo contrario.

### **Estadísticas de jugador / Match-Ups / Desempeños**

Las apuestas están disponibles sobre el desempeño de un jugador designado en una variedad de logros, p. Ej. puntos, rebotes, asistencias, bloqueos, faltas, tiros libres, etc. Pueden aplicarse reglas de push.

Los jugadores relevantes deben estar vestidos y ver el tiempo de la cancha para que las apuestas se mantengan / tengan acción.

o si el jugador indicado no participa en absoluto en el partido, todas las apuestas se anulan / devuelven. El tiempo extra es tomado en cuenta para cualquier prop de jugador a menos que se especifique lo contrario.

Los desempeños de los jugadores individuales se igualan a efectos de apuestas en un emparejamiento de jugadores. Los hándicaps se pueden utilizar y se aplican al marcador real de cada jugador para determinar el resultado. Pueden aplicarse reglas de push.

Doble Doble / Triple Doble - Doble / Doble, el jugador debe registrar 10 o más en dos de las siguientes 5 categorías estadísticas. Triple / Doble, el jugador debe registrar 10 o más en 3 de las siguientes 5 categorías estadísticas: puntos, rebotes, asistencias, tiros bloqueados, robos.

### **De cabo a rabo**

Este mercado apuesta a si un equipo liderará el juego al final de cada uno de los cuartos. Las apuestas a un equipo designado se perderán si no lideran por completo al final de todos los cuartos. Cuando se ofrezca, "Cualquier otro resultado" será la selección ganadora en este mercado si los marcadores están empatados o si diferentes equipos lideran al final de cualquier cuarto.

### **Las apuestas de juegos en vivo / en juego INCLUYEN tiempo extra**

Si un juego se pospone o cancela después del inicio, deben quedar 5 minutos o menos del tiempo de juego programado para que las apuestas se mantengan / tengan acción.

**Las apuestas de medio en vivo / en juego INCLUYEN tiempo extra**

La primera mitad debe completarse para que las apuestas de la primera mitad se mantengan / tengan acción. Si un juego se pospone o cancela después del inicio, para el juego y las apuestas de la segunda mitad debe quedar 5 minutos o menos para que las apuestas tengan acción, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Las apuestas en el cuarto de juego / en vivo (cuarto) INCLUYEN tiempo extra**

El cuarto debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Futuros de la NBA / Props para torneos**

Victorias / Emparejamientos de la temporada regular - el equipo debe completar todos los juegos de la temporada regular programados para que las apuestas sean válidas, a menos que los juegos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten el resultado.

Ganará la división - se aplican las reglas de desempate de la NBA.

Ganará conferencia - el equipo que progresó al Campeonato de la NBA se considerará el ganador de la conferencia.

La liquidación de todos los mercados estará determinada por las clasificaciones oficiales y las estadísticas proporcionadas por los órganos rectores del torneo, por ejemplo. NBA, FIBA.

**Apuestas outright, de división, de conferencia y regionales**

Todas las apuestas son válidas independientemente de la reubicación del equipo, el cambio de nombre del equipo o la duración de la temporada.

Apuestas en serie

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial.

**Fútbol playa / fútbol**

Todas las apuestas se calculan sobre la base de un tiempo de juego de 36 minutos, 3 períodos de 12 minutos cada uno, a menos que se indique lo contrario.

El tiempo adicional y la tanda de penales se tienen en cuenta solo para las apuestas sin empate ofrecidas en el tiempo de juego reglamentario, el equipo que avanzará, el ganador del torneo, etc.

El partido se mantendrá si el juego ha durado al menos 24 minutos. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados en este momento.

### **Voleibol de playa**

Las apuestas completas son competencias all-in o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Si cambia el lugar del partido (del campo deportivo), todas las apuestas son válidas.

Si uno de los participantes anunciados en la pareja es reemplazado antes del comienzo del partido, se reembolsarán todas las apuestas en este partido.

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado, o a menos que no haya una forma concebible de que el set y / o el partido puedan jugarse hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de un mercado específico.

Por ejemplo, un set se abandona en 18-17 - las apuestas en más de /menos de 35.5 Set - Los puntos totales se liquidan como ganadores / perdedores respectivamente, ya que cualquier conclusión natural del set habría arrojado al menos 36 puntos.

Líder de la serie actual / siguiente - si no se alcanza la cantidad de puntos indicada en la serie especificada, el equipo que gane la serie se considerará ganador.

### **Bochas**

No participante sin apuesta. El evento debe comenzar dentro de los siete días posteriores al inicio programado para que las apuestas sean válidas. Los mercados absolutos pueden estar sujetos a una deducción de la Regla 4.

#### **Apuestas en el partido**

Un partido debe jugarse dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada original para que las apuestas sean válidas. Si un partido no se lleva a cabo por algún motivo (por ejemplo, un jugador se retira lesionado), todas las apuestas previas al partido se anularán y se devolverán las apuestas. En el caso de que un partido comience, pero no se complete, el jugador que pase a la siguiente ronda se considerará ganador.

### **Boxeo / MMA / UFC**

Las apuestas a peleas aplazadas se mantendrán durante 30 días. Si uno de los peleadores es reemplazado por otro peleador, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

A los efectos de las apuestas, se considera que la pelea ha comenzado cuando suena la campana al comienzo del primer asalto.

Si alguno de los peleadores no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ganó en el asalto anterior.

En el caso de que una pelea se declare No Contest, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas, con la excepción de los mercados en los que el resultado ya se ha determinado.

### **Money Line / Ganará la pelea (2 opciones)**

En caso de empate, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas, esto incluye una pelea que termina en un empate mayoritario. Las apuestas se liquidarán en función del resultado oficial anunciado en el ring. Las apelaciones / enmiendas posteriores no afectan el acuerdo (a menos que la enmienda se haya realizado debido a un error humano al anunciar el resultado).

Todas las apuestas tendrán acción / se mantendrán independientemente de los cambios en el número de asaltos a disputar.

### **Apuestas de pelea / combate (3 opciones)**

Se ofrece el precio por el empate. Las apuestas se liquidarán en función del resultado oficial anunciado en el ring. Las apelaciones / enmiendas posteriores no afectan el acuerdo (a menos que la enmienda se haya realizado debido a un error humano al anunciar el resultado).

Todas las apuestas tendrán acción / se mantendrán independientemente de los cambios en el número de rondas a disputar.

### **Resultado de la lucha Método de victoria de 5 opciones / exacto**

La liquidación se basará en el resultado oficial declarado.

**Empate o empate técnico** - empate es un empate de cuadro de mando. El empate técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del comienzo del quinto asalto, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout técnico o descalificación.

Luchador individual A o B por KO o TKO - Knockout (KO) es cuando el boxeador no se pone de pie después de un conteo de 10. Knockout técnico (TKO) es la regla de 3 derribos o si el árbitro interviene. Cualquier retiro de esquina se considerará un nocaut técnico (TKO), a menos que la pelea se decida posteriormente por las tarjetas de puntuación de los jueces o se declare un no contest.

### **Luchador individual A o B por decisión**

Esto se calcula sobre cualquiera de las siguientes decisiones técnicas, mayoritarias, divididas o unánimes. Esto también incluye la descalificación.

Todas las apuestas se mantendrán / tendrán acción independientemente de los cambios en el número de asaltos a disputar.

### **Total de asaltos**

Para el boxeo (asaltos de 3 minutos, propósitos de liquidación) en donde se establece un medio asalto, luego 1 minuto y 30 segundos del asalto respectivo definirá la mitad a determinar por debajo o por encima.

Para UFC (asaltos de 5 minutos), en donde se establece un medio asalto, luego 2 minutos y 30 segundos del asalto respectivo definirán la mitad para determinar por debajo o por encima.

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

### **Apuestas a asaltos o grupos de asaltos**

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

Para propósitos de apuestas, apostar en asaltos o en grupos de asaltos es para que un luchador gane por KO, TKO o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica (utilizando tarjetas de puntuación) antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión.

## **En juego / en vivo**

### **Boxeo**

#### **Ganador de la pelea de 3 opciones**

Incluye precio por el empate

#### **Money Line / Ganador de la pelea de 2 opciones**

Las apuestas se devuelven / anulan si hay empate.

#### **Total de asaltos de 2 opciones**

Se utilizan cuotas de asaltos completos. El asalto en la que termine la pelea se utilizará para fines de liquidación. En el caso de que un luchador se retire en su taburete entre los asaltos, por ejemplo, 6 y 7, contará como asalto 6 para propósitos de liquidación, es decir, el último asalto completamente completado.

#### **Llegará hasta el final**

Para fines de liquidación, el número oficial designado de asaltos debe completarse en su totalidad para que las apuestas se liquiden como Sí.

#### **Mercados de derribo (para anotar / total, etc.)**

Para fines de liquidación, una caída se define como un luchador que es noqueado o recibe un conteo obligatorio de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un resbalón u otro no contará).

## **MMA**

#### **Ganador de la pelea de 3 opciones**

Incluye precio por el empate.

**Money Line / Ganador de la pelea de 2 opciones**

Las apuestas se devuelven / anulan si hay empate.

**Total de asaltos de 2 opciones**

Se utilizan cuotas de asaltos completos. El asalto en la que termine la pelea se utilizará para fines de liquidación. En el caso de que un luchador se retire en su taburete entre asaltos, por ejemplo, 2 y 3, contará como Ronda 2 a efectos de liquidación, es decir, la última ronda completada por completo.

**Llegará a la final**

Para fines de liquidación, el número oficial designado de asaltos debe completarse en su totalidad para que las apuestas se liquiden como Sí.

**Método ganador**

Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial inmediatamente después de la pelea a través de [www.ufc.com](http://www.ufc.com)

**Mercados de derribo (para anotar / total, etc.)**

Para fines de liquidación, una caída se define como un luchador que es noqueado o recibe un conteo obligatorio de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un resbalón u otro no contará).

**Cricket**

Todos los partidos

**Partidos no jugados como se enumeran**

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

**1er over total de carreras**

Los precios se ofrecerán por el total de carreras conseguidas durante el primer over del partido. Se incluirán extras y penaltis. El over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

**Equipo / bateador que anote un fifty/ hundred en el partido (antes del partido)**

Se debe programar el siguiente número mínimo de overs y debe haber un resultado oficial (recuentos de Duckworth - Lewis); de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Para propósitos de liquidación, se contará la puntuación de cualquier bateador de 50 o más.

Twenty20 Matches - los 20 overs completos para cada equipo.

Partidos de un día - al menos 40 overs para cada equipo.

Partidos de prueba y de primera clase - todo el partido cuenta. En partidos empatados debe haber un mínimo de 200 overs lanzados.

The Hundred - se deben lanzar las 100 bolas.

**Carreras de partidos del bateador (Pre-Match)**

Se debe programar el siguiente número mínimo de overs y debe haber un resultado oficial (recuentos de Duckworth-Lewis); de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Twenty20 Matches - los 20 overs completos para cada equipo.

The Hundred - se deben lanzar las 100 bolas.

Partidos de un día - al menos 40 overs para cada equipo.

Partidos de prueba y campeonatos del condado - todo el partido cuenta. En partidos empataados debe haber un mínimo de 200 overs lanzados.

**Más run outs de 3 opciones (pre-match)**

Los precios se ofrecerán en función de qué equipo genere la mayor cantidad de run-outs mientras defiende. Si se abandona un partido debido a una interferencia externa, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si un partido se reduce en overs y se alcanza un resultado de partido, entonces el equipo que realizó la mayoría de los run-outs mientras defendía, independientemente de la cantidad de overs lanzados, será el ganador. En los partidos determinados por un Super-Over, cualquier run out durante el Super-Over no contará para fines de liquidación. En los partidos de prueba y de primera clase se contarán todas las entradas del partido.

**Puntuación de las primeras entradas (prematch)**

Los precios se ofrecerán por la cantidad de carreras anotadas durante la primera entrada del partido, independientemente del equipo que batee primero. El siguiente número mínimo de overs debe programarse; de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Twenty20 Matches - los 20 overs completos para cada equipo.

The Hundred - se deben lanzar las 100 bolas.

Partidos de un día - al menos 40 overs para cada equipo.

Partidos de prueba y de primera clase - las declaraciones se considerarán el final de una entrada para fines de liquidación. En el caso de que se pierda la primera entrada, todas las apuestas serán anuladas. En el caso de que una entrada no se complete debido a interferencias externas o inclemencias del tiempo, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

**Total de carreras del partido, la mayoría de los seis o cuatro del partido / Seis o cuatro totales del partido (antes del partido)**

Si se abandona un partido debido a una interferencia externa, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Partidos de prueba y campeonato del condado, el partido completo cuenta. En los juegos empataados, se debe lanzar un mínimo de 200 overs; de lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Veinte20 partidos, el partido debe programarse para los 20 overs completos y debe haber un resultado oficial a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

The Hundred: el partido debe programarse para las 100 bolas completas y debe haber un resultado oficial a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Para los partidos de un día en los que se ha reducido el número de overs y el resultado aún no se ha determinado, las apuestas se anularán. A efectos de liquidación, se trata de todas las entregas en las que se acredita a un bateador con exactamente seis carreras (incluidas todas las carreras / derrotas).

En los partidos decididos por un Super-Over, las carreras, los cuatros o los seis hits durante el Super-Over no contarán para fines de liquidación.

La interferencia externa no incluye los eventos climáticos.

**Equipo en lograr el puntaje más alto de 1er 6/10/15 Overs (prematch)**

Si ambos equipos no completan el número establecido de overs debido a factores externos o al clima adverso, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. En caso de empate, las apuestas se anularán.

**Las entradas actuales / siguientes son pares / impares**

Los extras y los penales se incluirán a efectos de liquidación.

**Total de carreras del siguiente over pares / impares**

Se incluirán extras y penales. Si una entrada termina durante una finalización, entonces se considerará completada a menos que la entrada finalice debido a las inclemencias del tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas.

Las apuestas se anularán si el recuento de carreras es cero para un Over especificado.

**Resultado correcto de la serie**

Las apuestas se anularán si no se completa el número designado de partidos.

**Mejor bateador / lanzador de la serie**

Cualquier jugador cotizado, que no participe en la serie especificada, será nulo (el mercado puede estar sujeto a una Regla 4 (Deducción). En el caso de que dos o más jugadores terminen con un número igual de wickets, se aplicarán las reglas de empate.

**Más seises (Serie)**

En el caso de que dos o más jugadores terminen con un número igual de seises, las apuestas se anularán.

**Partidos de un día / Twenty20**

### **Apuestas al partido**

En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se regirán por las reglas oficiales de la competición con la siguiente excepción: si un partido se decide en un bol o en el lanzamiento de una moneda, todas las apuestas serán anuladas.

Cuando no se cotice el precio del empate y las reglas oficiales de la competencia determinen un ganador / equipo que avanza, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Cuando no se cotiza el precio del empate y las reglas oficiales de la competencia no determinan un ganador, se aplicarán las reglas del empate; en las competencias en las que un bowl out o super over determina al ganador, las apuestas se determinarán según el resultado oficial.

El resultado de un partido es un empate cuando los puntajes son iguales al final del juego, pero solo si el equipo que bateó en último lugar ha completado sus entradas (es decir, todas las entradas se completaron o, en el cricket de overs limitados, el número establecido de overs se ha jugado o el juego se detiene por el clima o la mala luz).

Si se abandona un partido debido a una interferencia externa, las apuestas se anularán a menos que se declare un ganador según las reglas oficiales de la competencia. En el caso de un cambio de oponente del anunciado, todas las apuestas para ese partido serán anuladas.

La interferencia externa no incluye los eventos climáticos.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán si no se vuelve a jugar dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio anunciada.

### **Entradas del equipo en vivo / en juego y carreras de entradas del bateador; ((Incluyendo cuotas de mercados alternativas) / Seises de las entradas**

En los partidos de un día, las apuestas Más/ Menos entradas y carreras de entradas del bateador y seises de la entrada se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca en 5 o más del programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Las apuestas en los partidos de la Copa Twenty20 se anularán si el número de overs se reduce en 3 o más del programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas. En los partidos de 10 overs o menos, las apuestas se anularán si no se completan todas las entradas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

Cien partidos, las apuestas se anularán si el número de bolas se reduce en 11 o más.

El 'daño retirado' de un bateador se calculará con su puntaje en ese momento. Se anularán todas las apuestas realizadas después del lanzamiento final que enfrentó el bateador retirado.

Caída de Next/X Wicket; si el equipo de bateo llegó al final de sus overs asignados, declara o alcanza su objetivo antes de la caída del wicket especificado, el resultado será el puntaje/total en ese momento.

Método de Despido Método 2 opciones; las opciones son Atrapado y No Atrapado. Si no hay más wickets, todas las apuestas se devuelven/anulan.

Método de despido Método 6 opciones; las opciones son Atrapado, Boleado, LBW, Run Out, Stumped u Otros. Si no hay más wickets, todas las apuestas se devuelven/anulan.

### **Un cincuenta será marcado en el partido**

Se debe programar el siguiente número mínimo de overs y debe haber un resultado oficial (recuentos de Duckworth - Lewis); de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Para propósitos de liquidación, se contará la puntuación de cualquier bateador de 50 o más.

Twenty20 Matches: los 20 overs completos para cada equipo.

Partidos de un día: al menos 40 overs para cada equipo.

The Hundred: se deben lanzar las 100 bolas.

### **Apuestas en la serie**

Las apuestas se anularán si cambia el número designado de partidos, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas. Si se empata una serie y no se ofrece la opción de empate, las apuestas se anularán.

### **Mejor bateador / lanzador**

Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no esté en ningún 11 inicial de la serie son nulas. Las apuestas a los jugadores que son seleccionados pero que no baten ni defienden en el campo se liquidarán como perdedoras. Se aplican las reglas de empate.

### **Carreras de entradas (incluidas cuotas alternativas) / Seises de entradas**

En los partidos de un día, las carreras de entradas de más / menos y las apuestas de Sixes de entradas serán anuladas si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de pases se reduzca en 5 o más del programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Las apuestas de partidos de la Copa Twenty20 se anularán si el número de overs se reduce en 3 o más del programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas. En los partidos de 10 overs o

menos, las apuestas se anularán si no se completan todas las entradas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Específicamente para los seises de entradas, para propósitos de liquidación, el resultado se basa en todas las entregas de las cuales se acredita a un bateador con exactamente seis carreras (incluyendo All-run / Overthrows).

Solo para este mercado, tenga en cuenta que cualquier ejecución de penalización agregada al total del equipo debido a una tasa de exceso lenta por parte del equipo lanzador no contará para fines de liquidación.

### **Carreras en juego / en vivo en los primeros 'X' Overs (incluidas cuotas alternativas)**

Si el número seleccionado de overs no está completo debido a factores externos, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Si la duración natural de las entradas es menor que el número seleccionado de overs (por ejemplo, un equipo tiene menos de los overs seleccionados o alcanza su objetivo), las apuestas se mantendrán.

### **Partidos de prueba**

#### **Apuestas al partido / Empate-No-apuesta / Doble oportunidad**

Las apuestas se mantendrán sobre el resultado oficial siempre que se haya lanzado al menos una bola. En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate y las apuestas en el empate serán perdedoras.

El resultado de un partido es un empate cuando los puntajes son iguales al final del juego, pero solo si el equipo que bateó en último lugar completó sus entradas (es decir, todas las entradas se completaron).

Si se abandona un partido debido a una interferencia externa, las apuestas se anularán.

La interferencia externa no incluye los eventos climáticos.

#### **Mejor bateador / lanzador (antes del partido)**

Solo cuenta la primera entrada.

Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no esté en el once inicial son anuladas. Las apuestas a jugadores seleccionados pero que no batea o no lanzan se liquidarán como perdedoras.

Se debe lanzar un mínimo de 50 overs a menos que All Out. De lo contrario, las apuestas se anularán.

En el caso de que dos o más jugadores terminen con un número igual de wickets, se considerará ganador al lanzador con el menor número de carreras concedidas.

#### **Un Fifty / Hundred será anotado en las primeras entradas**

Las apuestas se realizan en la primera entrada del partido, cuya liquidación está determinada por el equipo que batea en primer lugar (a diferencia de ambos equipos). Las entradas deben completarse (las declaraciones cuentan); de lo contrario, las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Para

propósitos de liquidación, se contará la puntuación de cualquier bateador de 50/100 o más.

**El bateador del equipo anotará un fifty o hundred en las primeras entradas**

Las declaraciones se considerarán el final de una entrada a efectos de liquidación. En el caso de que se pierda la primera entrada, todas las apuestas serán anuladas. En el caso de que una entrada no se complete debido a interferencias externas o inclemencias del tiempo, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Para propósitos de liquidación, se contará la puntuación de cualquier bateador de 50/100 o más.

**Carreras de entrada; En juego / en vivo (incluidas cuotas alternativas) / Seises de entradas**

Se debe lanzar un mínimo de 50 overs a menos que declare se All Out o el equipo. De lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Especificamente para los seises de entradas, para propósitos de liquidación, el resultado se basa en todas las entregas de las cuales se acredita a un bateador con exactamente seis carreras (incluyendo All-run / Overthrows).

**Carreras en juego / en vivo en los primeros 'X' Overs (incluidas las cuotas alternativas)**

Si el número seleccionado de overs no está completo debido a factores externos, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Si la duración natural de las entradas es menor que el número seleccionado de overs (por ejemplo, un equipo tiene menos de los overs seleccionados o alcanza su objetivo), las apuestas se mantendrán.

**Líder de las primeras entradas**

Ambos equipos deben completar sus primeras entradas para que las apuestas sean válidas (incluidas las declaraciones). Se aplican las reglas de empate.

**Apuestas en la serie**

Las apuestas se anularán si no se completa el número designado de partidos. Para la serie, se contarán las carreras totales del bateador y las carreras del partido del jugador en ambas entradas de todos los partidos de la serie. Para el rendimiento del jugador, se contarán las carreras anotadas, wickets, catches y stumpings tomados en ambas entradas de todos los partidos de la serie.

**Carreras en el 1er Over (2 opciones)**

Se incluirán extras y penaltis. El over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

**Mejor bateador / lanzador (ambos equipos)**

Las apuestas al mejor bateador / lanzador (ambos equipos) son para todo el partido. Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no esté en el once inicial son

anuladas. Las apuestas a los jugadores que son seleccionados pero que no batea / lanzan se liquidarán como perdedoras. Se aplican las reglas de empate.

**Totales del equipo del partido de prueba (2 opciones)**

Para los partidos de prueba, los totales se liquidan solo en la primera entrada. Se debe lanzar un mínimo de 50 overs a menos que se declare All Out o el equipo. De lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Apertura de la asociación más / menos carreras de entradas**

Las apuestas se mantienen una vez que se lanza 1 bola en la primera entrada de cada equipo. Las apuestas se anularán si se pierden las entradas.

**Hará un fifty sí / no en cualquiera de las entradas**

Todo el partido cuenta. Las apuestas se mantendrán después de que el bateador haya enfrentado una bola o se haya dado antes de que se enfrente la primera bola. La puntuación cuenta si el bateador no es eliminado, incluso si se declaran entradas. Todas las apuestas se mantienen independientemente de los retrasos causados por la lluvia o por cualquier otro motivo.

**Partidos del County Championship**

**Apuestas en el partido**

A menos que se cotice un precio para un empate, en el caso de un partido empatado, las apuestas se anularán. Si se abandona un partido debido a una interferencia externa, las apuestas se anularán. En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate.

La interferencia externa no incluye los eventos climáticos.

El resultado de un partido es un empate cuando los puntajes son iguales al final del juego, pero solo si el equipo que bateó en último lugar ha completado sus entradas (es decir, todas las entradas se completaron o, en el cricket de overs limitados, el número establecido de overs se ha jugado o el juego se detiene terminalmente por el clima o la mala luz).

**Carreras de entrada**

Se debe lanzar un mínimo de 50 overs a menos que se declare All Out o el equipo. De lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Mejor bateador/ lanzador del equipo**

Solo cuentan las primeras entradas.

Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no esté en el once inicial son anuladas. Las apuestas a jugadores seleccionados pero que no batea o no lanzan se liquidarán como perdedoras.

Se debe lanzar un mínimo de 50 overs a menos que All Out. De lo contrario, las apuestas se anularán.

En el caso de que dos o más jugadores terminen con un número igual de wickets, se considerará ganador al lanzador con el menor número de carreras concedidas.

**Líder de la Primera entrada**

Ambos equipos deben completar sus primeras entradas para que las apuestas sean válidas (incluidas las declaraciones). Se aplican las reglas de empate.

**Carreras en juego / en vivo en los primeros 'X' Overs (incluidas las cuotas alternativas)**

Si el número seleccionado de overs no está completo debido a factores externos, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Si la duración natural de las entradas es menor que el número seleccionado de overs (por ejemplo, un equipo tiene menos de los overs seleccionados o alcanza su objetivo), las apuestas se mantendrán.

**Apuestas en torneos / copa del mundo de críquet**

**Total de carreras del torneo / Total de wickets del torneo**

Para cualquier juego que se abandone o se reduzca a través de Duckworth Lewis, solo cuenta el número total de carreras y wickets realmente registrados.

**Total de run outs del torneo / Total de stumpings del torneo**

A los efectos de la liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que los partidos se abandonen o se reduzcan en los overs.

**Equipo que anota más seises / Jugador que logra más seises / Total de seises del torneo**

A efectos de liquidación, se trata de todas las entregas en las que se acredita a un bateador con exactamente seis carreras (incluidas todas las carreras / derrotas). A los efectos de la liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que los partidos se abandonen o se reduzcan en los overs. Se aplican las reglas de empate.

Para el mercado de jugadores específicamente, los bateadores deben enfrentar al menos una entrega; de lo contrario, las apuestas se anularán.

**Equipo con la puntuación de entrada más alta / Equipo con la puntuación de entrada más baja**

Se aplican las reglas de empate.

**Equipo con la asociación de apertura más alta / Equipo con la puntuación más alta de los primeros 10 Overs**

Se aplican las reglas de empate.

**Hat-trick del torneo**

Las apuestas se liquidan como "Sí", si un "hat-trick" (considerado cuando un lanzador despidió a tres bateadores con entregas consecutivas en el mismo partido) se registra oficialmente durante el torneo.

### **Jugador del Torneo**

Las apuestas se liquidarán según el Jugador del Torneo declarado oficialmente. Se aplican las reglas de empate.

## **Ciclismo**

### **Etapa individual / Apuestas outright / Posición final del corredor**

Los participantes deben pasar la línea de salida del evento / escenario respectivo para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. Todas las apuestas se liquidan según las listas oficiales de clasificación, publicadas por los respectivos órganos rectores de la carrera, en el momento de la presentación del podio.

Las descalificaciones y / o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Para los mercados de Clasificación por equipos, la liquidación se basa en la clasificación final en clasificaciones basadas en el tiempo (en caso de que haya más de una Competencia por equipos en un evento específico).

Los mercados outright pueden estar sujetos a una Regla 4 (Deducción).

### **Emparejamientos**

Los emparejamientos se determinarán en función del ciclista que obtenga la posición más alta en el evento / carrera o etapa especificada.

En el caso de que uno o ambos ciclistas no pasen la línea de salida, las apuestas se considerarán nulas.

Si ambos ciclistas comienzan, pero no terminan un evento / carrera o etapa específica, las apuestas se considerarán nulas.

Si ambos ciclistas comienzan un evento / carrera o etapa específica y solo uno no termina, entonces el ciclista que complete el evento / carrera o etapa específica será considerado el ganador.

### **Especiales de eventos**

Competir con todo incluido o no. El evento especificado debe completarse en su totalidad (número legal de etapas); de lo contrario, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado. Para algunos especiales, el número legal de equipos debe comenzar el evento especificado para que las apuestas sean válidas.

## **Dardos**

### **Apuestas outright**

No participante sin apuesta. Los mercados outright pueden estar sujetos a una Regla 4 (Deducción).

### **Apuestas al partido antes del juego**

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, el jugador que avance a la siguiente ronda o obtenga la victoria será considerado el ganador a efectos de liquidación.

Para los eventos de dardos de la Premier League, las apuestas de partidos se pueden ofrecer en forma de mercados de 3 y 2 opciones. A efectos de liquidación, el mercado de 3 opciones incluye la opción Empate. Las apuestas se anularán en el mercado de 2 opciones si el resultado del partido es un empate.

**Apuestas de hándicap de 2 opciones y triples por tramos / Apuestas de set**

En el caso de que el número legal de tramos / series no se complete, cambie o difiera de los ofrecidos para propósitos de apuestas, todas las apuestas serán anuladas. Todas las apuestas se anularán si el partido no se completa.

**Checkouts de jugadores individuales**

Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que se haya superado la cuota.

**Mercados de primera etapa / set**

Todas las apuestas se anularán si el partido de ida / set no se completa, a menos que el resultado ya se haya determinado.

**Líder después de 4/6 etapas**

Los primeros 4/6 etapas deben completarse para que las apuestas sean válidas.

**Primero en llegar a 3 etapas**

Cualquiera de los jugadores debe ganar 3 etapas para que las apuestas sean válidas.

**Checkout más alto de 3 opciones**

Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que se haya superado la cuota.

**Checkout más alto de 2 opciones**

Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán a menos que se haya superado la cuota. Si los jugadores empatan, las apuestas se anularán.

**Total de mercados de checkout**

Todas las apuestas se anulan si el partido, o la fase/set en cuestión, no se completa, a menos que el resultado ya se haya determinado. Para los mercados de 2 partidos, si los jugadores empatan, las apuestas se anulan.

**Checkout de la siguiente etapa**

El Toro cuenta como rojo. La fase debe completarse para que las apuestas sean válidas.

**Total de fases/sets**

Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son anuladas a menos que se haya superado la cuota.

### **Mercados de checkout**

El Toro cuenta como rojo. La fase debe completarse para que las apuestas sean válidas.

### **La mayoría de los 180**

Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa.

### **Mercados de 180s Totales**

Todas las apuestas se anulan si no se completa el partido, o la fase/set correspondiente, a menos que el resultado ya se haya determinado.

### **Primer 180**

Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa, a menos que el resultado ya esté determinado. Si no se marca ningún 180, las apuestas se anularán.

### **170 Finales de partido**

Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa, a menos que el resultado ya se haya determinado.

### **Resultado doble (Fases/Sets)**

Pronostique el resultado tras el número especificado de fases/sets y el ganador global del partido. Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa.

### **Mercado del primer dardo**

La apuesta se realiza sobre el primer dardo o conjunto de dardos lanzados en una fase/set específico. Un "bounce out"(rebote) se considera como Otro a efectos de liquidación. En un formato de partido en el que se utiliza la entrada doble, el mercado se anulará si se ofrece por error.

### **Final de 9 dardos**

Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa, a menos que el resultado ya se haya determinado.

### **Especiales de la Premier League**

**Llegar a la final/no llegar a la final/semitfinal** - El jugador debe participar en un partido de liga para que las apuestas sean válidas.

**Descender** - Tras la semana de partidos correspondiente, los dos últimos jugadores de la tabla de clasificación (que posteriormente sean eliminados de la competición), serán considerados ganadores a efectos de liquidación.

**Ganador de la temporada regular** - A efectos de liquidación, se refiere al jugador que encabeza la tabla de clasificación tras los partidos del grupo antes de los play off.

### **Especiales de 9 Dardos**

El jugador seleccionado conseguirá una llegada de 9 dardos en una partida - Todas las apuestas se anulan si la partida no se completa a menos que se consiga una llegada de 9 dardos.

El jugador seleccionado conseguirá una llegada de 9 dardos en el torneo - El jugador debe lanzar 1 dardo en el torneo para que las apuestas sean válidas.

Habrá una llegada de 9 dardos en el torneo - El torneo debe completarse a menos que ya se haya logrado una llegada de 9 dardos. Las apuestas se mantienen independientemente del retiro de los jugadores.

### **Apuestas en vivo y en directo**

Las apuestas en cualquier mercado de partidos que se abandone antes de que se complete el número reglamentario de fases/sets se anularán, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado en el momento del abandono. Por ejemplo, si se ha superado la cuota del total de fases o del total de 180 en el momento del abandono.

### **Deportes electrónicos**

#### **Reglas generales de los Deportes electrónicos**

La liquidación se basará en el resultado oficial declarado por el organismo rector pertinente de la competición, la emisión o la API del juego especificado.

Un partido no jugado o aplazado se considerará como no disputado a efectos de liquidación, a menos que se juegue dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio originalmente programada.

Las apuestas se anularán si el partido está listado incorrectamente.

En caso de que se produzca un cambio de nombre de un equipo como consecuencia de que éste abandone una organización, se una a otra o cambie oficialmente su nombre, todas las apuestas se mantendrán.

Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, todas las apuestas realizadas después de la hora de inicio real serán anuladas. Todas las apuestas realizadas antes de la hora de inicio real serán válidas.

#### **Para ganar la partida / Para ganar el mapa (incluyendo el actual y el siguiente) / Doble oportunidad**

Si un partido o mapa se repite debido a un empate, el partido o mapa repetido se tratará como una entidad independiente. En el caso de que un partido o mapa comience, pero no se complete, todas las apuestas se anularán, a menos que después del comienzo del partido un jugador sea descalificado, en cuyo caso el jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o al que el organismo rector de la competición, la emisión o la API del juego especificados le concedan la victoria será considerado el ganador a efectos de liquidación.

Si un partido o mapa se repite debido a una desconexión/interrupción del servicio, todas las apuestas en el mercado especificado se anularán a menos que el resultado ya esté determinado. La repetición del partido o mapa se tratará como una entidad independiente.

Si un jugador/equipo recibe un walkover en al menos un mapa antes de que comience el partido, todas las apuestas serán anuladas.

Si se repite un mapa debido a un problema técnico no relacionado con el jugador, las apuestas previas al partido se mantendrán en el mapa reproducido de acuerdo con el

resultado oficial. Todas las apuestas en vivo en el mapa afectado serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

**Apuestas de hándicap / apuestas de mapa total / apuestas de resultado correcto / mapas de carrera**

Las apuestas se anularán si el número reglamentario de mapas se modifica o difiere de los ofrecidos para las apuestas. En caso de que un encuentro comience, pero no se complete, las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

**Ganar al menos un mapa**

En caso de que un partido comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

**StarCraft II**

**Apuesta de mapa**

En caso de empate, se anulará el mercado de "Ganar un mapa".

**Carrera ganadora / Nación de jugadores ganadora**

En caso de que un encuentro comience, pero no se complete, las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

**CS:GO**

Cuando se pueda jugar un tiempo extra, éste se incluirá en la liquidación de los mercados; a menos que el participante en el sorteo cotice para un mercado específico, en cuyo caso la liquidación se basará únicamente en el tiempo reglamentario.

**Apuestas de ronda**

Las apuestas se anulan si el número reglamentario de rondas se modifica o difiere de las ofrecidas para las apuestas. En caso de que un partido, mapa o ronda comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

**Victoria en la ronda**

La victoria se consigue matando a todos los oponentes en el mapa, detonando/desactivando una bomba (pico), o terminando el tiempo en el temporizador de la ronda.

**Apuesta en el mapa**

La victoria se consigue ganando al menos 16 rondas (o de acuerdo con el reglamento del torneo). En una situación de empate en el mapa, cuando las rondas son 15-15, los organizadores pueden designar 6 rondas adicionales, los llamados "tiempos extras" (OT).

La victoria en el tiempo extra se otorga al equipo que logre una ventaja con una diferencia de dos rondas claras después de las 6 rondas completas (puede terminar 19:15, 19:16, 19:17). En caso de empate (18-18), se asignan 6 rondas adicionales.

Si un evento comienza con una ventaja en la puntuación de uno de los equipos, según el reglamento o la decisión de los jueces, todas las apuestas son anuladas/retornadas, excepto en los casos en que esta información se haya indicado en la línea y los precios.

En caso de que se produzca un cambio en el formato del partido (número de tarjetas, rondas u otras normas reglamentarias), las apuestas se anulan/devuelven, excepto las apuestas sobre resultados ya determinados.

Las apuestas sobre hándicaps y totales se dan tanto para rondas, tarjetas y muertes en un periodo de tiempo específico.

Las apuestas sobre resultados que ya están determinados en el momento de la interrupción del juego/rechazo de equipos o derrota técnica se calculan en función de los resultados. Las apuestas que no se determinan en el momento de la interrupción, son anuladas/retornadas.

Se aceptan apuestas tanto sobre victorias estándar / empates y hándicaps (muertes, tarjetas, rondas), como sobre resultados específicos; por ejemplo, "Ganador en la ronda N en el mapa N" o "Ganador del Torneo".

### **Puntuación correcta del mapa**

Esta es la puntuación correcta que se aplica a cualquiera de los dos equipos

### **League of Legends (LOL)**

#### **Apuesta de mapa**

En caso de empate, se anulará el mercado de Mapa a Ganar.

#### **Mercados de primera sangre**

Sólo contarán las muertes del equipo/jugador rival.

#### **Mercados de muertes**

Se resolverán basándose en el marcador oficial, la retransmisión o la API del juego.

#### **Mercados de monstruos**

Se determinarán en función del marcador oficial, la retransmisión o la API del juego.

#### **Mercados de edificios**

A efectos de liquidación, todos los edificios destruidos cuentan como destruidos por el equipo contrario, independientemente de si el último golpe fue de un campeón o subdito o de si son edificios reaparecidos.

En caso de rendición, el número final de torres e inhibidores destruidos se establecerá en el número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar la partida en el momento de la rendición. Estos edificios adicionales se tratarán como si fueran destruidos por el equipo ganador y se limitan a cinco torres y un inhibidor.

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

En caso de rendición, se anularán las apuestas en los mercados de Próximo edificio destruido.

Todas las apuestas basadas en el tiempo se determinan según el reloj del juego y no incluyen el periodo anterior a la aparición de los súbditos. En caso de que un encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

## **DOTA2**

### **Apostas de mapa**

En caso de empate, se anulará el mercado de Mapa a Ganar.

### **Mercados de Primera Sangre**

Sólo cuentan las muertes del equipo/jugador contrario.

### **Mercados de muertes**

Se resolverán basándose en el marcador oficial, la retransmisión o la API del juego.

### **Mercados de creeps**

Se resolverán según el marcador oficial, la retransmisión o la API del juego. La liquidación está determinada por el equipo que mate a Roshan, y no por quien recoja la Égida del Inmortal.

### **Mercados de edificios**

A efectos de asentamiento, todos los edificios destruidos cuentan como destruidos por el equipo contrario, independientemente de si el último golpe fue de un Héroe o de un Creep. El número de cuarteles se determinará por los cuarteles individuales a distancia y cuerpo a cuerpo destruidos. En el caso de una rendición, el número final de Torres e Inhibidores destruidos se establecerá en el número mínimo de Torres e Inhibidores necesarios para ganar la partida en el punto de rendición. Estos edificios adicionales se tratarán como si fueran destruidos por el equipo ganador y se limitan a cinco torres y un inhibidor. En caso de rendición, se anularán las apuestas en los mercados de Próximo edificio destruido.

Todas las apuestas basadas en el tiempo se liquidan en el reloj del juego, y no incluyen el periodo anterior a la aparición de la criatura. En caso de que un encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

## **HearthStone**

### **Ganador de la partida**

El ganador será el equipo que gane más mapas en la serie "Lo mejor de N".

### **Match Up Handicap**

Mapa/Mapas de ventaja para uno de los equipos. (editado)

### **Ganador del mapa**

El mapa comienza con el lanzamiento de una moneda. Los jugadores juegan por turnos cartas de sus manos, que incluyen Hechizos, Armas y Súbditos para intentar destruir al oponente enemigo. Cada Héroe en Hearthstone tiene treinta Puntos de Salud, para ganar el Mapa se requiere que un jugador reduzca los Puntos de Salud del Héroe contrario de treinta a cero.

### **Call of Duty**

#### **Ganador de la partida**

El equipo que gane más mapas de la serie Best of # es el ganador de la partida.

#### **Match Up Handicap**

Mapa/Mapa de ventaja para uno de los equipos.

#### **Ganador del mapa**

El mapa se gana eliminando todo el ejército del equipo contrario.

#### **Puntuación correcta del mapa**

El resultado final (mapa) de una partida.

#### **Mapas totales (O/U)**

El número de mapas que produce una partida es mayor o menor que el número real.

#### **Ganar al menos 1 mapa**

El equipo elegido para ganar al menos 1 mapa en la partida.

### **Liga Rocket**

Liga Rocket es un videojuego con todas las características de un partido de fútbol, en el que los jugadores controlan un coche impulsado por un cohete para competir con el individuo o el equipo contrario. Cada partido dura 5 minutos, con una prórroga a muerte súbita si el partido está empatado en ese momento. El formato de la mayoría de los torneos es al mejor de cinco (BO5) o al mejor de siete (BO7).

#### **Ganador del partido a 2 opciones**

Se resuelve tras el final del partido (OT incluida).

#### **Hándicaps del partido**

Ventaja de goles a uno de los equipos.

#### **Total de goles (O/U)**

El número de goles marcados por ambos equipos combinados.

### **King of Glory**

Se aplican las reglas generales.

## Overwatch

### **Ganador del mapa**

Overwatch cuenta con varios mapas diferentes, cada uno de los cuales soporta un modo de juego particular. Un mapa terminará cuando un equipo haya completado el objetivo específico del mapa.

- Asalto - Los atacantes deben tomar el control de dos puntos posteriores del mapa, mientras que los defensores deben detenerlos. Los equipos cambian de bando cuando se agota el tiempo o los atacantes han tomado ambos puntos. Cada objetivo tomado da 1 punto. Si los equipos tienen la misma cantidad de puntos, se jugará una prórroga. Si el resultado es un empate, se jugará un desempate al mejor de la serie en un mapa de control. El ganador del desempate se considera el ganador del mapa.

- Escolta - El equipo atacante pretende escoltar una carga útil a través del mapa hasta el objetivo, mientras que el equipo defensor pretende detenerla. Un mapa está terminado cuando ambos equipos han atacado y defendido y no queda tiempo en el banco de tiempo. El equipo que empuja el objetivo más lejos es considerado el ganador del mapa. Si ambos equipos terminan el mapa empujando el objetivo por encima de la línea de meta, se jugará una prórroga. Si el resultado es un empate, se jugará un desempate al mejor de la serie en un mapa de control. El ganador del desempate será considerado el ganador del mapa.

- Híbrido - Es la combinación de Asalto y Escolta, donde el equipo atacante tiene que tomar primero el control del punto de control y luego escoltar la carga útil hasta la línea de meta. Se aplican las mismas reglas que antes. Si ambos equipos terminan el mapa con tiempo de sobra, se jugará una prórroga. Si el resultado es un empate, se jugará un desempate al mejor de la serie en un mapa de control. El ganador del desempate será considerado el ganador del mapa.

- Control - Una serie al mejor de las rondas (normalmente al mejor de cinco), donde los equipos luchan por el control de un punto de captura, una ronda se gana una vez que un equipo alcanza el 100%. Cada mapa tiene múltiples secciones, una ronda se juega en una sección. Las secciones se alternan después de cada ronda. Después de ganar tres de las cinco rondas, un equipo se considera ganador del mapa.

### **Equipo que gana la siguiente ronda**

Se ofrece sólo para Mapas de Control, donde el equipo que gana una Ronda (Sección de un Mapa de Control), se considera ganador.

### **Ganador de la partida**

El equipo que gane más mapas de la serie "Mejor de la serie" es el ganador de la partida.

### **Hándicap de la partida**

Mapa/mapa de ventaja para uno de los equipos.

### **Ganar al menos 1 mapa**

El equipo elegido debe ganar al menos 1 mapa en la partida.

### **Directamente (outright)**

El ganador de toda una liga o torneo.

### **Rainbow 6**

La victoria se consigue ganando al menos 7 rondas (o de acuerdo con el reglamento del torneo). En una situación de empate en el mapa, cuando las rondas son 6-6, los organizadores pueden designar rondas adicionales, los llamados "tiempos extras" (OT).

La victoria en el tiempo extra se otorga al equipo que logre una ventaja con una diferencia de dos rondas claras (8-6 9-7 10-8 11-9 etc.).

### **Ganador del partido**

El ganador será el equipo que gane más mapas en la serie al mejor de #.

### **Valorant**

#### **Victoria en la ronda**

La victoria se consigue matando a todos los oponentes en el mapa, detonando / desarmando una bomba (pico), o terminando el tiempo en el temporizador de la ronda.

#### **Apuesta por el mapa**

La victoria se consigue ganando al menos 13 rondas (o de acuerdo con el reglamento del torneo). En una situación de empate en el mapa, cuando las rondas son 12-12, los organizadores pueden designar 4 rondas adicionales, los llamados "tiempos extras" (OT).

La victoria en el tiempo extra se otorga al equipo que logre una ventaja con una diferencia de dos rondas claras (14:12, 15:13, 16:14, etc.). En caso de empate (14-14), se asignan 4 rondas adicionales.

Si un evento comienza con una ventaja en el marcador de uno de los equipos, según el reglamento o la decisión de los jueces, todas las apuestas son anuladas/retornadas excepto en los casos en los que esta información estaba indicada en la línea y los precios.

En caso de que se produzca un cambio en el formato del partido (el número de tarjetas, rondas u otras normas reguladas), las apuestas se anulan/devuelven excepto las apuestas sobre resultados que ya se han determinado.

Las apuestas sobre hándicaps y totales se dan tanto para rondas, tarjetas y muertes en un periodo de tiempo específico.

Las apuestas sobre resultados que ya están determinados en el momento de la interrupción del juego/rechazo de equipos o derrota técnica se calculan en función de los resultados. Las apuestas que no se determinan en el momento de la interrupción, son anuladas/retornadas.

Se aceptan apuestas tanto sobre victorias estándar / empates y hándicaps (muertes, tarjetas, rondas), como sobre resultados específicos; por ejemplo, "Ganador en la ronda N en el mapa N" o "Ganador del Torneo".

### **Floorball**

Todas las partidas deben comenzar en la fecha prevista para que las apuestas se mantengan o tengan acción. Se considera que una partida se ha completado a efectos de liquidación/cálculo si se han jugado 50 minutos.

Todos los mercados de partidos se determinarán según el resultado al final del tiempo reglamentario y excluirán la prórroga si se juega, a menos que se indique lo contrario.

**TOTALES DEL PARTIDO** PARES O IMPARES - Si no hay resultado, todas las apuestas se valorarán como pares.

**APUESTAS POR PERÍODOS** - El período correspondiente debe completarse para que las apuestas se mantengan o tengan efecto, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado. Los resultados/acciones dentro de ese período sólo cuentan a efectos de las apuestas.

**GANADOR DEL PARTIDO** - este mercado de dos opciones incluirá el tiempo extra cuando se juegue.

**MERCADOS DE TIEMPO EXTRA**: sólo se tienen en cuenta los resultados y la acción en el tiempo extra a efectos de las apuestas.

Si se cambia el lugar de celebración de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y el visitante de un partido se invierten, se anularán las apuestas realizadas sobre la base de la lista original.

## **Fútbol**

### **JUEGO DE 90 MINUTOS**

Todos los mercados de partidos se basan en el resultado al final de los 90 minutos de juego programados, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido de lesión o de parada, pero no incluye el tiempo extra, el tiempo asignado para una tanda de penaltis o el gol de oro.

Las excepciones a esta regla son los partidos amistosos, en los que todos los mercados de partidos se basarán en el resultado real al final del partido (excluyendo cualquier tiempo extra), independientemente de si se juegan los 90 minutos completos, y el fútbol playa, en el que los mercados se establecen específicamente en 36 minutos de juego.

### **MERCADOS EN VIVO Y EN DIRECTO DEL TIEMPO EXTRA**

Las apuestas se determinan según las estadísticas oficiales del tiempo extra. Los goles o córners que se hayan marcado durante el tiempo reglamentario no cuentan.

### **PARTIDOS APLAZADOS, ADELANTADOS O ABANDONADOS**

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas en partidos suspendidos, aplazados o cancelados serán nulas si no se repiten o se programan dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio original.

Cualquier partido abandonado antes de que se completen los 90 minutos de juego será anulado, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado en el momento del abandono. El mercado debe estar completamente determinado para que las apuestas se mantengan. Por ejemplo, las apuestas al primer jugador que marque o a la hora del primer gol serán válidas siempre que se haya marcado un gol en el momento del abandono o a más de 2,5 goles si ya hay 3 o más goles en el partido.

### **Partidos que no se juegan según la lista**

Si se cambia el lugar de celebración de un partido (que no sea el campo del equipo visitante), las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y el equipo visitante de un partido se invierten (por ejemplo, el partido se juega en el campo original del equipo visitante), las apuestas realizadas sobre la base de la lista original se anularán.

Nos esforzaremos por identificar en nuestra página web todos los partidos que se jueguen en un campo neutral. Para los partidos que se jueguen en un campo neutral (tanto si se indica en nuestra página web como si no), las apuestas se mantendrán independientemente del equipo que aparezca como local.

Si en un partido oficial aparecen datos del equipo diferentes a los que aparecen en nuestra página web, las apuestas se anularán, por ejemplo, si el partido oficial especifica el nombre del equipo, el grupo de reserva/edad, por ejemplo, sub-21, o el género, por ejemplo, femenino.

En todos los demás casos, las apuestas se mantendrán, incluidos los casos en los que aparezca el nombre de un equipo sin especificar el término "XI" en el nombre.

### **Primer/último jugador en marcar (Pre-match y en directo)**

Las apuestas se aceptan sólo para los 90 minutos de juego.

Se hará todo lo posible para citar las probabilidades del primer/último jugador en marcar para todos los posibles participantes. Sin embargo, los jugadores no citados originalmente contarán como ganadores si marcan el primer/último gol. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán anuladas, al igual que las apuestas al primer jugador que marque si la selección aparece después de que se haya marcado el primer gol.

Todos los jugadores que participen en un partido se considerarán corredores para las apuestas al último jugador en marcar.

Las consultas posteriores de los organismos oficiales no se tendrán en cuenta a efectos de liquidación.

Tenga en cuenta que los autogoles no cuentan en la liquidación de apuestas.

### **Goleador en cualquier momento (Pre-match) y goleador en vivo**

Todas las apuestas a que un jugador participe en cualquier parte del partido se mantienen.

**Multigolpeador / Marcar 2 o más / Marcar un Hat Trick**

Las apuestas se aceptan sólo para los 90 minutos de juego.

Las apuestas por jugadores que no participen en el partido serán nulas. Todos los jugadores que participen en el partido se considerarán corredores a efectos de liquidación.

**Doble/Triple probabilidad de gol en cualquier momento**

Si alguno de los jugadores nombrados participa en el partido en cualquier momento, las apuestas serán válidas. Si ninguno/ninguno de los jugadores participa en el partido, las apuestas serán anuladas/devueltas. Cualquiera de los jugadores nombrados debe marcar para que las apuestas se calculen/ liquiden como ganadas.

**Goles en cualquier momento Ambos/Tres jugadores a marcar.**

Si todos los jugadores nombrados participan en el partido en cualquier momento, las apuestas serán válidas. Si alguno de los jugadores no participa en el partido, las apuestas serán anuladas o devueltas. Todos los jugadores nombrados deben marcar para que las apuestas se calculen/se liquiden como ganadas.

**Resultados correctos**

Predecir el resultado al final del tiempo reglamentario. Los autogoles cuentan.

**Resultado correcto en cualquier momento**

Pronostique si el resultado correcto, y a qué equipo, se produce en cualquier momento durante el partido. En el caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado los 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Equipo que gana por X o Y goles**

Este mercado le permite apostar a que un equipo concreto ganará por un margen de goles específico (por X o Y goles). Por ejemplo, usted ha apostado a que el Chelsea ganará por dos o tres goles en casa contra el Manchester City. Su apuesta gana si el partido termina con el resultado de 2:0, 4:2, 3:0, etc. La apuesta perderá si el Chelsea gana con un margen de 1 o 4 goles (2:1, 5:0, 1:0, etc). Si el partido termina en una victoria del Man City o empata, la apuesta también perderá. Este mercado se basa en el resultado a tiempo completo del partido, a menos que se indique lo contrario.

**Primer/último goleador del equipo**

Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán anuladas. Las apuestas en las que la selección aparezca después de que se haya marcado el primer gol para ese equipo se anularán independientemente de que el jugador seleccionado marque o no en el partido. Los autogoles no cuentan.

**Jugador que marca en cualquier momento**

Todos los jugadores que participen en un partido serán considerados "corredores". Cualquier selección en un partido que no se haya completado será anulada/devuelta a menos que ya haya marcado.

Tenga en cuenta que los autogoles no cuentan en la liquidación de las apuestas.

### **Hora del primer gol**

Si se abandona un partido después de que se marque el primer gol, todas las apuestas serán válidas.

Si se abandona un partido antes de que se marque el primer gol, todas las apuestas aceptadas para las franjas de tiempo que se hayan completado se considerarán apuestas perdedoras y cualquier otra franja de tiempo que incluya la franja de tiempo del abandono será anulada y tratada como no válida.

### **Tiempo de descuento**

Las apuestas sobre la cantidad de tiempo de descuento se determinarán en función del tiempo indicado por el tablero del cuarto árbitro, en lugar del tiempo real jugado.

### **Eventos de 10 minutos**

Los eventos deben ocurrir entre las 0:00 y las 09:59 para que se clasifiquen en los primeros 10 minutos (por ejemplo, un córner concedido en este periodo pero que se haya sacado después de las 10:00 no contará).

### **Hora del primer córner**

Las apuestas se determinan en función de la hora a la que se lanza el córner (no la hora a la que se concede).

### **Apuestas de hándicap, incluidas las que se realizan en directo (a tres opciones)**

Las apuestas se liquidarán según las cuotas indicadas, utilizando el resultado real del partido ajustado por el hándicap.

### **Resultado al medio tiempo, incluido en juego/en vivo**

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso.

### **Resultado correcto en el descanso**

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso.

### **Mitad con más goles**

Las apuestas se anularán si se abandona el partido, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

### **Goles en el primer tiempo**

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

### **Mercados del resto del partido**

Las apuestas se basan en el resultado del resto del partido sólo entre la colocación de la apuesta y el final del partido/tiempo reglamentario.

Por ejemplo, si el resultado en el momento de realizar la apuesta era de 2-1 y el resultado final es de 3-2, el resultado del resto del partido es de "empate".

**Equipo con mayor número de goles**

Pronostique en qué mitad del partido se marcarán más goles, por un equipo determinado. Las apuestas se anularán si el partido se suspende, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

**Todos los mercados de córners**

Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan.

En caso de que un córner tenga que volver a lanzarse, sólo se contará un córner.

**Primer/último saque de esquina del partido**

Si no hay saques de esquina en el partido, todas las apuestas serán anuladas o devueltas.

**Córniers de la primera mitad, incluidos los lanzamientos en vivo**

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada. Los córners concedidos pero no ejecutados no cuentan.

**Córniers a dos opciones en juego/en vivo**

Se determinará en función del número total de saques de esquina del partido. En caso de abandono antes de que se hayan jugado 90 minutos, se anularán todas las apuestas, a menos que ya se hayan determinado. Los córners concedidos pero no ejecutados no cuentan.

**Más córniers en juego/en vivo**

Se establece para el equipo que reciba el mayor número de córniers en el partido, en caso de abandono todas las apuestas serán anuladas. Los córners concedidos pero no ejecutados no cuentan.

**Carrera a X córniers en juego/en vivo**

Se establece para el equipo que alcance primero el número de saques de esquina indicado, en caso de abandono antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que ya se hayan determinado. Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan.

**Resultado después de 10/20/30/40 etc. minutos en juego/en vivo**

Se resuelve en función del resultado en el momento especificado del partido. Por ejemplo, el resultado a los 10 minutos se establece sobre el resultado en el partido después de 10:00 minutos de juego. En caso de abandono antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado el resultado.

**Resultado doble entre el medio tiempo y el tiempo completo**

Las apuestas se anularán si se abandona el partido. Los tiempos extra y las tandas de penaltis no cuentan.

**Fútbol mixto/mítico**

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

Se juega entre dos equipos diferentes que participan en partidos reales en su respectiva liga/competición pero que no se enfrentan entre sí.

Las apuestas se calculan/liquidan en función de la suma de los goles marcados por los respectivos equipos.

Si el inicio de cualquiera de los dos partidos se retrasa más de 24 horas, todas las apuestas para ese partido se anulan/devuelven.

Por ejemplo: Partido Mixto/Mítico; Manchester United vs Real Madrid

Resultado de la Premier League Manchester United 2:1 Everton

Resultado de la Liga Real Madrid 3:1 Sevilla

Resultado del partido de fútbol mixto/mítico Manchester United 2:3 Real Madrid

En este ejemplo Manchester United vs Real Madrid; el Real Madrid gana ese partido y el total de goles sería de 5, doble oportunidad tres resultados 1X perdido, 12 ganado, X2 ganado etc

### **Especiales del partido**

A menos que se indique lo contrario, las apuestas especiales de los jugadores son nulas si el jugador no participa en el partido.

Las apuestas se determinan según el resultado al final de los 90 minutos de juego. El tiempo extra, los goles de oro o las tandas de penaltis no cuentan, a menos que se indique lo contrario.

Si uno o más de los participantes citados en una oferta especial no participan, la apuesta se mantendrá para el resto de los participantes a los precios normales, si están disponibles.

### **Para ganar las dos mitades**

El equipo debe marcar más goles que el rival en las dos mitades del partido.

### **Doble oportunidad**

Están disponibles las siguientes opciones:

1 o X - Si el resultado es local o empate, las apuestas a esta opción son ganadoras.

X o 2 - Si el resultado es un empate o un empate a domicilio, las apuestas a esta opción son ganadoras.

1 ó 2 - Si el resultado es local o visitante, las apuestas a esta opción son ganadoras.

Si un partido se disputa en una sede neutral, el equipo que aparece en primer lugar se considera el equipo local a efectos de las apuestas.

## **HÁNDICAPS ASIÁTICOS**

Por favor, consulte los siguientes ejemplos sobre la liquidación de las apuestas:

### **Línea de hándicap 0 Bola**

Si cualquiera de los dos equipos gana por cualquier margen, ellos (el equipo ganador) deben ser liquidados como la selección ganadora. En caso de empate se anulan todas las apuestas y se devuelven los importes apostados.

### **Línea de hándicap de bola 0.25**

El equipo que da una bola de salida de 0.25:

- Gana por cualquier resultado - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

- Empate - Se devuelve la mitad de las apuestas en esta selección. La otra mitad de la apuesta se considera perdedora.

- Perder por cualquier resultado - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

El equipo que recibe una bola de salida de 0.25:

- Gana por cualquier marcador - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

- Empate - La mitad de la apuesta se liquida al precio de la selección elegida. La otra mitad se devuelve al cliente.

- Perder por cualquier resultado - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

#### Línea de hándicap de bola 0.75

Equipo que da una bola de salida de 0.75:

- Gana por 2 o más - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

- Gana por exactamente 1 - La mitad de la apuesta se liquida al precio de la selección elegida. La otra mitad se devuelve al cliente.

- Empate o pérdida por cualquier marcador - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

El equipo recibe una bola de salida de 0.75:

- Empate o victoria por cualquier marcador - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

- Perder por exactamente 1 - La mitad de la apuesta se devuelve al cliente. La otra mitad se considera perdedora.

- Perder por 2 o más - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

#### Línea de hándicap 1 bola

Equipo que da una bola de salida completa:

- Gana por 2 o más - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

- Gana por exactamente 1 - Todas las apuestas a esta selección se anulan y se reembolsan al cliente.

- Empate o pérdida - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

Equipo que recibe un balón de salida completo:

- Gana por cualquier resultado o empata - Todas las apuestas a esta selección son ganadoras.

- Pierde por exactamente 1 - Todas las apuestas a esta selección se anulan y se devuelven al cliente.

- Pierde por 2 o más - Todas las apuestas a esta selección son perdedoras.

#### **Hándicap asiático en vivo/en directo (incluidas las apuestas al primer y segundo tiempo)**

Todas las apuestas en el mercado de hándicap asiático en vivo y en directo se valoran según el resultado de todo el partido. Esto incluye los goles marcados antes y después de realizar la apuesta.

#### **Hándicaps asiáticos de córner**

Hándicaps de córner completo o de medio córner: al final del partido, el hándicap se aplica al recuento final de córners y el equipo con más córners después de ajustar el

hándicap se considera ganador a efectos de la liquidación. Si el número de saques de esquina de cada equipo es igual después de aplicar el hándicap, se anularán todas las apuestas y se devolverán los importes apostados.

Los hándicaps de cuarto de córner - como ejemplo "0.5, 1" es un hándicap de esquina de 0.75 tiene su apuesta dividida por igual entre media esquina y esquina entera.

En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado el importe de las mismas.

En caso de que se tenga que volver a sacar un córner, sólo se contará un córner. Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan.

### **Hándicap asiático del primer y segundo tiempo**

Las apuestas se determinan únicamente en función del resultado de la mitad correspondiente.

### **Tiempo extra del hándicap asiático en juego y en vivo**

Se aplican las reglas normales del Asian Handicap en juego y en vivo, pero sólo cuentan los goles en la prórroga. El resultado al comienzo de la prórroga se considera 0-0.

### **Total de córners asiáticos**

Predecir el número total de córners en un partido. La línea de córner será un cuarto de esquina, media esquina o una esquina completa, y la apuesta se liquidará de la siguiente manera:

#### Línea de córner de 8.5

Si apuesta por más de 8.5, su apuesta gana si hay más de 8 córners en el partido. En caso contrario, su apuesta se pierde.

Si apuesta por debajo de 8.5, su apuesta gana si hay menos de 9 córners en el partido. De lo contrario, su apuesta se pierde.

Con una línea de córner de un número entero, si el número total de córners es igual a la línea de córner, se devuelve su apuesta.

#### Línea de córner de 8.25

Si apuesta por encima, su apuesta se divide a partes iguales entre más de 8 córners y más de 8.5 córners. Su apuesta gana si hay más de 8 córners en el partido. Si hay 8 córners exactamente, se pierde la mitad de su apuesta y se devuelve la otra mitad. En caso contrario, se pierde toda la apuesta.

Si apuesta por menos, su apuesta se divide a partes iguales entre menos de 8 córners y menos de 8.5 córners. Su apuesta gana si hay menos de 8 córners en el partido. Si hay exactamente 8 córners, la mitad de su apuesta gana y la otra mitad se devuelve. En caso contrario, se pierde toda la apuesta.

En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, se anularán todas las apuestas, a menos que la liquidación de las mismas ya esté determinada.

En caso de que se tenga que volver a sacar un córner, sólo se contará un córner. Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan.

### **Córniers asiáticos en juego/en directo**

Se liquidan como córniers asiáticos antes del partido, en caso de abandono antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que la liquidación ya esté determinada.

### **Córniers asiáticos del 1er tiempo en juego/en directo**

Se resuelve como los saques de esquina asiáticos previos al partido, excepto que el resultado se resuelve sobre el total en el descanso; en caso de abandono antes del descanso, todas las apuestas se anularán a menos que ya se hayan determinado.

## **LÍNEA DE GOL**

En caso de que se abandone un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, se anularán todas las apuestas a menos que ya se hayan determinado. Consulte los siguientes ejemplos sobre la liquidación de las apuestas:

### **Goles en el tiempo extra en juego/en vivo**

Sólo cuentan los goles en el tiempo extra. En el caso de que se abandone un partido antes de que se haya jugado el tiempo extra, todas las apuestas serán canceladas a menos que la liquidación de las mismas ya esté determinada.

### **Línea de gol 2**

Línea de gol inferior a 2

- Las apuestas ganan si se marca un gol o 0 en el partido. Si hay dos goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas se pierden si se marcan tres o más goles en el partido.

Línea de gol de más de 2

- Las apuestas ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Si hay dos goles exactos, se devuelve la apuesta. Las apuestas se pierden si se marcan 0 o 1 goles en el partido.

### **Goles totales asiáticos (2.25)**

Goles totales asiáticos por debajo de 2.25

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

### **Total de goles asiáticos más de 2.25**

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

### **Línea de gol 2.5**

Línea de gol por debajo de 2.5

- Las apuestas ganan si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan tres o más goles en el partido.

Línea de gol por encima de 2.5

- Las apuestas ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido.

### **Total de goles asiáticos (2.75)**

Goles totales asiáticos por debajo de 2.75

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

### **Total de goles asiáticos más de 2.75**

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

### **Línea de gol 3**

Línea de gol por debajo de 3

- Las apuestas ganan si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido. Si hay tres goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si se marcan cuatro o más goles en el partido.

Línea de gol de más de 3

- Las apuestas ganan si se marcan cuatro o más goles en el partido. Si hay tres goles exactamente, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido.

### **Total de goles en juego/en vivo**

En las apuestas en juego/en vivo se tienen en cuenta todos los goles, independientemente de si se marcan antes o después de realizar la apuesta.

## **APUESTAS DE TORNEO**

### **Máximo goleador del equipo**

Los goles marcados en los 90 minutos y en el tiempo extra cuentan. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan. Se aplican las reglas del empate. El equipo citado es sólo para fines de referencia.

### **Máximo goleador del club**

Cuentan los goles en los 90 minutos y en el tiempo extra. Los goles marcados en las tandas de penaltis no cuentan. Se aplican las reglas de Dead-heat. Si no hay un goleador del club, se devuelven todas las apuestas.

### **Máximo goleador**

Cuentan los goles marcados en los 90 minutos y en el tiempo extra. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan. Se aplican las reglas del empate (en lugar del jugador que recibe el Botín de Oro, etc.). El equipo citado es sólo para fines de referencia.

Para la FA Cup, y otros torneos de copa con ronda preliminar, los goles cuentan a partir de la 1era ronda propiamente dicha.

### **Totales del torneo/especiales**

#### **Total de tarjetas del torneo**

El número máximo de tarjetas por jugador y por partido es de una amarilla y una roja (por ejemplo, una segunda tarjeta amarilla que conlleve una tarjeta roja no cuenta). Las tarjetas concedidas en el tiempo extra no cuentan. Sólo cuentan los jugadores en el terreno de juego (por ejemplo, si se muestra una tarjeta a un entrenador o a un suplente en el banquillo, no contará para estos mercados).

#### **Goles totales del torneo, goles totales del equipo, equipo más goleador**

Para los mercados que se aplican a todo el torneo, contarán los goles marcados en los 90 minutos o en el tiempo extra. Para los mercados que se refieran a un conjunto particular de partidos en una(s) fecha(s) determinada(s), sólo cuentan los goles marcados en 90 minutos. Los goles marcados en las tandas de penaltis no cuentan. Si un partido es aplazado, el total de goles (para un grupo de partidos en una(s) fecha(s) determinada(s)) se anulará. El equipo más goleador necesita que se juegue el 50% de los partidos para que las apuestas se mantengan, y la Regla 4 (Deducciones) puede aplicarse en casos de partidos aplazados.

#### **Penaltis del torneo fallados/convertidos**

Los penaltis lanzados en los 90 minutos, en el tiempo extra y en las tandas de penaltis cuentan. Si se tiene que repetir un penalti, el anterior penalti anulado no cuenta.

#### **Córrners del torneo**

Sólo cuentan los córrners lanzados en 90 minutos.

#### **Equipo invicto**

El equipo debe completar el torneo sin perder ningún partido ni ningún empate a dos. Una derrota por goles fuera de casa, en el tiempo extra o en la tanda de penaltis significará que el mercado se resuelve como No.

#### **Dobles del torneo y del máximo goleador**

Se aplicará un precio especial para predecir el ganador del torneo y el máximo goleador del torneo. Se aplicarán las reglas de la competición.

#### **Balón de Oro**

Este mercado se establece sobre el ganador del Balón de Oro (el mejor jugador del torneo declarado por la FIFA/UEFA, etc.).

#### **Guante de Oro**

Este mercado se resuelve en función del ganador del Guante de Oro (el mejor portero del torneo declarado por la FIFA/UEFA, etc.).

#### **Botín de Oro**

Este mercado se resuelve en función del ganador oficial del máximo goleador, teniendo en cuenta los criterios de desempate del organismo rector correspondiente (FIFA/UEFA, etc.). Por ejemplo, las asistencias y los minutos, y sustituye a las reglas habituales del máximo goleador.

**Jugador del Torneo de la UEFA**

Este mercado se resuelve en función del ganador del Jugador del Torneo (el mejor jugador del torneo declarado por la UEFA).

**Apuesta de partido al goleador del club**

Ambos jugadores deben participar en el torneo para que las apuestas sean válidas. En caso de empate, se devuelven todas las apuestas. Los goles marcados en el tiempo extra cuentan. Los goles marcados en las tandas de penaltis no cuentan.

**Equipo que más avanza**

Se basa en la ronda en la que un equipo sale de la competición, independientemente del tiempo extra, las repeticiones, etc. Un equipo que gane la final se considerará que ha progresado más. Si dos equipos son eliminados en la misma fase (por ejemplo, en cuartos de final o en la fase de grupos), las apuestas se anularán.

**Partidos de clasificación**

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido y se le concede un bye, se anularán todas las apuestas de clasificación para esa eliminatoria.

**ANTEPUESTAS/FUTUROS****Especiales de la temporada**

Las apuestas se resuelven en función de la posición final de la liga/el total de puntos. Los puntos de los playoffs no cuentan, excepto cuando se menciona específicamente en el especial individual.

Especiales de Jugador Goleador - Las apuestas se resuelven en función del número de goles marcados por el/los club(es) y en la(s) liga(s) indicada(s) en el título del mercado.

**Llegar a los playoffs**

Los equipos que terminen en las posiciones de playoffs y pasen a la competición de playoffs se resolverán como ganadores para este mercado. Por ejemplo, los equipos que consigan el ascenso automático, más todos los demás equipos que queden fuera de las posiciones de playoffs se considerarán perdedores.

**Terminar en la mitad superior/inferior**

Las apuestas se determinan en función de las posiciones finales oficiales al final de la temporada.

**Apuesta por el descenso**

Si un equipo es eliminado de la liga antes de que comience la temporada, todas las apuestas en ese mercado se anularán y se abrirá una nueva cuota de descenso.

### **Ganador del hándicap de la temporada**

La liquidación se determina después de que los puntos de hándicap se hayan sumado al total de puntos de la liga final de todos los equipos. Se aplican las reglas de empate (no se tiene en cuenta la diferencia de goles).

### **Apuestas de división**

En las apuestas por divisiones, la posición final de los equipos al término del programa de partidos programado determinará la clasificación (se aplicarán las reglas de empate en caso de que dos o más equipos empaten en la clasificación (de acuerdo con las reglas oficiales de la competición)), y no se tendrán en cuenta los playoffs ni las consultas posteriores de las respectivas ligas. Las apuestas se mantendrán para cualquier equipo que no complete todos sus partidos.

### **Máximo goleador**

Para este mercado sólo se cuentan los goles marcados dentro de la división citada, independientemente del equipo (dentro de esa división) para el que se hayan marcado. El equipo citado junto al jugador es sólo una referencia. Sólo cuentan los goles de la liga - excluyendo los partidos de los playoffs. Los autogoles no cuentan. Se aplican las reglas de empate.

### **Apuestas de partidos de la temporada/Total de puntos del equipo**

Si un equipo no completa todos sus encuentros, todas las apuestas de partido y las apuestas al total de puntos del equipo que incluyan a ese equipo se anularán, ganen o pierdan.

## **ESTADÍSTICAS DE FÚTBOL**

### **Goles del equipo**

Número de goles marcados por el equipo designado. Sólo en los 90 minutos de juego, tiempo extra y penaltis no cuentan.

### **Goles totales del jugador**

El jugador debe participar en el torneo para que las apuestas sean válidas. Los goles en los 90 minutos y en el tiempo extra cuentan. Los goles marcados en las tandas de penaltis no cuentan.

### **Total de córners, córners en el segundo tiempo**

Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan. Tenga en cuenta que esto se aplica a todos los mercados de córners.

En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán, a menos que la liquidación de las mismas ya esté determinada.

En caso de que un córner tenga que volver a lanzarse (por ejemplo, por una falta en el área), sólo se contabilizará un córner.

### **Córners en el tiempo extra en juego/en vivo**

Sólo cuentan los córners en el tiempo extra. En caso de que el partido se suspenda antes del tiempo extra, se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado el importe de las mismas.

**Handicap de córners**

Los córners concedidos, pero no ejecutados no cuentan. El hándicap se aplica al recuento final de córners de cada equipo para determinar el ganador del hándicap. Las apuestas se anularán si se abandona el partido.

**Córniers alternativos**

La liquidación del mercado de córniers alternativos se basa en el recuento total de córners al final del partido.

**Córniers múltiples**

Este mercado se basa en los córners del primer tiempo multiplicados por los córners del segundo tiempo (por ejemplo, 6 del primer tiempo x 6 del segundo tiempo = 36, 12 del primer tiempo x 0 del segundo tiempo = 0 etc). En el caso de que un partido sea abandonado antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**Goles totales/Número de goles en el partido/Goles totales alternativos en juego/en vivo**

En caso de que el partido se suspenda antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que la liquidación de las mismas ya esté determinada.

**Línea de gol en el tiempo extra en juego/en vivo**

Se aplican las reglas normales de la línea de gol en juego/en vivo, pero sólo cuentan los goles en el tiempo extra. El resultado al comienzo del tiempo extra se considera 0-0.

**Eventos de diez minutos en juego/en vivo**

Las apuestas se determinan por el número de eventos que ocurren en el período de tiempo especificado de diez minutos. Los períodos de tiempo 41-50 y 81-90 incluyen cualquier tiempo añadido. Los eventos sólo cuentan dentro del período en el que se realizan - no se conceden. En caso de abandono, cualquier apuesta sobre períodos de tiempo no completados se anulará a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada. Tenga en cuenta que para el mercado de tiros libres de 10 minutos un penalti no cuenta como tiro libre. Los córners, los saques de banda, los saques de meta y los tiros libres que deban repetirse sólo cuentan como 1. Los saques de banda de falta no cuentan.

**Goles impares/pares**

Cualquier partido que resulte en 0-0 se resolverá con un número par de goles. En el caso de los mercados de equipos impares/pares, si el equipo especificado no marca, se resolverá con un número par de goles. En caso de que se abandone el partido, las apuestas para ese partido se anularán.

### **Ambos equipos marcarán**

Si el partido se suspende después de que ambos equipos hayan marcado, las apuestas "Sí" se valorarán como ganadoras y las "No" como perdedoras. De lo contrario, si el partido se aplaza o se suspende sin que ambos equipos hayan marcado, todas las apuestas serán canceladas.

### **Ambos equipos marcarán en el primer y/o segundo tiempo**

Pronostique si ambos equipos marcarán en la primera parte y si ambos equipos marcarán en la segunda parte del partido. Las apuestas se anularán si el partido se suspende, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

### **El equipo local/extracomunitario marcará en la 1<sup>a</sup>/2<sup>a</sup> parte**

Pronostique si un equipo marcará en el primer o segundo tiempo de un partido. Las apuestas se anularán si el partido se suspende, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada. Si el partido se disputa en un campo neutral, el equipo que figure en primer lugar se considerará el equipo local a efectos de las apuestas.

### **Resultado en el medio tiempo / ambos equipos marcarán**

Pronostique el resultado del primer tiempo del partido y si ambos equipos marcarán en el primer tiempo. Las apuestas se anularán si el partido se suspende, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

### **Resultado del medio tiempo/goles totales**

Pronostique el resultado de la 1ra parte del partido y el número de goles de la 1ra parte. Las apuestas se anularán si se abandona el partido, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

### **Goles por encima/por debajo**

Pronostique si habrá menos o más de 2.5 goles en un partido. En caso de que el partido se suspenda antes de los 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que la liquidación de estas ya esté determinada.

### **Total de los minutos de los goles**

Pronostique el tiempo total de todos los goles marcados en el partido, por ejemplo, los goles en los minutos 24, 51 y 59 suman 134 minutos. Los goles marcados en el tiempo añadido de la primera parte cuentan como 45. Los goles marcados en el tiempo añadido de la segunda parte cuentan como 90. En caso de que surja una disputa sobre el tiempo de cualquier gol, el tiempo proporcionado por la AP se considerará el tiempo a efectos de resolución.

Si se abandona un partido, se anularán todas las apuestas, excepto las que ya se hayan realizado (por ejemplo, los goles en los minutos 40, 45 y 60 y el abandono en el minuto 65; las apuestas que prevean más de 140 minutos de gol totales se pagarán como ganadoras, mientras que las apuestas por debajo y entre paréntesis serán perdedoras).

### **Mercados de tarjetas amarillas**

Sólo cuentan las tarjetas amarillas. Si un jugador recibe una tarjeta roja por dos infracciones de tarjeta amarilla, esto cuenta como una amarilla y una roja. Las segundas amarillas se ignoran a efectos de la liquidación.

La liquidación se hará con referencia a todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego programados. No se tendrán en cuenta las tarjetas mostradas después del pitido final.

Las tarjetas mostradas a personas que no son jugadores (por ejemplo, directores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participan posteriormente en el juego) no cuentan para el total.

En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, se anularán todas las apuestas, a menos que ya se haya determinado el importe de las mismas.

### **Número de tarjetas en el partido**

La tarjeta amarilla cuenta como 1, la tarjeta roja cuenta como 2. Las segundas amarillas se ignoran a efectos de la liquidación (por ejemplo, el número máximo de tarjetas por jugador es de 3).

La liquidación se hará con referencia a todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego programados. No se tendrán en cuenta las tarjetas mostradas después del pitido final.

Las tarjetas mostradas a personas que no son jugadores (por ejemplo, directores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participan posteriormente en el juego) no cuentan para el total.

En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado el importe de las mismas.

### **Primer jugador expulsado/siguiente expulsado (mercado de jugadores)**

En caso de que dos o más jugadores reciban una tarjeta por el mismo incidente, el jugador al que el árbitro muestre primero una tarjeta será considerado ganador a efectos de la liquidación. Tanto las tarjetas amarillas como las rojas cuentan para estos mercados.

Si la cobertura televisiva o la información del partido no son concluyentes sobre quién recibió la primera tarjeta, se aplicarán las reglas de empate.

### **Hora de la primera tarjeta**

Tanto las tarjetas amarillas como las rojas cuentan para este mercado.

### **Apuesta por la primera tarjeta del equipo/próxima tarjeta (mercados de equipos)**

Sólo cuentan los jugadores en el campo.

En caso de que dos o más jugadores sean expulsados por el mismo incidente, el jugador al que el árbitro le muestre primero una tarjeta será considerado el ganador a efectos de liquidación.

A efectos de las apuestas, una tarjeta roja se cuenta como 2 tarjetas. Por ejemplo, después de 2 tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja, la siguiente tarjeta se considerará la 5ta.

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

Si la cobertura televisiva o la información del partido no son concluyentes sobre quién recibe la primera tarjeta, las apuestas serán anuladas/retornadas.

**Estadísticas de disparos a puerta y fuera de puerta**

Sólo cuentan los tiros registrados del equipo atacante, por ejemplo, un gol en propia puerta no es un tiro a puerta.

**Método del primer/próximo gol**

Tiro libre - El gol debe marcarse directamente desde el tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que el lanzador del tiro libre reciba el gol. También incluye los goles marcados directamente desde un tiro de esquina.

Penalti - El gol debe ser marcado directamente desde el penalti, con el lanzador del penalti como autor de este.

Autogol - Si el gol se declara autogol.

Cabezazo - El último toque del goleador debe ser con la cabeza.

Otro método - Todos los demás tipos de gol no incluidos en la lista anterior, como los tiros en campo abierto.

Sin gol

**Supremacía**

Cuando se ofrezca un mercado de supremacía de goles en un grupo de partidos (por ejemplo, un mercado de goles locales frente a goles visitantes), si uno o más partidos se abandonan, todas las apuestas en ese mercado se anularán.

**Equipo que marcará el primer/segundo/próximo gol**

Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol.

**Equipo que marcará el último gol**

Las apuestas se anularán si se suspende el partido.

**Último penalti marcado/fallo**

Pronostique si el último penalti concedido en la tanda se marcará o se fallará - si el partido no llega a la tanda de penaltis, todas las apuestas se anularán.

**Próximo penalti del equipo**

Pronostique si el siguiente penalti del equipo se marcará o fallará - si el partido no llega a la tanda de penaltis o el equipo no lanza el penalti designado, todas las apuestas serán canceladas.

**Penaltis de equipo convertidos**

Pronostique el número total de penaltis que marcará un equipo en una tanda de penaltis. Si el partido no llega a la tanda de penaltis, todas las apuestas serán canceladas.

**Equipo que lanzará el último penalti**

Pronostique qué equipo lanzará el último penalti en la tanda de penaltis. Si el partido no llega a la tanda de penaltis, todas las apuestas serán canceladas.

### **El balón golpeará el travesaño**

El balón deberá rebotar en el juego para que cuente en el cálculo/liquidación positiva de este mercado.

Cualquier desvío fuera del juego no cuenta para golpear el travesaño.

### **Mercados de sustitución**

¿Qué equipo hará la primera sustitución? - Si no hay sustituciones, "no habrá ninguna" ganará si se ofrecen o todas las apuestas se anulan/devuelven. Si ambos equipos hacen el primer cambio al mismo tiempo o durante el medio tiempo, ganarán "Ambos equipos al mismo tiempo". Las sustituciones realizadas en la misma interrupción del juego, independientemente del orden en el campo de juego, se consideran al mismo tiempo.

### **Apuestas especiales de transferencia y gestión**

#### **Transferencias Especiales**

Los préstamos cuentan a menos que se indique lo contrario.

Si se indica una fecha específica para que se complete una transferencia, el jugador debe estar registrado en ese club antes de que finalice el período de tiempo especificado. Si un jugador se transfiere a un club y luego es cedido inmediatamente, contaremos sobre la base del club que celebrará un acuerdo permanente con el jugador, y no sobre la base del club al que fue cedido el jugador.

#### **Próximo Entrenador**

Si no se especifica un entrenador, todas las apuestas se mantendrán. Para otros entrenadores, se pueden ofrecer cuotas a pedido. Un encargado o un entrenador interino no contará a menos que complete al menos 10 partidos competitivos consecutivos y luego se considerará al entrenador permanente para fines de liquidación/contabilidad. Un director deportivo no cuenta y si la estructura del equipo de gestión cambia de modo que no haya un entrenador, la persona responsable de elegir el primer equipo (de fuentes razonables y con una discreción razonable) se considerará el ganador.

#### **Futsal**

Todos los mercados de partidos se valorarán en el tiempo reglamentario (específico del organismo rector de la competición), a menos que se indique lo contrario, incluido el Partido Impar/Par, que en caso de que no haya puntuación se liquidará como Par. El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado específico del mercado.

Los siguientes mercados en directo/en vivo se liquidarán al final del tiempo extra/penales:

Clasificarse/ Ganar el trofeo/Ganar por penaltis

La mitad de los mercados se liquidarán al final de la mitad especificada (excluye cualquier tiempo extra jugado). En el caso de que no se complete una mitad

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

específica, las apuestas se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

## **Deportes irlandeses / GAA (fútbol gaélico / Hurling)**

### **Apuestas completas**

Todas las apuestas son válidas independientemente de la duración de la temporada, el formato provincial o clasificatorio.

### **Apuestas de Partido**

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas deportivas gaélicas se liquidan únicamente en el tiempo reglamentario (80 minutos) (incluido el tiempo añadido); El tiempo extra no cuenta a menos que se especifique. Cuando un mercado incluye específicamente tiempo extra y el juego termina nivelado después del tiempo extra, las apuestas se anularán. Las apuestas se liquidarán únicamente en función del resultado oficial de la GAA (Asociación Atlética Gaélica).

Si alguno de los equipos no juega, las apuestas se anularán.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán.

Las apuestas en partidos suspendidos se anularán a menos que los partidos se reorganicen y se jueguen en la misma 'Semana gaélica' (de lunes a domingo, incluido el horario del Reino Unido).

Las apuestas a partidos suspendidos se anulan, salvo en los mercados en los que el resultado ya está determinado.

### **Resultado doble**

Predecir el resultado (local/empate/visitante) tanto en el descanso como al final del tiempo reglamentario.

**Las apuestas se liquidan en función del número total de puntos en el juego (gol = 3, punto = 1).**

Explicación del marcador; un gol (debajo del travesaño) cuenta como 3 puntos. Un solo punto (sobre la barra transversal) cuenta como 1 punto. Los mercados de resultados y el puntaje total/ puntos se calculan en base a los goles y puntos individuales.

### **Apuestas de medio tiempo**

Mercados de medio tiempo, el medio tiempo relevante debe completarse para que las sigan siendo válidas / liquidadas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado.

### **Equipo que marque el primer/último gol**

Los autogoles también cuentan.

### **Golf**

**Apuestas absolutas/Nacionalidades principales, etc.**

Las apuestas a los no participantes serán anuladas. Los mercados de resultados pueden estar sujetas a la Regla 4 (Deducciones). Todas las apuestas sobre el resultado se liquidan en función de los resultados del jugador que gane el trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. En el caso de apuestas en el lugar, las reglas de empate se aplican a las ubicaciones.

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales anunciados por el respectivo órgano de gobierno durante la ceremonia (la posible descalificación posterior no contará). Es posible que algunas rondas o competiciones no declaren a un ganador de los playoffs si los puntos más bajos están empatados. Si no se anuncia ningún ganador, se aplicarán las reglas de empate.

En los casos en los que, por cualquier motivo, el número de hoyos establecido en el torneo se reduzca (por ejemplo, debido a las condiciones meteorológicas), las apuestas sobre el resultado realizado antes de la última ronda completada se liquidarán en el jugador que recibió el trofeo si el Se completan 36 hoyos del torneo. Si se han completado menos de 36 hoyos o si las apuestas de ganador absoluto se realizan después de la última ronda completada, las apuestas se anularán.

**Retiros o participación dudosa**

Si el jugador seleccionado no participa en el torneo, las apuestas se anularán. Si un jugador inició el partido, las apuestas se mantendrán y se considerará que ha jugado. Si un jugador se retira después de haber iniciado el partido, las apuestas se perderán en las apuestas absolutas, de grupo, de partido o de 18 hoyos, etc.

**Apuestas sin jugador(s) nominado(s)**

Las reglas de empate se aplican para ganar apuestas a menos que los jugadores excluidos no ganen el torneo. Las reglas de empate también se aplican a la parte de colocación de las apuestas de ida y vuelta.

**Apuestas grupales**

Se considerará ganador al jugador que logró la clasificación más alta al final del torneo. Cualquier jugador que no obtenga la cantidad requerida de puntos para continuar participando es considerado un perdedor.

Si todos los jugadores no acumulan la cantidad requerida de puntos para continuar el juego, entonces el cálculo se realiza en base a la puntuación más baja. Se aplican las deducciones de la Regla 4. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina mediante un playoff. Si un torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que lidere al final de la última ronda completada.

**Torneo finalizado Top 4/ Top 5/ Top 10/ Top 20**

Se aplican las reglas de empate.

**Posición final de un jugador designado**

En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 5 jugadores por el octavo lugar contará como una posición final del octavo lugar.

**Apuestas de partido (3 vías) - (54,72 o 90 hoyos, etc.)**

Si las condiciones climáticas desfavorables afectan el curso del torneo, las apuestas se mantendrán, siempre que se hayan jugado al menos 36 hoyos y se declare el ganador. El ganador será el jugador que lidere al final de la última ronda completada. Los resultados del sitio oficial del tour en el momento de la entrega del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

Si un jugador no acumula la cantidad requerida de puntos para continuar participando, el otro jugador se considera el ganador. Si ambos jugadores no acumulan la cantidad requerida de puntos para continuar el juego, entonces el cálculo se realiza en base a la puntuación más baja.

Si un jugador es descalificado o se niega a participar después de comenzar un torneo o antes de completar dos rondas o después de que ambos jugadores hayan acumulado la cantidad requerida de puntos para continuar participando, entonces el otro jugador se considera el ganador.

Si un jugador es descalificado en la 3ra o 4ta ronda, cuando el segundo jugador no anota el número requerido de puntos para continuar, entonces el jugador descalificado es considerado el ganador.

Si se ofrece una apuesta en un empate, en caso de empate, las apuestas en las que uno de los jugadores ganará se perderán.

**Emparejamiento de torneo (2 vías)**

Se aplican las reglas anteriores. Sin embargo, en caso de empate, las apuestas se anulan.

**Apuestas de 18 hoyos**

El ganador será el jugador con la puntuación más baja en 18 hoyos. Los jugadores están emparejados, pueden o no jugar juntos.

**18 hoyos - Apuestas a 2 y 3 bolas**

Las apuestas son válidas una vez que todos los jugadores nominados inicien el primer hoyo. Si se abandona una ronda, las apuestas en esa ronda se anulan.

Las apuestas se ajustarán de acuerdo con los resultados oficiales del día (independientemente de las descalificaciones posteriores).

Las apuestas a 2 o 3 bolas se mantendrán independientemente de si las parejas/grupos reales pueden diferir.

En los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford, el jugador con más puntos en una ronda se considera el ganador.

En el caso de los no participantes, las apuestas de 2 y 3 bolas son anuladas.

En las apuestas de 2 bolas en las que no se ofrezca empate, las apuestas se anularán en caso de empate. Si se ofrece un empate, la apuesta se liquidará en consecuencia.

Se aplican las reglas de empate para las apuestas de 3 bolas.

Para todas las demás apuestas que involucren grupos de más de 3 jugadores juntos dentro de 18 hoyos (por ejemplo, 7 bolas, 9 bolas, etc.) se aplicarán las reglas de empate. Sin juego, sin apuestas. Se aplican las deducciones de la Regla 4 (Deducciones).

**Wire-to Wire**

El jugador designado debe liderar después de las Rondas 1, 2 y 3 (incluido al jugador principal) y ganar el torneo.

Todas las rondas deben completarse en su totalidad según lo programado antes del evento (normalmente 72 hoyos/4 rondas).

**Pronóstico directo/doble**

Para el Forecast Directo, los jugadores deben llegar primero y segundo en el orden especificado.

Para el Forecast doble, los jugadores deben quedar primero y segundo en cualquier orden.

Ambos jugadores deben dar el primer golpe (comenzar el torneo) para que las apuestas sean válidas, o las apuestas se anularán o se devolverán en esa selección. Se pueden aplicar las Reglas de Empate.

**Apuestas de cuatro bolas**

Las apuestas se mantienen tan pronto como ambos jugadores hayan comenzado. Para todas las demás apuestas que involucren a grupos de más de 3 jugadores juntos dentro de los 18 hoyos (por ejemplo, 4 bolas, 5 bolas, etc.) se aplicarán las reglas de empate. En el caso de los no participantes, las apuestas pierden su validez. Se aplica la regla 4 (deducciones).

**Apuestas con Hándicap**

Para determinar el ganador, el hándicap se deduce del total final. El torneo debe finalizar, de lo contrario se anularán las apuestas. Cualquier jugador que no obtenga la cantidad requerida de puntos para continuar el juego será considerado un perdedor. Se aplican las disposiciones de la Regla 4 (Deducciones) y SP Place. Se aplican las reglas de empate.

**Match-ups míticos**

Se considera ganador al jugador que necesita la menor cantidad de golpes para los 18 hoyos. Si los jugadores necesitan el mismo número de golpes para 18 hoyos, las apuestas se anularán.

**Apuestas Match Play**

Si un partido no se inicia (por ejemplo, debido a una lesión o descalificación del jugador antes del inicio del partido), las apuestas en este partido se anularán.

Las apuestas sobre oportunidades de apuestas que se pueden liquidar según el torneo oficial y los resultados del partido (incluidas las apuestas sobre el resultado exacto del partido final y las apuestas sobre partidos individuales) se liquidarán en función de ese resultado. Esto también se aplica si un partido finaliza prematuramente debido a un acuerdo del jugador o debido a lesiones.

El ganador del partido (bidireccional) se determina en función del ganador, incluidos los hoyos adicionales jugados. En caso de empate, las apuestas a los ganadores del partido (ida y vuelta) serán anuladas.

Ningún agujero adicional cuenta para un resultado (3 vías) y un margen de beneficio. Particularmente en el caso de opciones de apuesta sobre el margen de beneficio y el último hoyo jugado, donde un juego termina antes de que se haya jugado el número especificado de hoyos, las apuestas se liquidan sobre la base del resultado oficial. Las apuestas se anularán si un jugador se rinde en un momento del partido en el que aún no se ha determinado el resultado, por ejemplo, si el número de hoyos restantes es mayor o igual que el resultado en el momento de la rendición.

Último hoyo jugado: si un jugador está después del hoyo 16 si se ha logrado un empate o después del hoyo 17 si un jugador con 1 está en cabeza, el último hoyo se contará como hoyo 18, ya que se asume un resultado natural que se jugaría el hoyo 18.

Las apuestas en hoyos individuales sin terminar son nulas.

### **Apuestas a 36 hoyos**

Las apuestas se liquidan según el jugador mejor clasificado después de 36 hoyos. Si se reduce el número de rondas jugadas (por ejemplo, debido al mal tiempo), las apuestas siguen siendo válidas mientras un jugador gane el trofeo (las apuestas siguen siendo válidas siempre que se pueda determinar un ganador y se completen al menos 18 hoyos).

Si un jugador es descalificado o renunciado después del inicio del evento, pero antes de que se hayan completado dos rondas, el otro participante será contado como ganador.

Se ofrecerá un precio por el empate. En caso de empate, las apuestas a ambos jugadores serán anuladas.

### **Ryder/Solheim/Walker/Warburg/Presidents Cup y cualquier otro partido internacional**

Todos los mercados, incluidos el Ganador, Apuesta sin empate, Hándicap(es), jugador con mayor puntuación y Puntuación correcta, Formato de puntuación correcta, Mercados de puntos totales, se liquidarán según el resultado oficial a menos que se indique lo contrario. En la Copa Presidents, para el mercado "To Lift Trophy" (sin la opción de Empate), se aplicarán las reglas del empate.

Partidos individuales: si un partido individual termina en empate, se anularán las apuestas.

### **Especiales de Golf**

**Puntuación ganadora:** las apuestas de liquidación se realizarán al completar 72 hoyos (o 90 para torneos cuando corresponda); de lo contrario, las apuestas se anularán.

**Margen de ganancia:** basado en la cantidad de golpes entre el jugador ganador y la(s) persona(s) que termina(n) en segundo lugar (incluye un precio para que el torneo pase a un desempate). En caso de condiciones climáticas adversas afecten al torneo, la liquidación se mantendrá siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos en el torneo.

**Hoyo en uno:** se refiere a un hoyo en uno que se registra en una de las rondas específicas del torneo específico. En caso de condiciones climáticas adversas que afecten al torneo, las apuestas se mantendrán siempre y cuando se jueguen un mínimo de 36 hoyos de un torneo. En el caso de que se registre un hoyo en uno, pero no se jueguen 36 hoyos, la opción Sí (Hacer un hoyo en uno) se considerará ganadora.

**Pasar el corte/No pasar el corte:** Para que las apuestas sean válidas, se debe realizar un corte en el torneo. En el caso de un Torneo en el que exista un sistema de cortes múltiples, la liquidación se definirá según el jugador que juegue o no juegue en la siguiente ronda después del primer corte oficial.

**Ganar/No ganar un Major** - Los 4 majors son US Open, US Masters, USPGA y British Open.

**Ganancia mejorada:** se refiere a las apuestas directas del torneo.

### **Carrera de galgos**

Todas nuestras reglas generales se aplican tanto a las carreras de caballos como a las de galgos, excepto cuando se reemplazan por las reglas a continuación, que son específicas de las carreras de galgos.

Las apuestas en galgos con nombre que no corran serán anuladas. Si solo se selecciona el número de trap, se reemplazará la reserva.

Las apuestas se aceptarán como ganadoras al precio inicial, precio de exhibición o precio anticipado donde esté disponible.

No se aceptan apuestas de solo lugar y se anulan si se toman por error.

Si se retira un galgo de una carrera, las apuestas realizadas antes del retiro de Precios de Pista o Precios de Salida se liquidarán en las Cuotas de salida (SP).

### **Reserva de galgos**

Los clientes tienen dos opciones al realizar apuestas en carreras de galgos. Puede realizar la apuesta por número de trap o por nombre de perro. Si realiza una apuesta por número de trap entonces su apuesta se liquidará con ese trap independientemente de si se está ejecutando una reserva o no. Si realiza una apuesta con el nombre del perro y el perro no participa, su apuesta será anulada.

### **Aceptación de apuestas**

Las apuestas realizadas después del tiempo en "off" se anularán independientemente de si la apuesta gana o pierde.

### **Apuestas de totes**

No aceptamos apuestas de totes en carreras de galgos. Todas las apuestas aceptadas por error se liquidarán con la cuota inicial correspondiente.

### **Términos de lugar**

En carreras de 5-7 participantes pagamos 1/4 de cuota en el 1º y 2º lugar.

En carreras de 8 participantes, pagamos 1/5 de cuota 1º, 2º y 3º lugar.

Cuando las carreras tienen 4 participantes o menos, las apuestas de ida y vuelta se llevan a cabo para ganar.

### **Carreras de galgos reprogramadas**

Las apuestas realizadas en una carrera nula, que se reprogramará para correr más tarde el mismo día, se liquidarán de la siguiente manera:

- **Apuestas simples (incluidas dobles y triples);** Todas las apuestas son válidas, a menos que se solicite un reembolso antes del inicio de la carrera reprogramada.
- **Mostrar Precios de salida y Precios de pista;** las apuestas realizadas a precios en una carrera no válida se restablecerán a SP (cuotas de salida). para la carrera reprogramada.
- **Apuestas múltiples;** Todas las selecciones en carreras no válidas dentro de apuestas múltiples serán válidas para la carrera reprogramada. En el caso de que la carrera no se reprograme, todas las selecciones en esa carrera serán tratadas como no participantes dentro de las apuestas múltiples.

### **Apuestas especiales de Galgos**

Si algún evento no se lleva a cabo, las apuestas de partido y las apuestas especiales serán anuladas.

### **Apuestas Favoritas**

Se aceptarán apuestas a ganar únicamente al precio inicial para los favoritos. La parte del lugar de cualquier apuesta aceptada accidentalmente para un favorito no identificado se liquidará como una apuesta ganadora.

En el caso de que dos selecciones comiencen como favoritas conjuntas, las apuestas se dividen en partes iguales. Cuando tres o más selecciones comiencen como favoritos conjuntos, las apuestas se dividirán proporcionalmente. Sin embargo, si dichos favoritos conjuntos o cofavoritos se devuelven a un precio en el que, independientemente del resultado, el patrocinador del favorito no pueda acumular ningún beneficio, el favorito anónimo será tratado como no participante, tanto en la clasificación individual como en la acumulativa.

### **Dead Heat (Empate)**

Si dos o más selecciones empatan, se pueden usar las reglas de empate para liquidar las apuestas.

Esto se calcula dividiendo la apuesta total por el número de selecciones en el empate y luego multiplicando por las cuotas en las que se colocó/calculó la apuesta. Efectivamente, cuando hay un empate, una parte de su apuesta se considera ganadora y una parte como perdedora. Por ejemplo, una apuesta de £10 a 5/1 en un empate de dos vías se convierte en  $£10/2 = 5 * 5/1$  dando un retorno de £30.

### **Apuestas especiales o derivados/adicionales de Galgos**

En el caso de que haya un no participante en la carrera, las apuestas realizadas antes del no participante en estos mercados se anularán/devolverán; Apuesta de cobertura,

ganador sin favoritos, finalistas 1º/2º, Favoritos vs. Exterior, Interior vs. Exterior y Pares vs. Impares.

### **Ganador sin favoritos**

Esta es una apuesta sin especificar un galgo y que no es necesariamente el favorito al momento de realizar la apuesta o el favorito oficial que se devuelve en el off. La posición final de ese galgo se ignora a efectos de ajuste/cálculo.

### **Apuesta de cobertura**

Es una apuesta en la que, si su selección gana, se le pagará según las probabilidades ofrecidas en la "Apuesta de cobertura" si su selección termina en un lugar, normalmente 2 lugares o de lo contrario se determina en la pantalla.

### **Interior vs. Exterior**

Es una apuesta al ganador de la carrera de las traps numeradas ya sea de adentro (1,2,3) o las traps numeradas del exterior (4,5,6).

### **Apuestas de partido**

Las apuestas de partido se mantendrán mientras se ejecuten ambas selecciones mencionadas. Si alguna selección no participa, las apuestas serán anuladas/devueltas. Se aplican las reglas de empate.

### **Pares vs. Impares**

Una apuesta al ganador de la carrera ya sea de las traps pares (2,4,6) o las traps impares (1,3,5).

## **Balonmano**

### **Apuestas de resultado**

Las apuestas de resultado se mantienen independientemente de si los participantes compiten o no.

### **Apuestas por partido**

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas se liquidarán en función del marcador al final del tiempo reglamentario y excluyendo el tiempo extra si se juega. Todos los mercados de apuestas de partidos se basan en el resultado al final de un juego programado de 60 minutos, a menos que se indique lo contrario. Si no se juegan los 60 minutos programados, las apuestas se anularán, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya ha sido determinado.

Los siguientes mercados incluyen tiempo extra/penaltis a efectos de liquidación:  
Para calificar, llevarse el trofeo.

No se tendrán en cuenta el tiempo extra para los mercados relacionados con la "2da mitad".

Específicamente, para cualquier competencia que use una Regla de Misericordia, en el caso de que dicha Regla se pida en un partido, todas las apuestas se mantendrán en el puntaje en ese momento.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y visitante de un partido de la lista juega el partido en la sede del equipo visitante, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local todavía esté designado oficialmente como tal; de lo contrario, las apuestas serán anuladas.

### **Partidos aplazados o cancelados**

A los efectos de las apuestas, todos los partidos aplazados o cancelados se consideran nulos a menos que el partido se juegue dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio original.

### **Apuesta de medio tiempo**

La mitad designada debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado. Esto excluye el tiempo extra, si se juega.

### **Apuestas especiales**

Todas las apuestas especiales en el juego, incluidas las siguientes opciones de apuestas, se liquidan en función del puntaje al final del tiempo reglamentario. Cualquier extensión no cuenta:

Equipo con la puntuación más alta, Puntuación Media/Máxima, medio tiempo con más puntos/goles/ número total de puntos / goles en el juego -Pares/ Impares/Margen de beneficio ganado (incluyendo otras opciones) / Resultado doble (incluidas alternativas) / Primeros en anotar/ Equipos con X goles/ Ambos equipos anotan X goles/ Cualquiera de los equipos marcará X goles

### **Apuestas en directo/en vivo**

Un juego debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas (a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado). Todos los mercados de juegos en vivo/ en juego excluyen el tiempo extra si se juegan, excepto lo siguiente:

Para clasificar

Llevarse el trofeo

Gana el partido (Inc OT/SO): si el partido se determina en el tiempo reglamentario, este mercado se liquidará según el resultado en ese momento.

Para las apuestas de medio tiempo en directo/en vivo, incluidos los siguientes mercados, la mitad asignada debe completarse para que las apuestas sean válidas (a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado). Todas las apuestas de mitad de tiempo en directo/en vivo excluyen el tiempo extra si se juega. Total de Hándicaps/ total de goles/Resultados del Equipo/ Total Pares-Impares/ Margen de ganancia/ Primer gol de medio tiempo/ Empate sin apuesta/ Doble oportunidad/ Carreras de mercados.

Para las apuestas de 10 minutos En directo/en vivo, incluidos los siguientes mercados, se debe completar el período designado de 10 minutos para que las apuestas sean válidas (a menos que ya se haya determinado el resultado del mercado específico):

Total de Hándicaps/ Total de goles/Resultado(s)/Total(es) del equipo/Total de pares e impares/Último gol/Margen de ganancias/ Carreras de mercados.

**Hockey (excluido hockey sobre hielo, incluido el hockey sobre césped, hockey sobre pista o en línea).**

Las apuestas de ganador absoluto se mantienen independientemente de si los participantes compitan o no. Cuando corresponda, las apuestas se liquidan sobre la base de la ceremonia de premiación. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas. Si un evento se suspende o pospone, las apuestas siguen siendo válidas siempre que el evento se complete en el mismo lugar dentro de las 36 horas. Si el evento se lleva a cabo en un lugar diferente, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si se invierte el equipo local y visitante de un partido de la lista, las apuestas realizadas según la lista original se anularán. Un juego debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas. En el caso de las opciones de apuestas bidireccionales, se aplican las reglas Push, a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas hechas en apuestas simples se reembolsarán, y en la selección en múltiples/parlays se trata como un no participante.

**Apuestas previas al Partido**

Todas las apuestas previas al partido excluyen el tiempo extra, si se juega, a menos que se indique lo contrario.

Las apuestas en directo/en vivo EXCLUYEN el tiempo extra a menos que se indique lo contrario

Ganar el partido (de 2 vías) /Para Clasificar/ Llevarse el trofeo / Método de victoria/ Ganador de la tanda / El equipo que ejecutará el siguiente penalti cuenta con tiempo extra/penaltis.

Ganará durante el tiempo extra: solo incluye el tiempo extra y excluye los penaltis si se juega.

Las apuestas de cuartos en directo/en vivo EXCLUYEN el tiempo extra

El cuarto designado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Apuestas de medio tiempo en directo/en vivo EXCLUYEN el tiempo extra

El medio tiempo debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Se debe completar un partido programado de 10 minutos para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado del mercado específico.

**CARRERA DE CABALLOS**

## **Carreras de caballos en el Reino Unido e Irlanda**

Datos de carreras de caballos con licencia de British Horseracing Board Limited. Si no se devuelve ningún SP oficial, si no se toma ningún precio, todas las apuestas se liquidarán en la última muestra de la industria aprobada. Si no se da una muestra de la industria, las apuestas se liquidarán según las cuotas Tote. Si el día de una carrera se modifica la superficie (por ejemplo, de césped a todo tipo de clima o viceversa), entonces las apuestas se mantendrán.

### **Carrera de caballos Ante Post/ Future**

Las apuestas AntePost son aceptadas independientemente de si compiten todos los participantes o no antes del inicio del evento. Salvo que se indique específicamente lo contrario, además, las apuestas se pierden en una apuesta AntePost si una selección no participa y no se aplica la Regla 4 (Deducciones) a las apuestas AntePost ganadoras.

Cuando el mismo caballo sea elegido para ganar dos o más carreras en AntePost dobles, triples y acumuladores se ofrecerán cuotas reducidas especiales.

En los días en que se produzcan pruebas clásicas o de otro tipo, las apuestas AntePost pueden suspenderse y emitirse nuevos precios.

La Regla 121 del Jockey Club decreta que los Comisarios están autorizados a reducir los números en una carrera si, en la etapa de declaración anterior, se han estipulado varios apartados con respecto a la seguridad de los caballos y jinetes. Las apuestas AntePost en caballos que son retirados obligatoriamente se anularán y se devolverán las apuestas. Las casas de apuestas en estas circunstancias están autorizadas a hacer las deducciones apropiadas de las apuestas ganadoras en la carrera, dependiendo del último Precio del caballo y momento del retiro de acuerdo con la Regla 4 (Deducciones). También se aplicará la Regla 4 (Deducciones) sobre los 'Precios del día de la carrera'.

Las apuestas AntePost se liquidan según los términos de precio y lugar aplicables en el momento de la aceptación. En caso de que se proporcionen términos de precio o lugar incorrectos, nos reservamos el derecho de liquidar la apuesta con los términos de precio/lugar correctos que estaban disponibles en el momento en que se realizó la apuesta.

Si una apuesta realizada a un precio el día del evento empareja la(s) selección(es) de ese evento con la(s) selección(es) de eventos futuros, y si la(s) primera(s) selección(es) no se ejecuta, entonces la apuesta se realizará en la selección(es) restante(es) independientemente de si compiten todos y si se ejecutan o no.

### **Apuestas aplazadas**

Si una carrera se pospone para otro día y las declaraciones finales se mantienen, las apuestas son válidas. Sin embargo, las apuestas simples en carreras de caballos se anularán y cualquier selección involucrada en apuestas acumulativas será tratada como no participante si:

Se abandona la carrera.

La carrera se declara oficialmente nula.

Las condiciones de la carrera se modifican después de que se realizan las apuestas (como se define en las reglas de Tattersalls).

El lugar se modifica.

### **Apuestas Each-Way**

Las apuestas se liquidan para ganar a menos que se seleccione la opción Each-way. Una apuesta Each-way es una apuesta doble a 2 unidades seleccionadas. Contiene una apuesta donde la mitad va para una selección para ganar y la otra mitad a la selección de clasificación que se realiza de acuerdo con los términos anunciados para el evento.

En general, para las carreras de caballos del Reino Unido, la parte del Lugar de las apuestas Each-way se liquidarán según los siguientes términos del lugar:

- Para hándicaps con 16 o más participantes, un cuarto de las cuotas para los cuatro primeros puestos
- Para hándicaps con 12-15 participantes, un cuarto de las cuotas para los tres primeros puestos
- Para todas las demás carreras con 8 o más participantes, un quinto de las cuotas para los tres primeros puestos
- Para las carreras con 5, 6 o 7 participantes, un cuarto de las cuotas para los dos primeros puestos
- Para las carreras con menos de 5 participantes, el dinero apostado se invierte al "ganador"

En todas las carreras, la cantidad final de participantes será el número de participantes que se encuentren bajo órdenes de salida. No se aceptarán apuestas donde la apuesta a segundo supere la apuesta por la ganancia. Las apuestas Each-way dobles, triples y acumuladores se liquidarán de Ganador a Ganador y de lugar a lugar de acuerdo con lo anterior.

### **Dead-Heats (empate)**

Donde dos selecciones empatan la mitad del dinero de la apuesta se pierde y las cuotas completas se pagan a la otra mitad. Si hay más de dos empates, el monto de la apuesta sería proporcional según corresponda.

### **Favorito/ 2do Favorito**

Se aceptarán apuestas ganadoras solo al precio inicial para el primer y segundo favorito. Con respecto al segundo lugar de cualquier apuesta aceptada inadvertidamente para favoritos no identificados se liquidará como una apuesta ganadora.

En el caso de que dos selecciones comiencen con favoritos conjuntos, las apuestas se dividen en partes iguales. Cuando tres o más selecciones comiencen a ser co-favoritos, las apuestas se dividirán proporcionalmente. Sin embargo, si dichos favoritos conjuntos o co-favoritos se retornan a un precio en el que, independientemente del resultado, el patrocinador del favorito no pueda acumular ninguna ganancia, el favorito no identificado será tratado como un no participante, tanto en apuestas individuales como acumulativas.

Si el favorito es retirado antes de estar bajo las órdenes de inicio, pero es demasiado tarde para que se forme un nuevo mercado, las apuestas sobre el favorito en esa carrera en particular se anularán. En el caso de que se retire un favorito conjunto o co-favorito, la proporción de las apuestas en esa selección se anulará y la proporción restante de las apuestas se dividirá en partes iguales en las selecciones que se ejecuten.

### **Apuesta Forecast (gemela)**

Las Forecast se aceptan para todas las carreras de 3 o más participantes actuales y se establecen como Forecast directa (selecciones que terminan en primer y segundo lugar en el orden correcto) de acuerdo con el dividendo del Forecast directa computarizado. Si hay menos de 3 participantes en una carrera, se anularán todos los Forecast para esa carrera. En caso de que no se declare ningún dividendo de Forecast directa, los Forecast se liquidarán de acuerdo con el gráfico de Forecast directa de NSL, siempre que 3 o más corran realmente en esa carrera.

Se puede apostar a Precios de pista o Precios de salida en las apuestas de Forecast, cuando estén disponibles, a esto se le conoce como precios fijos de Forecast. Si hubiera algún retiro, se aplicará una deducción según la Regla 4 de 0,10£ en £ o más que un precio fijo de Forecast, se liquidará según el dividendo de Forecast elaboradas por un computador.

Cuando un cliente selecciona una combinación Forecast A, B, C serán resultas como 6 gemelas, las mismas que se liquidarán como 6 Forecast directas de la siguiente manera:

AB BA  
AC CA  
BC CB

No se aceptan apuestas Forecast que contengan favoritos sin nombre.

Si algún Forecast cuenta con un no participante, la apuesta total se colocará en Ganar en la otra selección. En las Forecast de precio fijo, la selección restante se liquidará en SP.

En carreras donde un caballo termina la carrera en solitario y no se devuelve ningún dividendo y todas las apuestas Forecast nominadas a ese caballo serán resultas como apuestas a ganador de la carrera a la cuota de salida (SP). El resto de las apuestas Forecast serán consideradas perdedoras.

En caso de carrera empata entre dos o más caballos por el primer y segundo lugar, se declararán diferentes dividendos por cada combinación de Forecast.

En caso de empate, se declararán precios separados para los caballos involucrados en el empate de la apuesta con precios fijos de Forecast.

En caso de empate en precios fijos para Forecast, se aplicarán las reglas del empate (Dead-Heat) entre todos los caballos involucrados.

### **Apuestas Tricast o Trifecta**

Se puede apostar a Precios de Pista o Precios de Salida en apuestas Tricast directa, cuando estén disponibles, y precios fijos de Tricast. Están disponibles en todas las carreras de caballos de 8 o más participantes. Si cualquier retiro da como resultado un total indicado en la Regla 4 (Deducciones) de £0.10 en £ o más que un precio fijo, Tricast se liquidará con el dividendo computarizado de Tricast. Sin embargo, si no se

declaran dividendos computarizados de Tricast (por ejemplo, En casos sin hándicaps), se liquidará un precio fijo de Tricast como en los dividendos de Forecast directas computarizados sobre las dos primeras selecciones con nombre, independientemente de dónde termine la tercera selección con nombre.

Lo siguiente se aplica tanto a los Tricasts como al precio fijo de Tricasts: si una selección no participa, la apuesta se liquidará como un Forecast directo con el dividendo computarizado. Si hay dos no participantes, la apuesta se liquidará como un sencillo SP en la selección restante.

No se aceptan Tricasts, incluidos los favoritos sin nombre.

En el caso que dos o más caballos empatan por el primer, segundo o tercer lugar, se declararán y pagarán dividendos separados a cada Tricast calificado. En el precio fijo Tricasts, las cuotas completas se pagarán con la apuesta dividida de acuerdo con el número de caballos que empaten. Los tricasts se aceptan solo para sencillos.

### **Precios de Salida / Board**

En caso de que se retire un caballo, no se establecerá ningún precio de Salida/Board después del momento de la retirada, a menos que se reforme el mercado.

### **Precios Early morning/Day of Event**

Después de la etapa de declaraciones finales, los no participantes no apuestan. Se aplicará la Regla 4 (Deducciones).

### **Reservas**

En carreras con reservas, cualquier apuesta realizada antes de que se declare que un caballo de reserva corre y si la reserva no se ha incrementado en el momento en que se realizó la apuesta, dichas apuestas se liquidarán según el resultado 'sin el participante de reserva'. Las apuestas de ida y vuelta se determinarán según el resultado "sin participantes de reserva" se basarán en el número de participantes, excluidos los de reserva, que inicien la carrera. En las carreras en las que las reservas tienen un precio, pero no participan, no se aplicará la Regla 4 (Deducciones). La excepción se da cuando se presenta un no participante como suplente y debe participar entonces es un no participante por consiguiente se aplicará la Regla 4 (Deducción).

### **Retiros distintos a AntePost/ Carrera de caballos Future**

Cuando un caballo es retirado antes de estar bajo las órdenes del juez de partida o el juez de salida considera oficialmente que no participó en la carrera, las apuestas se devolverán al caballo retirado y las apuestas ganadoras estarán sujetas a deducciones de acuerdo con la Regla 4 (Deducciones). La tasa de deducción se basará en el precio del caballo retirado en el momento de su retirada en la siguiente escala:

Tabla de la Regla 4 (Deducciones)

Tabla de deducción para retiros distintos de AntePost

1/9 a menos - £0.90

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

2/11 a 2/17- £0.85

1/4 a 1/5 - £0.80

3/10 a 2/7 - £0.75

2/5 a 1/3 - £0.70

8/15 a 4/9 - £0.65

8/13 a 4/7 - £0.60

4/5 a 4/6 - £0.55

20/21 a 5/6 - £0.50

Empates a 6/5 - £0.45

5/4 a 6/4 - £0.40

8/5 a 7/4 - £0.35

9/5 a 9/4 - £0.30

12/5 a 3/1 - £0.25

16/5 a 4/1 - £0.20

9/2 a 11/2 - £0.15

6/1 a 9/1 - £0.10

10/1 a 14/1 - £0.05p

Más de 14/1 – Sin deducciones

En el caso de que se retiren dos o más caballos antes de estar bajo las órdenes de un juez de partida, las deducciones totales no excederán de £ 0.90 en £.

En caso de que se retire un caballo y se forme un nuevo mercado, todas las apuestas realizadas a precios de salida antes del nuevo espectáculo estarán sujetas a las deducciones anteriores. En el caso de una nueva retirada después de que se haya reformado el mercado, las apuestas realizadas a precios de salida en el mercado original estarán sujetas a una deducción adicional basada en el precio del caballo retirado en el mercado original. Las apuestas realizadas en el nuevo mercado estarán sujetas a una deducción basada en el precio actual.

La escala anterior también se aplicará en el caso de los no participantes en las carreras de precio anticipado y se utilizará para otros eventos en los que anunciamos específicamente que se aplicarán las deducciones de acuerdo con la Regla 4 (Deducciones).

### **ReRuns**

En el caso de una salida en falso, etc., que resulte en la repetición de una carrera, "bajo las órdenes del juez de salida" se anula y se reembolsarán las apuestas a los caballos que no participen en la repetición. Las devoluciones de los participantes restantes están sujetas a la Regla 4 (Deducciones). El número de participantes que forman parte de la repetición rige los términos del lugar.

Walkovers y Carrera de caballos anuladas

Walkovers y las carreras nulas cuentan como carreras, pero cualquier caballo involucrado será tratado como un no participante para propósitos de liquidación.

### **Mejores cuotas garantizadas (BOG)**

Se puede apostar a precios iniciales (SP) y si es mayor, le pagaremos el precio mayor. Si toma un precio de 4/1 y la selección gana con un SP de 5/1, le pagamos 5/1. Si el caballo gana con una cuota de 3/1, le pagamos 4/1.

Esto se aplica únicamente a las carreras de caballos del Reino Unido e Irlanda.

Esto se aplica a precios de pista, precios de Board y para simples y múltiples.

Esta oferta se aplica a clientes VBET nuevos y existentes.

Esta oferta no incluye carrera de caballos Ante Post/Futures, Tote / PMU, Apuestas Pool, ningún paquete de VBET con cuotas múltiples, aumentadas o cualquier otra apuesta "especial".

En el caso de una Regla 4, pagaremos con las cuotas más altas si corresponde, después de que se haya aplicado la deducción de la Regla 4.

### **Reglas First Past The Post (FPTP)**

First Past The Post (FPTP) o concesión de "doble resultado" significa que le pagaremos al caballo que cruce la línea primero, incluso si luego es descalificado o degradado en la carrera.

Se utiliza la regla FPTP en todas las carreras del Reino Unido e Irlanda solo para las apuestas simples y múltiples.

Esto se aplica actualmente a la victoria de la carrera y solo a los mercados de Each way..

No se aplican restricciones de apuesta.

#### Circunstancias en las que no se aplican las FPTP:

Caballos que son descalificados porque no pesaron correctamente (incluido el peso incorrecto o que el jinete no pesó).

Caballos que son descalificados por tomar el "rumbo equivocado".

Cualquier apelación o enmienda posterior que no sea el día de la carrera.

Carreras declaradas nulas.

#### Apuestas a caballos originalmente colocados que son degradados.

Cualquier apuesta "Ante post" o "Carreras de caballos Future".

Apuestas que se colocan o se liquidan utilizando PMU o cuota Tote.

Una corrección a un resultado dado por error por el juez antes del pesaje.

Cualquier otro mercado ofrecido, incluidos, entre otros, pronósticos y Tricasts, apuestas de partido, apuestas a distancia o apuestas especiales.

### **Fuera del Reino Unido e Irlanda**

Para algunas de las principales carreras de caballos en el extranjero, se puede declarar una industria SP y Forecast/Tricast. En estos casos, si no se toma ningún precio y no se solicita un Tote (Pari-mutuel), las apuestas se liquidarán en función de los dividendos SP y Forecast/Tricast declarados por la industria. Se aplicarán los términos de lugar normales para las apuestas Each way. Si el día de la carrera se modifica la superficie (por ejemplo, de césped por otras condiciones climáticas o viceversa), las apuestas se mantendrán.

### **Hockey sobre hielo**

Todos los juegos deben comenzar en la fecha programada (hora local del estadio) para que las apuestas sean válidas. Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas

ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal.

Si el equipo local y visitante de un partido de la lista juega el partido en la sede del equipo visitante, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local todavía esté designado oficialmente como tal; de lo contrario, las apuestas serán anuladas.

**Todas las competiciones/partidos (a menos que se indique lo contrario) -**

**Todos los mercados previos al juego y en directo/en vivo**

Todas las apuestas incluyen tiempo extra/penaltis a menos que se indique lo contrario.

En el caso de que un juego se decida mediante una tanda de penaltis, se agregará un gol al puntaje del equipo ganador y al total del juego para fines de liquidación. Esto no se aplica a los mercados que excluyen el tiempo extra/penaltis si se juegan.

En los mercados bidireccionales se aplican las reglas Push. Las apuestas simples se devuelven, y en múltiples/parlays la selección se trata como no participante.

Los mercados de 3 opciones se liquidan en función del puntaje al final del tiempo reglamentario, con la excepción de When Will Game End, que es un mercado de 3 opciones que incluye tiempo extra/penaltis.

Totales del equipo Par o Impar: si su equipo no anota, las apuestas se liquidarán como pares.

¿Habrá tiempo extra en el partido? El tiempo extra (cuando corresponda) debe comenzar para que las apuestas sean válidas.

Los siguientes mercados excluyen el tiempo extra/penaltis a efectos de liquidación:

Asian Handicap

Asian Goal Line

Draw No Bet

Puck Line (3 vías)

Game Total (3 vías)

Double Chance (3 vías)

Money Line (3 vías)

Team Totals (3 vías)

Race to Markets

Total/Team Goals Exactly

Team To Score First/Last

To Score Last in Regulation

Next Goal Scored

Who Will Win Most Periods

Total/Home and Away Goals Scored

Period Betting

10 Minute Markets In-Play/Live

Highest Scoring Period

**Highest Scoring Period** - Si 2 o más períodos tienen la misma puntuación, el empate se liquidará como ganador.

**Apuestas por períodos:** el período relevante debe completarse para que las apuestas tengan acción, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado. Mercados de 10 minutos en juego/en vivo: la duración designada del partido de 10 minutos, por ejemplo, se deben completar entre 31 y 40 minutos para que las apuestas tengan acción, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado. A efectos de liquidación, la duración de 51 a 60 minutos no incluirá las horas extraordinarias si se juega.

**Partidos de clubes enumerados como amistosos (solo reglamento) y amistosos internacionales (solo reglamento): todos los mercados antes del juego y en vivo/en vivo**

Todas las apuestas se liquidarán en función del puntaje al final del tiempo reglamentario y excluyendo el tiempo extra si se juega, a menos que se indique lo contrario a continuación.

**TOTALES DEL JUEGO PAR O IMPAR:** si no hay puntaje, todas las apuestas se liquidarán como pares.

**TOTALES DEL EQUIPO PAR O IMPAR:** si su equipo no anota, las apuestas se liquidarán como pares.

Los siguientes mercados incluyen horas extra/penales para fines de liquidación:

Ganar el partido (incluidos el tiempo extra/penaltis)

Llevarse el trofeo

Para calificar

When Will Game End

Ganador de la tanda de penaltis

Puntaje correcto de la tanda de penaltis

Campeonatos Mundiales y Juegos Olímpicos de la IIHF

La liquidación de las apuestas de emparejamiento se determinará por posiciones en la Clasificación Final Oficial al finalizar el Torneo especificado. Si los equipos siguen en el mismo nivel, las apuestas se anularán.

**Máximo goleador del torneo/equipo:** se considerará ganador al jugador que marque más goles durante la competición. Compita o no, se hayan ingresado o no. Se aplican las reglas de empate.

**Para clasificar del grupo:** el equipo que avance a la ronda de clasificación de la ronda preliminar se considerará ganador.

**Estadísticas del jugador**

Se pueden ofrecer mercados

Independientemente del país y del torneo, todas las apuestas sobre Estadísticas de jugadores se calculan en función de los resultados en el tiempo reglamentario, excluyendo el resultado del tiempo extra y la tanda de penaltis.

Si un jugador no ha participado en el partido, las apuestas a ese jugador se anulan/devuelven.

**Mercado del número de eliminaciones en el juego**

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

Para calcular el número de suspensiones de 2 minutos en un período o partido determinado, cada suspensión de 2 minutos se cuenta como 1.

Penaltis dobles leve (doble leve) (2 +2 minutos) cuenta como 2 suspensiones de 2 minutos cada una.

Todos los penaltis que ocurren antes del inicio del período se refieren al período anterior. Los penaltis asignados al final del juego también pertenecen al período anterior (el 3er período o el tiempo extra).

Todos los penaltis que ocurren antes del inicio del período se refieren al período anterior. Los penaltis asignados al final del juego también pertenecen al período anterior (el 3er período o tiempo extra).

No se contabilizan las suspensiones demoradas que no hayan entrado en vigor por el hecho de que se marcó el gol, con independencia de que estuvieran o no incluidas en el registro oficial del partido.

### **Mercados de goleadores (primero/último/en cualquier momento)**

Apueste a nombre del jugador que marcará el primer/último gol o que se marcará un gol en cualquier momento del partido.

Se mantendrán las apuestas sobre un jugador que participa en un partido específico.

### **Futures/Ante Post**

**Puntos/Match-Ups/ Victorias de la temporada regular de la NHL:** el equipo debe completar al menos 80 juegos de la temporada regular para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado de esa opción de apuesta en particular.

**Ganador de la conferencia de la NHL:** el equipo que llegue a la final de la Copa Stanley será considerado el ganador de la conferencia.

### **Apostar por la victoria absoluta/conferencia/divisiones**

Las apuestas siguen siendo válidas independientemente del cambio de ubicación de un equipo, el cambio de nombre de un equipo o la duración de la temporada.

### **Apuestas en serie**

Las apuestas se anularán si el número prescrito de juegos (según lo especificado por la asociación respectiva) no se completa o cambia.

## **Automovilismo**

### **Carreras de F1 / Fórmula 1**

Las apuestas de carrera se liquidan sobre la base de la clasificación oficial de la FIA (Federación Internacional del Automóvil, el organismo oficial que rige la Fórmula 1) en el momento de la ceremonia de premiación.

### **Evaluación de pilotos/ constructores**

De acuerdo con la lista de clasificación del campeonato de pilotos/campeonato de constructores y las reglas de la FIA, las probabilidades de victoria en el campeonato de pilotos de la temporada de Fórmula 1 se ofrecen para cada piloto. Se aplican las disposiciones para las apuestas Each way.

**Apuesta por partido/grupo**

Dos pilotos o constructores/equipos de carreras se compararán/agruparán directamente para fines de apuestas, y se ofrecerán probabilidades de cuál de ellos ocupará una posición más alta en la clasificación de pilotos/constructores de acuerdo con la FIA y de acuerdo con las reglas oficiales. Debe haber un mínimo de 16 carreras para que las apuestas sean válidas.

**Apuestas individuales al Gran Premio**

Todos los conductores que comienzan en la vuelta introductory se cuentan como participantes. El 1er, 2do y 3er lugar se determina en la evaluación de la apuesta en función de las posiciones en el podio de los ganadores.

**Mercados de clasificación**

Los tiempos de clasificación oficiales registrados por la FIA se utilizarán para la liquidación. Para las apuestas sobre el más rápido en la clasificación, cuentan los tiempos registrados en la Fase 3. Si por algún motivo no se lleva a cabo Fase 3 se liquidarán en base a los datos oficiales de salida, tal como los recopila la FIA. Las sanciones de tiempo en la clasificación/descalificación posterior no se aplican a efectos de liquidación. Sin embargo, las sanciones de tiempo en la clasificación (según lo especificado por la FIA) sí lo serán. Los pilotos deben comenzar la primera fase de clasificación para que las apuestas sean válidas. Para los más rápidos en las sesiones de clasificación 1 y 2, los pilotos deben comenzar la fase de clasificación especificada para que las apuestas sean válidas.

**Inicio de la carrera**

Se considera que una carrera ha comenzado tan pronto como se da la señal para la vuelta de inducción.

**Número de pilotos en la clasificación final/los grupos que terminan la carrera/terminaron últimos/en la clasificación final/grupos que no terminaron la carrera/ ambos autos en la clasificación final**

De acuerdo con el reglamento de la FIA, en el momento de la ceremonia de premiación, se considera que un piloto ha terminado si ha completado al menos el 90% de las vueltas en relación con el número de vueltas del ganador (redondeado al siguiente número de vueltas).

**Finalizar en los puntos/ Finalizar en podio**

Las apuestas se liquidan en función del resultado en el momento de la ceremonia de premiación. Las descalificaciones y/o revisiones posteriores no afectan el resultado de la apuesta.

**Posición final más alta/Carrera match up**

Si ambos pilotos no completan la carrera, el piloto con más vueltas completadas será considerado ganador. En el caso de que ambos pilotos sean eliminados en la misma vuelta, las apuestas se liquidarán en base a la clasificación oficial en el momento de la ceremonia de premiación.

**Mercados de posiciones finales**

Si ambos pilotos no completan la carrera, el piloto con más vueltas completadas será considerado ganador. En el caso de que ambos pilotos sean eliminados en la misma vuelta, las apuestas se liquidarán en base a la clasificación oficial en el momento de la ceremonia de premiación.

**Apuestas de carrera**

Las apuestas se liquidan según la clasificación oficial en el momento de la ceremonia de premiación.

**Apuesta al auto ganador**

Todos los autos serán considerados participantes. Para calcular las posiciones, la posición durante la ceremonia se utilizará para determinar el 1er, 2do, 3er lugar.

**Margen de ganancia/Margen de ganancia en la clasificación**

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales de la FIA en el momento de la ceremonia de premiación.

**Vuelta más rápida**

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de la FIA en el momento de la ceremonia de premiación en el podio.

**Autos de seguridad durante la carrera**

El auto de seguridad es un auto especial entra en la pista de carreras en un periodo determinado y se coloca delante del auto líder. Si la carrera comienza con un auto de seguridad, todas las apuestas de que habrá un período de coche de seguridad durante la carrera ganarán. Si la carrera termina con un auto de seguridad, pero el auto de seguridad no tiene tiempo de colocarse delante del auto líder, las apuestas siguen ganando. Las tarjetas de seguridad virtuales no se tienen en cuenta al calcular las apuestas en este mercado.

**Auto de seguridad virtual durante la carrera**

El auto de seguridad virtual se define como la necesidad de reducir la velocidad de todos los autos a un límite de velocidad establecido mantener la pista segura y seguir compitiendo. A diferencia del procedimiento normal de un auto de seguridad, un auto real no conduce a los autos, sino que los pilotos ven mensajes VSC en la ruta y reducen la velocidad a la velocidad requerida. Si la carrera comienza o termina bajo una condición de auto de seguridad virtual, la opción de apuesta se liquidará como sí. Los periodos normales de autos de seguridad no cuentan para este mercado.

**Apuesta de grupo**

El ganador es el piloto que tenga la mejor posición en el momento de la ceremonia de premiación. Si todos los pilotos del grupo son eliminados, el piloto con el mayor número de vueltas se considera ganador. Si ningún piloto del grupo logra ubicarse y dos o más pilotos abandonan en el mismo número de vueltas, se aplicarán las reglas de empate. Los pilotos se agrupan solo con fines de apuesta. Si un piloto no compite, las apuestas se anularán. En el caso de no participantes, se realizará una deducción de cuota de acuerdo con la Regla 4 (deducciones). Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial de la FIA en el momento de la ceremonia de premiación en el podio.

**Primer conductor/automóvil retirado (recuento de vueltas iniciales)**

El piloto debe comenzar en la primera vuelta de entrenamiento. Las apuestas se liquidarán en función del número de vueltas durante las que el auto de carreras se rinda. Si se elimina más de un auto de carreras en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate.

**Primera eliminación (conteo de vueltas introductorias)**

Las apuestas se mantienen tan pronto como comienza el primer círculo en formación. El ganador es el constructor del primer automóvil retirado. Si se elimina más de un auto de carreras en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate.

**Apuestas en la 1ra ronda**

Las apuestas se liquidarán en la primera vuelta completa después del inicio de la carrera original. Cualquier reanudación oficial no cuentan a menos que no se haya completado la primera vuelta de la carrera original. En este caso, las apuestas se liquidarán en la primera ronda completada.

**Apuestas de líder después de la 1ra ronda**

Al establecer las apuestas, el piloto que es el primero en cruzar la línea de salida/llegada después de una vuelta de carrera clasificada (la vuelta inicial no cuenta) se considera el ganador. Si no se completa una ronda, las apuestas se anularán.

**Apuestas de líder después de un cierto número de vueltas**

Al liquidar las apuestas, el piloto se cuenta como el ganador que cruza la línea de salida/llegada después de una vuelta de carrera específica, según los datos oficiales de la FIA. Las apuestas se anularán si no se completa el número de vueltas especificado.

**CARRERAS DE NASCAR/BUSCH****Apuesta directa al resultado de carrera**

“Ninguno” incluye a cualquier piloto que no figure en la lista. Todos los pilotos que no estén clasificados para la carrera no se consideran competidores. La carrera debe tener lugar dentro de una semana del tiempo de carrera programado. El ganador oficial de la carrera de NASCAR será el ganador de la carrera a efectos de las apuestas (esto incluye todas las carreras que se interrumpen anticipadamente por cualquier motivo).

### **Emparejamientos de pilotos**

Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial de NASCAR. Si uno de los dos oponentes no termina la carrera, el otro piloto será considerado ganador. Si ninguno de los pilotos termina la carrera, las apuestas se liquidarán en función del número de vueltas completadas. Si ambos pilotos son eliminados en la misma vuelta, las apuestas se liquidarán en función de la posición oficial determinada por la dirección de carrera.

Ambos pilotos nombrados deben comenzar la carrera (es decir, cruzar la línea de salida); de lo contrario, las apuestas serán anuladas. Si un piloto designado es reemplazado por un piloto sustituto antes del inicio de la carrera, las apuestas de emparejamiento dejarán de ser válidas.

Si se reemplaza un piloto durante la carrera, las apuestas se liquidarán sobre la base del piloto de reemplazo.

### **Apuestas especiales**

Las apuestas especiales de carrera se liquidan según el resultado oficial de la carrera de NASCAR.

## **CARRERAS KART E INDY**

### **Apuesta directa al resultado de la carrera**

El campo incluye a cualquier piloto que no figure en la lista. Las apuestas a los pilotos que no califiquen para la carrera serán anuladas. La carrera debe tener lugar dentro de una semana de la fecha programada de la carrera para que las apuestas sean válidas. El ganador de la carrera de acuerdo con las regulaciones del organismo rector oficial también se contará como el ganador de la carrera a los efectos de las apuestas. Esto también se aplica a todas las carreras que finalizan de manera anticipada.

## **AUTOS DE TURISMO**

Todas las apuestas de carrera se liquidarán en base a la clasificación oficial del respectivo organismo rector en el momento de la ceremonia de premiación. Las apelaciones posteriores no influyen en el resultado de la apuesta. Se puede encontrar más información sobre la evaluación de las opciones de apuestas individuales arriba en la sección de Fórmula 1.

### **Posiciones del campeonato de pilotos**

Cada piloto tiene un valor por ser el mejor piloto en la temporada de Turismo correspondiente de acuerdo con la clasificación del campeonato de pilotos y las reglas especificadas por el organismo rector.

### **Apuestas de carreras individuales**

Todos los conductores que participan en la vuelta de calentamiento se cuentan como corredores. Las plazas de podio se utilizarán para determinar el 1er, 2do y 3er lugar para propósitos de apuestas.

## **A1**

Las apuestas de carrera se liquidan sobre la clasificación oficial del organismo A1GP, el órgano rector del deporte, en el momento de la presentación del podio. Las apelaciones posteriores no afectan el resultado de la apuesta. Por favor, refiérase a las reglas de la Formula One para encontrar más información sobre la liquidación de apuestas en mercados específicos.

## **RALLY**

Las apuestas de carrera se liquidan sobre la clasificación oficial determinada por los organizadores oficiales de la carrera y no afectarán a ninguna apelación posterior.

## **MOTOCICLETAS**

Para todos los resultados, el resultado oficial del podio inmediatamente después de la carrera es definitivo. Los cambios y descalificaciones posteriores no cuentan para propósitos de apuestas.

### **Apuestas de carreras individuales**

Todos los pilotos que están en la salida para iniciar la vuelta de calentamiento se cuentan como participantes.

### **Apuestas de partido**

Ambos deben comenzar para que las apuestas sean válidas. Si ambos no completan la misma vuelta, las apuestas se anulan. El piloto que completa la mayor cantidad de vueltas se considera el ganador del partido.

### **Apuestas en la 1ra ronda**

Las apuestas se liquidarán en la primera vuelta completada de la carrera original. Todas las reanudaciones oficiales serán ignoradas a menos que la primera vuelta original no se haya completado por completo. En este caso, las apuestas se liquidarán en la primera ronda completada.

### **Apuestas grupales**

Todos los pilotos nombrados deben comenzar para que las apuestas cuenten; de lo contrario, todas las apuestas serán anuladas.

## **NETBALL**

### **Apuestas de juego**

En el caso de que se cambie la sede del partido, las apuestas ya realizadas seguirán siendo válidas, siempre y cuando el equipo local siga designándose como tal. Si el equipo local y el equipo visitante son cambiados, para un partido en particular, las apuestas realizadas en la selección originalmente listada serán anuladas. El juego estará completo para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado de las apuestas.

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

En el caso de las apuestas bidireccionales, se aplican las reglas Push, a menos que se indique lo contrario. Se reembolsarán las apuestas simples; multiples/ parlays, la selección se califica como no corredor.

### **Apuestas realizadas antes del juego**

Todas las apuestas realizadas antes del partido no incluyen el tiempo extra jugado a menos que se indique lo contrario.

### **Apuestas en juego/en vivo**

EXCLUYE el tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

Las apuestas de cuartos/medios en el juego EXCLUYEN el tiempo extra.

Para que las apuestas sean válidas, el cuarto/la mitad debe jugarse en su totalidad, a menos que se haya determinado el resultado de la apuesta.

## **JUEGOS OLÍMPICOS**

Cualquier apuesta relacionada al podio/medallas se basarán en el orden final del podio oficial.

Cualquier descalificación posterior no contará para efectos de apuestas.

Para las reglas generales de apuesta en un deporte por una base deportiva, las reglas de apuesta normal en deportes se aplicarán cuando corresponda.

## **POKER**

### **Apuesta Total**

Sin corredor no hay apuesta. Los mercados se sujetarán a la Regla 4 (Deducciones). Todas las demás apuestas se establecen de acuerdo al resultado oficial del torneo cuando corresponda.

## **POOL**

### **Apuesta total**

Se ofrecerán cuotas para que todos los participantes ganen la totalidad del torneo.

Sin corredor no hay apuesta.

La totalidad de los mercados estarán sujetos a la Regla 4 (Deducción).

### **Apuestas de partido**

Si el partido comienza, pero no termina, entonces el jugador que pasó a la siguiente ronda, o el jugador al que se le otorgó la victoria (puntos) en la competencia por equipos, será considerado el ganador a efectos de liquidación.

### **Apuestas por hándicap / total Rack (juegos)**

Si no se completa el número establecido de racks en el partido, se anularán todas las apuestas. Si el partido ha comenzado pero no ha terminado, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado el resultado.

## **Liga de Rugby**

A menos que se indique lo contrario, las apuestas de rugby se establecen en 80 minutos de juego. El término de 80 minutos de juego incluye cualquier tiempo de receso.

Si el oponente cambia, todas las apuestas en este partido serán canceladas.

Si la ubicación de partido cambia, las apuestas ya realizadas seguirán siendo válidas siempre y cuando que el equipo local se designe como tal. Si el equipo local y el equipo visitante son cambiados para un partido en particular, las apuestas realizadas basadas en la selección original listada serán anuladas.

## **Partidos abandonados**

Todas las apuestas se anulan, excepto los mercados donde el resultado ya está determinado.

## **Totalidad de Apuesta**

Solo en la temporada regular, a menos que se indique lo contrario. La posición final de los equipos al final del programa de partidos determinará las posiciones sin tener en cuenta los playoffs o las consultas posteriores (y posibles deducciones de puntos) por parte de las respectivas ligas.

Terminar en el último lugar: se establecerá en el equipo que termine en la última posición de la liga estipulada al finalizar la temporada regular.

Ser relegado: cuando se ofrece un mercado, la liquidación se basa en las reglas de la liga especificada.

## **Apuestas al partido**

### **Apuestas con hándicap/Apuestas con hándicap alternativo (incluidas las apuestas en directo)**

En los mercados 2-Way, las apuestas se anularán en caso de empate.

### **Total de puntos 2-Way/Total alternativo de puntos 2-Way/Total de puntos de equipo 2-Way**

Cuando las puntuaciones se nivelen con el total de puntos obtenidos, las apuestas se anularán.

### **Totales del partido y del equipo/Totales alternativos (incluidos los totales en vivo)**

En los mercados 2-Way, donde las puntuaciones se nivelen con el total de puntos obtenidos, las apuestas se anularán.

### **Draw-No-Bet**

Si el juego termina en empate, las apuestas se liquidarán como nulas o devueltas.

### **1<sup>a</sup>/2<sup>a</sup> mitad Draw-No-Bet**

Si la 1<sup>a</sup>/2<sup>a</sup> mitad de un partido específico termina en empate, las apuestas se liquidarán como nulas o devueltas.

**Siguiente try 2-Way**

Si no se anota el siguiente try, las apuestas se anularán.

**Mercados de total de try/total de try del equipo/mayor número de try (incluidas los alternativos)**

En los mercados 2-Way donde los puntajes se igualen con la cuota tomada, las apuestas se anularán. Para estos mercados, los try incluyen try penal.

**Primera jugada anotadora/Primera jugada anotadora del equipo / Primera jugada anotadora de la 2da mitad/Anotará en la 1ra (2da mitad) / Equipo que anotará primero/Equipo que anotará el 1er try/Última jugada anotadora de la 1ra mitad/Última jugada anotadora del partido/Equipo que anotará último/Equipo que marcará el último try/Tiempo del 1er try/Tiempo del 1er try del equipo**

Para todos estos mercados, el try incluye el try penal. Para todos los mercados de jugadas puntuables, las conversiones no cuentan.

**El equipo que anota primero gana el partido**

Incluye tiempo extra si se juega.

**Resultado doble**

Prediga el resultado del partido especificado en el medio tiempo y en el tiempo completo.

**Margen vencedor incluyendo exacto y alternativo**

Para propósitos de liquidación se utiliza el margen a tiempo completo (la opción de empate está disponible).

**Carrera para mercados**

Pronostique el equipo que alcanzará primero un total de puntos específico (ninguna de las dos opciones está disponible).

**Apuestas a medio tiempo**

Los mercados del 1er tiempo se liquidan al final del 1er tiempo. Los mercados del 2do tiempo se liquidan al final del tiempo reglamentario y excluyen el tiempo extra si se juega.

**Otros mercados**

**Juego en vivo - Ganará en el tiempo extra/clasificará/levantará el trofeo**

Cuando se ofrezca, todos los mercados se liquidarán, incluidos todos los períodos de tiempo extra si se juega.

**Apuestas a medio tiempo – juego en vivo**

Para las apuestas de medio tiempo – juego/en vivo, la mitad designada del partido debe completarse para que las apuestas sean válidas (a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado). Las apuestas de medio tiempo – juego/en

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

vivo excluyen el tiempo extra si se juega, y en el caso de que los mercados de medio tiempo 2-Way terminen en empate, las apuestas se liquidarán como anuladas/devueltas.

### **Total de try del equipo**

Los try penal cuentan. Las apuestas se mantienen únicamente en el tiempo reglamentario.

**El equipo ganará ambas mitades/Ganar ambas mitades/El equipo ganará cualquiera de las dos mitades**

Ambas mitades deben completarse para que las apuestas sean válidas.

### **¿Cualquiera de los equipos anotará 3 try sin respuesta?**

Cualquiera de los dos equipos deberá anotar 3 try en el juego sin que el equipo contrario anote un try entre ellos. Los try penal cuentan.

Cualquier otro mercado que se vea afectado por cronogramas de torneos incompletos será nulo. Las excepciones serán en mercados que ya están determinados.

**Lance Todd Trophy:** se aplica a la final de la Challenge Cup de la Liga de Rugby. El Hombre del Partido se decide al final del juego y se le otorga el Lance Todd Trophy. Los precios se ofrecen por cada jugador que participa en el partido.

### **Rugby League Nines**

A menos que se indique lo contrario, las apuestas de partido de Rugby League nines se liquidan en función del juego reglamentario específico del torneo y, si se juega, excluyen el tiempo extra.

### **Rugby Union**

#### **Reglas generales**

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas de Rugby se liquidan en 80 minutos de juego. El plazo de 80 minutos de juego incluye cualquier tiempo de paro.

A menos que se indique lo contrario, las apuestas de los partidos de Rugby sevens o Rugby tens se liquidan en función del juego reglamentario específico del torneo y, si se juega, excluyen el tiempo extra.

En el caso de un cambio de oponente con respecto al anunciado, se anularán todas las apuestas para ese partido.

#### **Partidos abandonados**

Todas las apuestas se anulan, excepto los mercados en los que el resultado ya está determinado.

#### **Apuestas de partidos**

**Apuestas con hándicap/Alternativas/Apuestas con hándicap adicionales (incluidas en el juego/en vivo) / Totales de partidos y equipos/Totales alternativos (incluidos en juego/en vivo)**

**BetConstruct**

**Reglas de apuestas deportivas**

**Versión 1.12 Setiembre de 2022**

**© Todos los derechos reservados**

Para los mercados de 2-Way, se aplican las reglas de anulación/empate/devolución. Para los mercados de 3-Way con empate involucrado, una opción se calculará como ganadora.

### **Total de puntos pares/impares y total de puntos pares impares del equipo**

El cero cuenta como para propósitos de liquidación.

### **Draw-No-Bet**

Si el juego termina en empate, las apuestas se liquidarán como anuladas/empatadas/devueltas.

**1era/2da mitad Draw-No-Bet:** si la 1era/2da mitad de un partido específico termina en empate, las apuestas se liquidarán como nulas/empatadas/devueltas.

### **Próximo try 2-Way**

Cuando no hay un siguiente try anotado, las apuestas se anularán.

### **Mercados de Total de try/Total de try por equipo/Mayor número de try (incluidos los alternativos)**

En los mercados 2-Way donde los puntajes se igualan con la cuota tomada, se anularán las apuestas. Para estos mercados, el try incluye el try penal.

### **Totales del equipo impares/pares 2-Way**

El cero cuenta como par para propósitos de liquidación.

**Primera jugada anotadora / Primera jugada anotadora del equipo / Primera jugada anotadora de la 2a mitad / Anotará en la 1ra (2a mitad) / Equipo que anotará primero / Equipo que anotará el primer try / Última jugada anotadora de la primera mitad / Última jugada anotadora del partido / Equipo que anotará último / Equipo que anotará el último try**

Para todos estos mercados, el try incluye el try penal. Para todos los mercados de juegos puntuables, las conversiones no cuentan.

### **Puntaje del 1er try/1era mitad**

Pronostique el equipo que marcará el primer try, combinado con el resultado de la primera mitad. Se puede cotizar un precio para no anotar ningún try. Para este mercado, el try incluye el try penal.

### **Equipo que anotará primero y el resultado del partido**

Pronostique el equipo que anotará primero combinado con el resultado del partido, excluyendo el tiempo extra si se juega.

### **Mitad con mayor puntuación / Equipo con mayor puntuación en la mitad**

El total de la segunda mitad excluye el tiempo extra si se juega. El empate es una opción.

### **Resultado doble**

Pronostique el resultado del partido especificado en el medio tiempo y en el tiempo completo.

**Margen vencedor incluidos Exacto y Alternativo**

Para propósitos de liquidación se utiliza el margen a tiempo completo (la opción de empate está disponible).

**Carrera para mercados**

Pronostique el equipo que alcanzará primero un total de puntos específicos (ninguna de las opciones está disponible).

**Apuestas de medio tiempo**

Los mercados de la 1ra mitad se liquidan al final de la 1ra mitad. Los mercados de la 2da mitad se liquidan al final del tiempo reglamentario y excluyen el tiempo extra si se juega. La mitad correspondiente debe completarse para que las apuestas tengan efecto, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

**Resultado del partido (4-Way) / Ganar en el tiempo extra / Levantar el trofeo / Clasificar / Partido para ir al tiempo extra**

La liquidación incluirá tiempo extra/muerte súbita y competencia de patadas si se juega.

**Apuestas a medio tiempo – juego en vivo**

Para las apuestas de medio tiempo – juego en vivo, la mitad designada debe completarse para que las apuestas sean válidas (a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado). Las apuestas de medio tiempo – juego en vivo se excluye el tiempo extra si se juega.

**Equipo que marcará el 1er/último try**

El mercado incluye la opción no anotar ningún try.

**Equipo que marcará primero/último**

Incluye tiempo extra si se juega.

**Equipo que ganará ambas mitades / Equipo que ganará ambas mitades / ganará ninguna mitad**

Ambas mitades deben completarse para que las apuestas sean válidas.

**Mercados al primer/último/en cualquier momento anotador de try**

Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán anuladas/devueltas.

**Primer anotador de try**

Si su jugador entra al campo después de que se haya marcado un try, su apuesta será anulada/devuelta. Si su jugador ha entrado al campo en cualquier momento antes que se anote el primer try, su apuesta se mantendrá. El try penal no cuenta para este mercado. Si el primer try es un try penal, el anotador del segundo try será considerado el ganador para propósitos de liquidación/cálculo.

### **Último anotador de try**

Las apuestas se mantendrán en los jugadores que participen en el partido para propósitos de anotador del último try. Si el último try es un try penal, las apuestas se liquidarán según el anterior anotador de try.

### **Anotador de try en cualquier momento (incluidos dos o más, tres o más)**

Las apuestas se mantendrán en los jugadores que participen en CUALQUIER momento del partido. Las apuestas a jugadores en un partido que no se complete serán anuladas/devueltas, excepto aquellas en las que el resultado ya esté determinado (es decir, que ya hayan marcado un try).

### **Totalidad de apuesta**

Solo en la temporada regular a menos que se indique lo contrario. La posición final de los equipos al final del programa de partidos previstos determinará las posiciones sin permitir los playoffs o consultas posteriores (y posibles deducciones de puntos) por parte de las respectivas ligas.

Terminar en el último lugar: se decidirá por el equipo que termine en la última posición de la liga estipulada al finalizar la temporada regular.

Relegado: cuando se ofrece este mercado, la liquidación se basa en las reglas de la liga especificada.

### **Apuestas de temporada**

Máximo anotador de try: se establece solo en la temporada regular (los playoffs no cuentan).

Terminar en el último lugar: se establece para el equipo que termina en el último lugar de la tabla (sin importar si relega o no).

Cualquier otro mercado que se vea afectado por calendarios de torneos incompletos será anulado. Las excepciones serán en mercados que ya están determinados.

### **Especiales de rugby**

En el caso de que dos o más equipos lleguen a la misma etapa de la competencia, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Para los mercados relacionados con el "total/match/team try", los tries de penalidad cuentan para propósitos de liquidación.

Si dos equipos terminan juntos en la cima de cualquier liga/grupo, cuando corresponda, las reglas oficiales de la competencia determinarán el ganador para propósitos de liquidación.

Cualquier otro mercado que se vea afectado por calendarios de torneos incompletos será anulado. Las excepciones serán en mercados que ya están determinados.

### **Snooker**

#### **Apuestas definitivas**

A excepción de las apuestas ante-post realizadas a cualquier jugador que participe en la clasificación de un torneo determinado, pero no se clasifique para el torneo principal. Tales apuestas se considerarán perdedoras por propósitos de liquidación.

Todos los participantes en un torneo determinado tendrán un precio para ganar la totalidad del torneo.

La totalidad de mercados pueden estar sujetos a la Regla 4 (Deducciones).

### **Apuestas al partido**

En el caso de que un partido comienza, pero no se complete, el jugador que avance a la siguiente ronda o que obtenga la victoria será considerado el ganador para propósitos de liquidación.

### **Primer color legalmente embocado / embocar la primera bola / embocar la última bola (excluyendo la bola libre)**

En caso de un re-rack, el frame original contará para propósitos de liquidación siempre que se haya embocado un color/bola. Las apuestas no incluyen tiros de falta.

### **Puntos totales del jugador en el primer frame Par / Impar**

Para propósitos de liquidación, el cero cuenta como par.

### **Líder después de los primeros 4 frames / Puntuación después de los primeros 4 frames**

Los primeros 4 frames deben completarse para que las apuestas sean válidas.

### **Break más alto del partido**

En el caso de un re-rack, solo el break más alto en el marco de conteo oficial determinará la liquidación. Se aplicarán las reglas de "Dead-heat" (empate). Si el número reglamentario de frames en un partido no se completa, se modifica o es diferente de los ofrecidos para propósitos de apuestas, las apuestas serán anuladas.

### **Total de frames del partido pares/impares**

Si el número reglamentario de frames en un partido no se completa, se modifica o no es diferente de los ofrecidos para propósitos de apuestas, las apuestas serán anuladas.

### **Apuestas a sesión (pre-match y juego en vivo)**

Todas las apuestas de sesión se refieren a un número específico de frames, según se designe en cada mercado, por ejemplo, los frames 1-4; 5-9; 10-13; 14-19, etc., y se liquidarán basado en los resultados relacionados con la banda de frames específicos. El primer frame de la minisesión especificada debe jugarse para que las apuestas sean válidas.

Si el partido termina naturalmente durante la sesión, las apuestas serán válidas (por ejemplo, un jugador gana 10-2; las apuestas en los frames 10-13 se liquidarán en función de los resultados de los frames 10-12).

Para los siguientes mercados de minisesión; en caso de abandono, retiro o descalificación, las apuestas se anularán a menos que no haya una forma concebible de que el/los frame(s) y/o el partido se puedan jugar hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de ese mercado.

**Break más alto en un torneo**

Se aplican las reglas de Dead-heat (empate).

**147 break en un partido / Total de breaks de más de 50 en un partido**

En caso de que un partido comience pero no se complete, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado.

**Un break de 50 o más en un frame 1 / Un century break en el frame 1**

En caso de que no se complete el primer frame, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado.

**Carrera a 3,4,5 frames**

El frame respectivo debe completarse para que las apuestas sean válidas.

**Break individual más alto (partido/torneo)**

El jugador debe completar al menos un frame/partido para que las apuestas sean válidas.

**Número de frames en el partido**

Si no se completa el número reglamentario de frames en un partido, las apuestas se anularán a menos que no haya una forma concebible de que el partido se pueda jugar hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de este mercado.

**Apuestas revisadas de partidos**

Cuando se ofrezcan apuestas revisadas de partidos (entre sesiones), se deberá completar un frame de la siguiente sesión para que las apuestas sean válidas.

**Nacionalidad del ganador**

Las apuestas se mantienen independientemente de los retiros.

**Fase eliminatoria**

El jugador debe realizar un tiro en el torneo para que las apuestas sean válidas.

**En juego/en vivo**

**Primer color legalmente embocado en el frame / Siguiente primer color embocado en el frame (excluyendo la bola libre)**

En el caso de un re-rack, el frame original contará para propósitos de liquidación siempre y cuando se haya embocado un color. Las apuestas no incluyen los tiros de falta.

**Jugador que embocará la primera bola/próximo frame que embocará la primera bola**

En el caso de un re-rack, el frame original contará para propósitos de liquidación, siempre y cuando se haya embocado una bola. Las apuestas no incluyen los tiros de falta.

**Mercados del siguiente frame**

Si no se juega el frame nominado, las apuestas serán anuladas.

**Próximo frame / Hándicap del siguiente frame (puntos) / Ganador del frame actual / Margen de victoria del próximo frame**

En el caso de que un frame comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas. Las apuestas se mantendrán en caso de re-rack.

**Total de puntos del siguiente frame / Break más alto del siguiente frame**

En el caso de que un frame comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado el resultado. Las apuestas se mantendrán en caso de re-rack.

**Mini sesión en vivo/en directo**

Ganador: Predice el resultado de la minisesión especificada.

Handicap: Predice el resultado de la minisesión especificada después de que se haya aplicado un hándicap.

Puntaje: Predice el puntaje del partido después de la minisesión especificada.

**Speedway**

**Speedway por equipos/clubes**

Antes del juego: Si el partido se abandona antes de que se complete el encuentro, todas las apuestas serán válidas, asumiendo que la ejecución del partido no habría afectado el resultado, o que el evento se reprograme/reanude dentro de las 24 horas; de lo contrario, las apuestas se anularán.

Todos los mercados se liquidarán basados en el resultado después de la finalización de la eliminatoria final (encuentros de liga) o de la presentación en el podio (competiciones individuales/Grand Prix).

Las apelaciones, descalificaciones y deducciones de puntos posteriores no cuentan.

**Squash**

**Apuestas del partido**

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas a menos que después del comienzo del partido un jugador sea descalificado, en cuyo caso el jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o que obtenga la victoria será considerado el ganador para propósitos de liquidación. En el caso de que el número reglamentario de juegos se modifique o difiera de las ofertas con fines de apuesta, el jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o que obtenga la victoria se considerará ganador para propósitos de liquidación.

**Apuestas hándicap / Totales del partido**

En caso de retiro o descalificación, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado. En el caso de que el número reglamentario de juegos se modifique o difiera de las ofertas con fines de apuesta, todas las apuestas serán anuladas.

**Apuestas por puntos en vivo/en directo**

Se ofrece para que un jugador gane el punto nominado. En el caso de que el punto no se juegue, debido a que el juego o el partido haya finalizado, todas las apuestas a ese punto serán anuladas. Si el punto nominado se otorga como un punto de penalización, todas las apuestas a ese punto serán anuladas.

**Juego actual y siguiente juego par o impar**

En el caso de que un juego comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas.

**Puntos totales del jugador / Puntos totales del partido**

En caso de retiro o descalificación, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado o no haya una forma conceible de que el set y/o el partido se pueda jugar a su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de ese mercado.

**Ganador del juego actual y del siguiente juego / Juego actual y siguiente juego / Margen de victoria, Puntos totales / Carrera(s) del(los) juego(s) actual(es) y siguiente(s) juego(s)**

En el caso de que un juego comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Los mercados que se indican a continuación se basan en un número reglamentario de partidos jugados. En el caso de que el número reglamentario de partidos se modifique o difiera de las ofertas con propósitos de apuesta, todas las apuestas se anularán: -

Puntaje correcto del juego / Puntos totales del jugador / Puntos totales del partido / Ganador del juego actual y del siguiente juego / Puntos totales del juego actual y del siguiente juego / Carrera(s) del(los) juego(s) actual(es) y siguiente(s) juego(s) / Margen de victoria del juego actual y del siguiente juego.

**Tenis de mesa**

Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

En el caso de que alguno de los jugadores nombrados en un partido cambie antes de que comience el partido, todas las apuestas serán anuladas. En el caso de que un partido comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas, a menos

que el resultado del mercado específico ya esté determinado, o a menos que no haya una forma concebible de que el juego y/o el partido se pueda jugar hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de un mercado específico.

### **Mercados de juegos en vivo/en directo (actual y siguiente)**

El juego especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado.

### **Carrera para mercados en vivo/en directo**

Las apuestas se liquidan basados en el primer jugador en alcanzar la cantidad de puntos nominados en el juego correspondiente. En el caso de que ninguno de los jugadores alcance el número de puntos requeridos (por abandono), las apuestas en ese mercado serán anuladas. Si no se juega el juego pertinente, se anularán todos los mercados de carreras para ese juego.

### **Apuestas por puntos en vivo/en directo**

Se ofrecen apuestas para que un jugador gane el punto designado. En el caso de que el punto no se juegue, debido al término del partido o juego, todas las apuestas a ese punto serán anuladas.

### **Mercados de apuestas a puntos totales**

Se basan en el número reglamentario de partidos jugados. En el caso de que el número reglamentario de partidos se modifique o difiera de las ofertas para propósitos de apuestas, todas las apuestas serán anuladas.

### **Apuestas hándicap en vivo/en directo**

Los mercados se basan en el número reglamentario de partidos jugados. En el caso de que el número reglamentario de partidos se modifique o difiera de las ofertas para propósitos de apuestas, todas las apuestas serán anuladas.

## **Tenis**

En caso de cualquiera de las siguientes circunstancias, todas las apuestas serán válidas:

Un cambio de horario y/o día del partido

Un cambio de sede

Un cambio de cancha cubierta a cancha al aire libre o viceversa

Un cambio de superficie (ya sea antes o durante un partido)

### **Apuestas de partido, incluidas en vivo/en directo**

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas a menos que después del comienzo del partido un jugador sea descalificado, en cuyo caso el jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o que obtenga la victoria será considerado ganador para propósitos de liquidación.

Un partido retrasado, no jugado o pospuesto solo se considerará como un partido no participante y se anulará/devolverá para propósitos de liquidación cuando se cancele el partido o evento/competición.

**Apuesta definitiva/Apuestas sin favoritos/Apuestas al cuarto/Apuestas a la mitad**

Non-runner no -bet. Los mercados pueden estar sujetos a la Regla 4 (Deducciones).

**Ganador del Cuarto/Mitad**

Indica al cuarto del torneo del que saldrá el ganador (1º / 2º / 3º / 4º). Indica la mitad del torneo de la que saldrá el ganador (Superior/Inferior).

El torneo especificado debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas.

**Nombra a los finalistas/Pronóstico de la final/Llegar a la final**

Non-runner no -bet. El torneo especificado debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas.

**Apuestas a partidos de torneo**

Ambos jugadores de un partido específico deben jugar 1 punto en el torneo para que las apuestas sean válidas. Si los jugadores pasan a la misma ronda del torneo, las apuestas se anularán.

**Apuestas al set**

Las apuestas se anularán si el número reglamentario de sets no se completa o se modifica.

**Ganador del primer set**

En caso de que no se complete el primer set, las apuestas serán anuladas.

**Tie-break en el primer set**

En caso de que no se complete el primer set, las apuestas serán anuladas, a menos que haya comenzado el tie-break, en cuyo caso las apuestas se calcularán como "Sí".

**Tie-break en el partido**

En el caso de que el partido comience pero no se complete, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya producido un tie-break o sea imposible que se produzca un tie-break.

**Resultado doble**

Se pueden ofrecer precios a un jugador designado para Ganar o Perder el primer set y después termina Ganando o Perdiendo el partido. En el caso de que el partido comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas.

**Total de sets**

Se pueden ofrecer mercados de 2-way y 3-way. El mercado 3-Way tiene la opción de "Exactamente". Las apuestas se anularán si el número reglamentario de sets no se completa o se cambia.

**Más aces**

En caso de descalificación o abandono, todas las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas se liquidan a partir de las estadísticas oficiales del torneo.

**1er juego al servicio**

Se ofrece un mercado de 2-way para que un jugador designado mantenga o rompa el servicio en el 1er Juego del Partido. El primer Juego de servicio debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas.

**1er break de servicio**

Nombre al primer jugador que rompa el servicio en el partido. Si no hay break en el partido, las apuestas se liquidarán como empate/anulación.

**Número de sets, incluidos en vivo/en directo**

En caso de descalificación o abandono, todas las apuestas se anularán a menos que haya comenzado el último set o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

**Mercados basados en el total de juegos/Juegos con Hándicap, incluidos en vivo/ en directo**

Estas reglas generales se aplican a juegos en sets individuales, juegos en partido, juegos de jugadores y apuestas con hándicap (según los juegos ganados). En caso de puntos/juegos perdidos, estos se tendrán en cuenta para la liquidación final.

A efectos de todos estos mercados, un tie-break o tie-break de partido se cuenta como un juego.

El hándicap, total de juegos en el partido y juegos de jugadores se basan en un número reglamentario de sets (véase el apartado Apuestas de sets). En el caso de que el número reglamentario de sets cambie o difiera de las ofertas para propósitos de apuestas, todas las apuestas serán anuladas.

Al final del partido, todos los juegos que gana cada jugador individual se sumarán y se aplicará el hándicap para determinar el ganador del hándicap.

**Nacionalidad del ganador**

La nacionalidad mostrada por el organismo que rige el deporte. Las apuestas se mantienen independientemente de los retiros.

**Servicio más rápido del torneo**

El jugador debe realizar el servicio de 1 bola para que las apuestas sean válidas. Las apuestas se liquidarán en base a los resultados oficiales del torneo.

### **Número de ases/doble falta**

En caso de descalificación o abandono, todas las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas se liquidarán a partir de las estadísticas oficiales del torneo.

### **¿Cuántos sets perderá el jugador durante el torneo?**

En el caso de que el jugador se retire del partido/no comience un partido (abandono), se considerará que ha perdido de 2 sets de las mejores 3 partidas, y 3 sets de 5 mejores partidas.

### **Fase eliminatoria**

El jugador debe jugar 1 punto en el torneo para que las apuestas sean válidas.

### **Tie-breaks del partido**

En algunas competencias, los partidos que llegan a un set se deciden mediante un tie-break.

Si un partido se decide por tie-break, el tie-break del Partido se considerará como el 3er set. Las apuestas establecidas se liquidarán como 2-1 a favor del ganador del tie-break del partido.

Cualquier apuesta realizada por error por el Puntaje Correcto o Número de Juegos en el 3er set se anularán.

### **Liga Premier de Tenis Internacional**

Apuestas al empate en el partido: La liquidación se basará en el resultado oficial.

Apuestas a un solo set del partido: Específicamente para el partido final de un solo set de un empate, la liquidación de los mercados se basará en el primer jugador o primeros jugadores en llegar a 6 juegos (y el marcador en ese punto), e ignorará cualquier juego “posterior” en el set.

Si durante un set se sustituye a un jugador, todas las apuestas serán válidas.

### **Mercados de partidos en vivo/en directo (actual y siguiente)**

El jugador que tenga el servicio en el juego correspondiente se indica con (Servicio/Svr/•).

Si el jugador incorrecto se indica como (Servicio/Svr/•), todas las apuestas realizadas al juego actual o siguiente, al resultado del juego actual o siguiente, a empate del juego actual o siguiente, a la apuesta de puntos o al primer punto del juego siguiente serán anuladas, independientemente del resultado.

En el caso de que el próximo juego programado sea un tie-break o un tie-break del partido, todas las apuestas en ese juego serán anuladas, con la excepción del primer punto del próximo juego.

El Juego a empate se resolverá como Sí si el jugador/equipo gana el juego a 40 o el puntaje llega a 40-40 en cualquier fase.

Si algún juego incluye la concesión de uno o varios puntos de penalización por parte del juez de silla, todas las apuestas en ese juego serán válidas. Si el juez de silla otorga un juego de penalización, o en el caso de que un juego no se complete debido a la lesión de un jugador, todas las apuestas a dicho juego serán anuladas, con la

excepción de Juego a empate si ya se ha determinado la liquidación. En caso de puntos/juegos perdidos, estos se tendrán en cuenta para la liquidación final.

**Apuestas a los sets en vivo/en directo**

El partido debe completarse para que las apuestas sean válidas. En caso de descalificación o abandono, todas las apuestas serán anuladas.

**Ganador del set en vivo/en directo (actual y siguiente)**

En el caso de que un set comience pero no se complete, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

**3er/4to/5to set en vivo/en directo, Sí/No**

En el caso de que un set comience pero no se complete, todas las apuestas serán válidas siempre que se juegue un punto del set especificado.

**Puntaje del set en vivo/en directo (actual y siguiente)**

Si no se juega el siguiente set, las apuestas en ese set serán anuladas. El set correspondiente debe completarse para que las apuestas sean válidas. En caso de puntos/juegos perdidos, estos se tendrán en cuenta para la liquidación final.

En algunas competiciones, los partidos que llegan a un set se deciden mediante un tie-break.

Si un partido se decide por tie-break, el tie-break del partido se considerará como el 3er set. Las apuestas al set se liquidarán como 2-1 para el ganador del tie-break del partido, y el ganador del 3er set también se liquidará de manera correspondiente. Todas las apuestas realizadas al ganador del próximo juego o al resultado del próximo juego se anularán si el próximo juego resulta ser un tie-break del partido, aunque las apuestas al primer punto del próximo juego seguirán siendo válidas. Se anularán todas las apuestas realizadas por error para el resultado correcto o el número de juegos en el 3er set.

**Total de juegos del próximo set en vivo/en directo**

Si no se juega el siguiente set, las apuestas a ese set serán anuladas. Consulte también las reglas generales sobre los mercados de Total de Juegos. En caso de puntos/juegos perdidos, estos se tendrán en cuenta para la liquidación final.

**Apuestas a puntos en vivo/en directo**

Se ofrecen apuestas para que un jugador gane el punto designado. En el caso de que el punto no se juegue, debido a que el juego o el partido haya finalizado, todas las apuestas a dicho punto serán anuladas. En caso de puntos perdidos, estos se tendrán en cuenta para la liquidación final.

Si el punto designado se otorga como un punto de penalización, todas las apuestas a dicho punto serán anuladas.

Las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de que se conceda o no un punto en un tie-break.

**Mercados de tie-break en vivo/en directo (incluidos los tie-break del partido)**

Si no se juega un tie-break en el set designado, todas las apuestas en estos mercados serán anuladas. Todas las apuestas serán válidas independientemente de si el tie-break incluye o no la concesión de un punto de penalización.

Si el juez de silla concede el tie-break como un juego de penalización antes de que comience el juego, todas las apuestas al tie-break serán anuladas.

Si el tie-break se otorga como un juego de penalización mientras está en curso, las apuestas al ganador del tie-break serán válidas, pero las apuestas al resultado del tie-break serán anuladas. Las apuestas al total de puntos del tie-break solo se liquidarán si el tie-break ya ha superado la línea correspondiente o si tuviera que superarla para llegar a una conclusión natural.

En el caso de que el tie-break no se complete por descalificación o abandono, todas las apuestas al tie-break serán anuladas, con la excepción del total de puntos del tie-break como se ha detallado anteriormente.

Si el resultado oficial de un tie-break no está especificado (por ejemplo, se concede como un juego de penalización o por descalificación), todas las apuestas al tie-break serán anuladas, con la excepción del total de puntos del tie-break, tal y como se ha detallado anteriormente.

**En vivo/en directo: se realizan un break de servicio durante el partido**

En caso de descalificación o abandono, las apuestas se anularán si al jugador aún no le quiebran el servicio (a menos que no haya ninguna oportunidad concebible para que vuelva a servir, en cuyo caso las apuestas se liquidarán al jugador que no le hayan realizado un break en el servicio).

**En juego / en vivo: jugador al servicio incorrecto**

Si se indica al jugador equivocado como (Servidor/Svr/•), todas las apuestas realizadas al juego actual o siguiente, al resultado del juego actual o siguiente, a las apuestas de puntos o al primer punto del juego siguiente serán anuladas, independientemente del resultado.

**Vóleibol**

**Pre-Match**

Los siguientes mercados se anularán si el partido no se completa, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado:

Ganará el partido

Total del partido Par/Impar

Resultado correcto del set

Resultado doble (resultado del 1er set y del partido)

Desventaja del partido - Sets

Desventaja del partido - Puntos

Total de puntos

Total de puntos del equipo

Para mercados de sets individuales, en caso de que el set no se complete, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado del mercado específico ya esté determinado:

Ganador del primer set

Total del primer set Par/Impar

Hándicap del primer set

Total de puntos del primer set

Margen de victoria del primer set

Resultado correcto del primer set

Resultado después de 2/3 sets

En el caso de que los árbitros apliquen deducciones de puntos, se utilizarán los resultados oficiales para propósitos de liquidación, en todos los mercados.

Si se cambia la sede de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre y cuando que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y visitante de un partido de la lista juega el encuentro en la sede del equipo visitante, las apuestas se mantendrán siempre y cuando el equipo local todavía esté designado oficialmente como tal; de lo contrario, las apuestas serán anuladas.

La clasificación se determinará en base al equipo que pase a la siguiente ronda de la competencia especificada e incluye el resultado de un Golden Set (set de oro) si se juega.

Para las competiciones en las que los empates a doble partido tienen un golden set para decidir qué equipo avanza, el golden set no cuenta para la liquidación de los mercados de partidos/sets regulares.

### **En vivo/en directo**

Los siguientes mercados se anularán si el partido no se completa, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado:

Ganará el partido/Apuestas al set / Total de puntos del partido/Total de puntos del equipo/Apuestas al set con desventaja.

Para mercados de sets individuales, en el caso de que el set no se complete, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

Para las apuestas al punto en vivo/en directo, se ofrecen apuestas para que un equipo gane el punto designado. En el caso de que el punto no se juegue, debido a que el juego o set haya terminado, todas las apuestas a dicho punto serán anuladas.

Líder del set actual/siguiente: si no se alcanza el número de puntos indicada en el set especificado, el equipo que gane el set se considerará como ganador.

En el caso de deducciones de puntos impuestos por el árbitro, los resultados oficiales se utilizarán para propósitos de liquidación, con la excepción de Carrera a los Mercados y Apuestas a Puntos que ya se han determinado.

El Golden Set (cuando corresponda y se ofrezca) se calcula basándose únicamente en lo que ocurra en ese set específico (golden).

## **Waterpolo**

Las apuestas definitivas son de tipo “all-in”, compitan o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Todos los mercados de partidos se liquidarán en el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario. En el caso de que un partido comience pero no se complete, las apuestas se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

## **Mercados pares/impares**

Cualquier puntaje de cero se considera par para propósitos de liquidación.

## **Mercados en vivo/en directo**

Las apuestas se liquidan en el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario. Se debe completar el tiempo reglamentario para que estas apuestas sean válidas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado:

Hándicaps / Resultado del tiempo completo / Total de goles / Hándicaps alternativos / Próximo gol / Total de goles del equipo / Doble oportunidad / Margen de Ganancia / Doble resultado / Carrera a los mercados / Total de goles Impar-Par / Total de goles del equipo Impar-Par / Draw-No-Bet

Los siguientes mercados en vivo/en directo se liquidarán al final del tiempo extra/penales:

Ganador del partido 2-Way / Ir a tiempo extra / Total de tiempo extra / Ir a penales / Ganar los penales / Equipo que anotará el siguiente penal

Los siguientes pronósticos se pueden ofrecer para cada mitad o cuarto y se liquidarán al final de la mitad/cuarto designado. En el caso de que no se complete una mitad/cuarto específico, las apuestas se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

## **Deportes de invierno**

### **Deportes:**

Esquí alpino

Biatlón

Bobsleigh

Esquí de fondo

Esquí acrobático

Luge

Combinada nórdica

Patinaje

Skeleton

Salto de esquí

Snowboarding

Mercados de eventos (incluidos total de apuestas/Podio/Continente ganador/Nacionalidad ganadora). Todas las apuestas se liquidan según los resultados/clasificaciones oficiales de la Federación Internacional de Esquí (FIS), la Unión Internacional de Patinaje (ISU), la Unión Internacional de Biatlón (IBU), el Comité Olímpico Oficial o cualquier organismo oficial que se considere con dicha autoridad para las competiciones. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Si las condiciones de una prueba específica se modifican con respecto a las enumeradas originalmente por el organismo rector oficial, las apuestas serán anuladas, a menos que la liquidación de la(s) apuesta(s) ya esté(n) determinada(s), por ejemplo: distancia oficial alterada (nota: para Esquí de fondo y Biatlón, las apuestas se anularán si se cambia la distancia oficial (indicada), pero se mantendrán si se modifica la distancia real del recorrido) / menos rondas o el orden de los eventos, con la excepción de los eventos de Salto de esquí, donde los resultados se aplicarán a los mercados siempre y cuando una ronda se complete en su totalidad (incluso si la evento/ronda está sujeto a una reanudación, pero excluyendo el margen de victoria; consulte la regla a continuación).

Específicamente, para el salto de esquí en vivo/en directo, si un evento se abandona durante la 2da ronda, lo que significa que los resultados de la 1ra ronda se convierten en el resultado oficial del evento; entonces se anularán todas las apuestas realizadas después de la finalización de la 1ra ronda.

Específicamente, para los mercados definitivos de esquí de fondo, Tour de Ski y Ski Tour Canada; la liquidación se basará en la clasificación final oficial publicada por el organismo rector, independientemente de que se celebren o no todos los eventos programados.

Si un evento específico (determinado como: después de que se conozca una lista final de competidores) se suspende o pospone, las apuestas siguen siendo válidas hasta que se complete el evento.

Los participantes deben pasar por la línea de salida/entrada para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. En el caso de que un competidor se retire/sea descalificado antes del evento específico, se puede aplicar la Regla 4 (Deducciones) a las apuestas.

Las apuestas a cualquier participante que participe en la clasificación para un evento específico, pero luego no se clasifique para la(s) ronda(s) principal(es) se clasificarán como perdedoras.

Para propósitos de liquidación, el resultado es en el momento de la presentación en el podio. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Específicamente, para las apuestas de Combinada Nórdica, si los resultados de la ronda de competencia provisional se utilizan para el inicio de la carrera a través, todas las apuestas del evento se anularán.

**Mercados de Ronda/Salto 1 En vivo/En directo:** si se abandona un evento antes de la finalización de la Ronda 1, las apuestas se anularán, a menos que la liquidación de las apuestas ya esté determinada.

Si un evento se reanuda durante la 1era ronda/salto, todas las apuestas realizadas en los mercados ofrecidos en vivo/en directo antes de la reanudación serán anuladas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

### **Apuestas al grupo**

Si uno o más participantes no pueden participar en un evento específico, las apuestas se anularán. Se aplican las reglas de Dead-heat (empate).

### **Mercados de clasificación**

Cuando se ofrecen mercados (incluidas las apuestas de partidos) específicamente relacionados a las fases/rondas de clasificación, se utilizarán los resultados de los organismos rectores oficiales. Los rankings de clasificación dependen de los tiempos/distancias y/o puntos (FIS) cuando corresponda. (En el caso de que dos participantes obtengan el mismo tiempo, se considerará como ganador al participante con menos puntos FIS). Cuando los puntos FIS no sean aplicables, los participantes con el mismo tiempo/distancia se liquidarán como un Push (empate).

### **Apuestas al partido**

Ambos participantes deben abandonar la línea de salida/entrada para que las apuestas sean válidas. Si un evento consta de una sola ronda, se utilizarán los resultados oficiales de dicha ronda para propósitos de liquidación. Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar esa ronda, el otro jugador será considerado ganador.

Apuestas al partido de la Ronda 1 (Carrera 1 o Salto 1); ambos participantes deben abandonar la línea de salida/entrada para que las apuestas sean válidas. Si se abandona un evento antes de la finalización de la 1ra ronda, las apuestas se anularán.

Apuestas totales de los partidos de saltos de esquí en vivo/en directo en general; si se abandona un evento durante la 2da ronda, lo que significa que los resultados de la 1ra ronda se convierten en el resultado oficial del evento; entonces se anularán todas las apuestas realizadas después de la finalización de la 1ra ronda.

Para eventos de rondas múltiples, si ambos participantes no se clasifican para la siguiente ronda, la liquidación se basará en la clasificación oficial de la 1ra ronda/carrera.

Si ambos participantes no logran registrar un resultado en la clasificación oficial de la 1ra ronda/carrera, ya sea por no terminar o por ser descalificado durante la 1ra ronda/carrera, las apuestas se anularán.

Si ambos participantes se clasifican para la siguiente ronda pero ninguno completa el evento, las apuestas se anularán. Para los enfrentamientos de eventos de velocidad en campo a través, se utilizará la posición oficial final del evento para determinar la liquidación.

Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar, ya sea antes de la finalización de la primera ronda, o después de que ambos jugadores se hayan clasificado para una ronda adicional, el otro jugador será considerado ganador, asumiendo que ese jugador complete la ronda respectiva.

Si un jugador es descalificado durante una ronda posterior, cuando el otro jugador en la apuesta del partido ya no se ha clasificado para esa ronda, el jugador descalificado será considerado ganador.

Si las condiciones de un evento específico se modifican con respecto a las enumeradas originalmente por el organismo rector oficial, las apuestas serán anuladas, por ejemplo: distancias de recorrido más cortas / menos rondas o saltos / orden de eventos; con la excepción de los eventos de salto de esquí, donde los resultados serán válidos para las apuestas al partido siempre y cuando se complete una ronda en su totalidad (incluso si el evento/ronda está sujeto a una reanudación).

### **Enfrentamientos de tiempo de biatlón**

La liquidación se basará únicamente en el tiempo del recorrido (no en el tiempo total, incluidas la tanda de penales).

### **Enfrentamientos de tramos a campo a travéS**

La liquidación se basará en el tiempo de tramo más rápido especificado.

### **Otros deportes**

#### **Hockey de aire**

Los partidos se juegan al mejor de 5 o al mejor de 7. Cada set se juega al mejor de 7 puntos para determinar el ganador del set (no hay dos reglas claras de dos puntos). En el caso de que un partido comience pero no se complete, los mercados se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

**Arquería**

Las apuestas definitivas son de tipo “all-in”, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Apuestas al partido: en el caso de que un partido comience, pero no se complete, los mercados se anularán, a menos que ya se haya determinado el resultado específico del mercado.

Para propósitos de apuestas, contarán las flechas adicionales.

**Tiro con arco**

En el caso de que un partido comience, pero no se complete, los mercados se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

**Atletismo**

Para todos los eventos de atletismo, usamos el resultado en el momento de la presentación en el podio o de la ceremonia de entrega de medallas. Cualquier descalificación posterior, por cualquier motivo, no cuenta.

Nos reservamos el derecho de aplicar una deducción de la Regla 4 en caso de abandono antes del inicio de un evento.

**Tiros de baloncesto**

Se juega entre numerosos jugadores que realizan lanzamientos de 2 o 3 puntos en un número de rondas con eliminación hasta un ganador final. Si los puntos están nivelados, todos los jugadores con la misma puntuación pasan a la siguiente ronda. Cada jugador, a su vez, realiza 10 lanzamientos de dos puntos desde la línea de tiros libres con dos puntos si tiene éxito y cero si no. A esto le siguen los jugadores, a su vez, que realizan 10 lanzamientos desde las mismas posiciones de tres puntos con tres puntos si tienen éxito y cero si no.

**Canoa/kayak**

All-in, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Ajedrez**

Todas las apuestas se basan en el resultado oficial de la partida. Si se pospone una partida o se reemplaza a un jugador, todas las apuestas se anulan.

**Deportes de combate**

Las apuestas totales son de tipo “all-in”, compitan o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Se ofrecen precios para que cada luchador gane la pelea y, en caso de empate, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. Si uno de los luchadores es reemplazado por otro, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

### **Curling**

Apuestas definitivas: all-in, compitan o no.

Apuestas al partido: Todos los partidos se liquidarán según la puntuación final. A efectos de las apuestas, se contarán los finales extra.

Apuestas finales: Para propósitos de apuestas finales, si no se ofrece un precio de final en blanco para un final específico, todas las apuestas se anularán si el final está en blanco (0-0)

### **Clavado**

Los participantes deben realizar un clavado para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

### **Hípica**

All-in, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas. Las apuestas son válidas independientemente de que los jinetes cambien de caballo durante un evento.

### **Esgrima**

Las apuestas definitivas son de tipo “all-in”, compitan o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Ganará el duelo: se ofrecen precios para que cada participante gane el duelo y, en caso de empate, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. Si alguno de los participantes es reemplazado por otro peleador, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

### **Gimnasia**

Los competidores deben intentar una disciplina/ronda para que las apuestas sean válidas. La presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

### **Judo**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial en ese momento. Las descalificaciones/reclamaciones posteriores no contarán para propósitos de apuestas.

### **Lacrosse**

Apuestas definitivas del torneo: todas las apuestas serán válidas.

Apuestas de partido: los juegos deben durar 60 minutos completos para que las apuestas sean válidas. El tiempo extra se incluye para propósitos de liquidación. Todas las apuestas se anularán si el partido no se juega en la fecha programada.

Propuesta que involucra a los jugadores: Ambos jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

**Mercados de jugadores:** tanto los puntos de jugador como los enfrentamientos de jugadores están determinados por los goles y las asistencias de cada jugador, según se indica en el cuadro de puntuación de la página web oficial de cada liga o torneo.

**En vivo/en directo:** el tiempo extra se incluye para propósitos de liquidación. El juego debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado específico del mercado.

### **Pentatlón moderno**

Los participantes deben pasar por la línea de salida para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. La presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

### **Pelota**

Para los mercados que ya se han determinado, en caso de un abandono anticipado, cancelación o suspensión, etc., cualquier apuesta aceptada en estos mercados tendrán validez.

### **Pesapallos**

Todos los juegos deben comenzar en la fecha programada para que las apuestas sean válidas. Para propósitos de liquidación, los innings adicionales no cuentan. Si un juego ha sido pospuesto o cancelado antes de la hora de inicio debida, todas las apuestas se considerarán sin valor.

### **Tiro con pistola**

En el caso de que un partido comience pero no se complete, los mercados se anularán, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

El conteo regresivo puede aplicarse en caso de empate, desde el set final en número de 10, luego el número de 10 en los sets anteriores y 9, etc. si es necesario.

### **Remo**

All-in, compitan o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

En el caso de que una carrera comience pero no se complete (por ejemplo, si no se considera un ganador), todas las apuestas serán anuladas.

### **Vela/Yate**

All-in, compitan o no. Cuando corresponda, la presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Ganará el partido:** en el caso de que una carrera comience, pero no se complete, el jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o que obtenga la victoria se considerará el ganador para propósitos de liquidación.

**Tiro**

All-in, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Sumo**

El ganador del combate/pelea será determinado al final del encuentro por el juez principal/árbitro. Cualquier descalificación o cambio posterior no contará para propósitos de las apuestas.

Si algún combate/pelea no se lleva a cabo dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio programada, las apuestas se anularán.

**Surf**

Apuestas definitivas: Pueden estar sujetas a la Regla 4 (Deducción). Los participantes deben comenzar la Ronda 1 de una competencia específica para que las apuestas sean válidas. De lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. La clasificación en el momento de la presentación en el podio (según el resultado oficial de la ASP) determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas. Si un evento específico no se completa en su totalidad, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

Enfrentamientos: Se decidirá cuando el surfista progrese más en una competencia específica. Si ambos participantes citados quedan eliminados en la misma ronda de un torneo específico, entonces el ganador, por propósitos de las apuestas, se considera el surfista con la mayor puntuación. En caso de empate en las puntuaciones, las apuestas se anularán. Ambos surfistas citados en un enfrentamiento deben competir en la Ronda 1 para que las apuestas sean válidas.

Apuestas al heat: Todos los surfistas deben ingresar al agua durante el heat especificado para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

**Natación (y natación artística)**

All-in, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Taekwondo**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial en ese momento. Las descalificaciones/apelaciones posteriores no contarán para propósitos de apuestas.

**Triatlón**

Los participantes deben pasar la línea de salida para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, las apuestas se anularán y se devolverán los importes apostados. La presentación en el podio determinará la liquidación de apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Ultimate Frisbee**

Para mercados que ya han sido determinados, en caso de abandono anticipado, cancelación, suspensión, etc. cualquier apuesta aceptada en estos mercados tendrán validez.

**Levantamiento de pesas**

All-in, compitan o no. La presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

**Lucha (grecorromana, estilo libre y olímpica)**

La presentación en el podio determinará la liquidación de las apuestas. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Ganará el partido: en caso de empate, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas. Si uno de los luchadores es reemplazado por otro luchador, todas las apuestas se anularán y se devolverán las apuestas.

**Lucha de la WWE**

Las peleas se deciden según el fallo final que se dé durante la emisión. Cualquier cambio posterior después de la emisión no cuenta para propósitos de las apuestas.

Todas las apuestas en eventos que no sean en pareja con cinco o más participantes (por ejemplo, The Royal Rumble) son "All in Run or Not", se pierden las apuestas en los no participantes y cualquier competidor no citado contará para propósitos de apuestas.