NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APUESTAS

PRÓLOGO

1. NORMAS GENERALES

Capítulo 1.1: Introducción 2
Capítulo 1.2: Glosario de Términos 2
Capítulo 1.3: Formalización de Apuestas 2
Capítulo 1.4: Boletos de Apuesta 4
Capítulo 1.5: Cash Out / Cierre anticipado 5
Capítulo 1.6: Cobro de apuestas Ganadoras 6
Capítulo 1.7: Devolución de apuestas Anuladas 7
Capítulo 1.8: Tickets de Pago 7
Capítulo 1.9: Aplicación móvil y monedero electrónico virtual (Tarjeta cobro/pago) 8
Capítulo 1.10: Reclamaciones 10
Capítulo 1.11: Prohibiciones 10

2. REGLAMENTO APUESTAS

2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Capítulo 2.1.1: Validez de los resultados de los Eventos 11
Capítulo 2.1.2: Anulación de las apuestas 14
Capítulo 2.1.3: Apuestas Ganadoras 16

2.2. REGLAMENTO DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Capítulo 2.2.1: Tipos de Apuestas de Contrapartida 17
Capítulo 2.2.2: Formalización de apuestas de Contrapartida 18
Capítulo 2.2.3: Límites para las apuestas de Contrapartida 19

ANEXO I: Modalidades de apuestas

Introducción 19
Modalidades de apuestas Genéricas 20
Reglas particulares aplicables a cada deporte 26

Atletismo 26
Bádminton 27
Baloncesto 28
Balonmano 30
Béisbol 31
Boxeo/ MMA (Mixed Martial Arts)/ Otros deportes de combate 33
Cricket 34
Ciclismo 35
Dardos 36
Deportes de invierno 36
Fútbol 37
Fútbol Sala 47
Fútbol playa 48
Fútbol Americano 48
Galgos 49
Golf 55
Hockey/ Hockey Hielo 56
Deportes de Motor 58
Remo 60
Rugby 60
Snooker (Billar) 61
Surf 61
Tenis/ Tenis de Mesa 62
Triatlón 66
Voleibol 67
Voley- Playa 67
Waterpolo 68
E-Sports 69

PRÓLOGO

ORENES APUESTAS ANDALUCÍA, S.L. es una empresa autorizada por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía para la organización, práctica y desarrollo de las apuestas reguladas según el Decreto 144/2017, de 05 de septiembre, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

En adelante EL OPERADOR DE APUESTAS.

EL OPERADOR DE APUESTAS organiza sus apuestas mediante el sistema **NIOBE** de **ORENES.TECH**, en adelante SISTEMA DE APUESTAS NIOBE, homologado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Todas las apuestas aceptadas por EL OPERADOR DE APUESTAS se rigen por las NORMAS GENERALES y el REGLAMENTO DE APUESTAS VERSUS que se expone en el presente documento. Dicha Normativa está sujeta al Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

Antes de realizar una apuesta, es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar las NORMAS GENERALES y el REGLAMENTO DE APUESTAS DE VERSUS E, así como las condiciones específicas de cada deporte o evento concreto que forman parte de ella.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar o ampliar las NORMAS GENERALES y REGLAMENTO DE APUESTAS VERSUS sin previo aviso, siendo de aplicación las nuevas NORMAS GENERALES y REGLAMENTO DE APUESTAS VERSUS E desde el momento en que lo publique.

Las NORMAS GENERALES y REGLAMENTO DE APUESTAS VERSUS estarán expuestas en los puntos de apuesta de VERSUS y en la página web ***https://andalucia.*** VERSUS***.es/.***

Las reclamaciones y demás comunicaciones se dirigirán a ORENES APUESTAS ANDALUCÍA, S.L., Av. de Alicante, 170, 30007 Murcia, donde radica su domicilio social.

1. NORMAS GENERALES

Capítulo 1.1: INTRODUCCIÓN

Estas NORMAS GENERALES tienen por objeto establecer las condiciones generales por las que se rigen las apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS.

Capítulo 1.2: GLOSARIO DE TÉRMINOS

Apuesta: Aquella actividad de juego en la que se arriesga una cantidad de dinero a favor de un pronóstico sobre los resultados de un evento.

Evento: Acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

Evento Suspendido: Evento que una vez iniciado ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden tener resultados válidos.

Evento Anulado: Evento cuyos resultados no se tienen en cuenta. Con relación a las apuestas no se tiene en cuenta ninguno de los resultados de los eventos anulados.

Evento Aplazado: Aquel evento que no se inicia en el momento programado para ello.

Plazo de Finalización: Período de tiempo que el SISTEMA DE APUESTAS establece, para decidir sobre la validez de los resultados de los eventos que no se celebren de acuerdo a su programación previamente publicada.

Cierre de un evento: Se produce cuando han sido introducidos los resultados válidos del evento en el SISTEMA DE APUESTAS.

Organismos Competentes de los eventos: Son los organismos que deciden sobre los resultados de los eventos. De mayor a menor rango, se consideran organismos competentes de los eventos: Organismos oficiales (federaciones), Jueces o árbitros del evento y Entidades organizadoras.

Modalidad de apuesta: Opciones de apuesta ofertadas por el SISTEMA DE APUESTAS sobre unos determinados resultados de eventos que se especifican en la propia Modalidad de apuesta.

Pronóstico: Predicción que realizan los apostantes sobre las modalidades de apuesta al formalizar sus apuestas. El acierto o no de los pronósticos de una apuesta determina el resultado de la misma.

Apuesta de CONTRAPARTIDA: Aquella en la que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por el coeficiente de apuesta o momio fijado previamente por el sistema.

Apuesta Simple: Es aquella en la que se apuesta con un único pronóstico.

Apuesta Múltiple: Es aquella en que se apuesta simultáneamente con dos o más pronósticos.

Capítulo 1.3: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS

La formalización de una apuesta en el SISTEMA DE APUESTAS es el trámite necesario para que dicha apuesta se considere realizada y aceptada por el SISTEMA DE APUESTAS.

EL OPERADOR DE APUESTAS se compromete a abonar los premios de todas las apuestas ganadoras que

se formalicen en el SISTEMA DE APUESTAS, en las condiciones que se estipulan en estas NORMAS GENERALES.

Para que una apuesta pueda considerarse formalizada en el SISTEMA DE APUESTAS deben ejecutarse como mínimo las siguientes fases del proceso:

El usuario apostante debe efectuar uno o varios pronósticos sobre las modalidades de apuesta propuestas por el SISTEMA DEAPUESTAS.

El usuario apostante debe abonar el importe que desea arriesgar en la apuesta.

El SISTEMA DE APUESTAS debe validar las dos operacionesprecedentes.

El SISTEMA DE APUESTAS debe emitir el boleto donde se reconoce la validación efectuada.

La apuesta se entenderá como no formalizada cuando, por cualquier causa, no se pueda completar alguna de las fases mencionadas. Durante la aceptación por parte del SISTEMA de los pronósticos seleccionados por el usuario apostante, puede que cambien las cuotas, lo que rechazaría la validación de la apuesta. Este cambio de cuotas es muy común en las apuestas en directo, por lo que en el caso en el cual el coeficiente total del ticket cambie favorablemente para el usuario, se podrá formalizar la apuesta.

El cliente es el único responsable de asegurarse que su boleto de apuestas se ha rellenado correctamente y de que, por tanto, está realizando exactamente la apuesta que desea. Cada apuesta está siempre debidamente identificada, luego es responsabilidad del cliente comprobar que la apuesta que está realizando es la que desea procesar.

Las fechas y horas de comienzo de los eventos, así como los resultados de los mismos, recogidas en los boletos, programas, folletos, cupones, marcadores, pantallas o cualquier otro soporte informativo son meramente orientativas, y pueden contener errores. Esta información adicional es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

En todos los deportes se tiene en cuenta sólo el tiempo reglamentario a la hora de evaluar apuestas, excepto si se específica lo contrario o a menos que se trate de apuestas que directamente contemplan prórrogas.

En el caso del fútbol y otros deportes, las apuestas se saldan de acuerdo con el primer resultado publicado en su Fuente u Organismo oficial, o alternativamente en la web oficial del evento inmediatamente después de que termine. Cualquier corrección o modificación subsiguiente no será tenida en cuenta a efectos de evaluación de apuestas.

El usuario puede consultar en el SISTEMA DE APUESTAS el importe a abonar antes de formalizar las apuestas. En todo caso, EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a no formalizar determinadas

apuestas y a limitar la suma de dinero a apostar, sin que medie justificación alguna.

El usuario apostante deberá comprobar que el boleto se ha impreso correctamente. EL OPERADOR DE APUESTAS sólo admitirá las reclamaciones de los usuarios cuando se presenten en las 12 horas siguientes a la formalización de la apuesta, siempre que no se haya cerrado la misma y sean motivadas por fallos de los equipos que han formalizado la apuesta.

El usuario apostante podrá cancelar una apuesta que ya ha sido validada por el SISTEMA DE APUESTAS si no han pasado más de 10 minutos desde la realización de la misma, no hay pronósticos de apuestas en directo y los coeficientes de sus pronósticos sigan siendo los mismos.

El SISTEMA DE APUESTAS no admitirá apuestas una vez iniciados los eventos, salvo que estén denominadas por el propio SISTEMA DE APUESTAS como ***Apuestas en Directo***, por lo que todos aquellos pronósticos que pudieran haberse formalizado sobre modalidades de apuestas que versen sobre eventos ya iniciados para los que no se han autorizado expresamente las ***Apuestas en Directo***, se considerarán nulos.

Con la formalización de una apuesta de cualquier tipo, el usuario apostante en el SISTEMA DE APUESTAS reconoce y admite:

1. Que conoce el funcionamiento del SISTEMA DEAPUESTAS.
2. Que acepta los datos y la información que contiene el boleto de la apuesta que el propio sistema de apuestas le ha emitido.
3. Que conoce y acepta las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE VERSUS.
4. Que no tiene conocimiento del resultado del evento deportivo sobre el que apuesta.
5. Que su apuesta queda sometida a las condiciones establecidas en las NORMAS DE ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO DE VERSUS.

Capítulo 1.4: BOLETOS DE APUESTA

El boleto de la apuesta emitido por el SISTEMA DE APUESTAS es el documento que acredita la formalización de la misma, siendo dicho boleto la única prueba de la apuesta formalizada y el único documento válido para solicitar, en su caso, el pago de las apuestas ganadoras y la devolución de apuestasanuladas.
Será responsabilidad del usuario apostante la guarda y custodia del boleto de las apuestas formalizadas para evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo.
Si el usuario está registrado en la App del SISTEMA DE APUESTAS y desbloqueó la máquina auxiliar con el móvil, los tickets que hubiese virtualizado podrán ser presentados también al cobro.

El boleto de una apuesta formalizada en el SISTEMA DE APUESTAS deberá contener como mínimo la siguiente información:

El nombre de la empresa operadora de apuestas titular de la autorización para la organización, práctica y desarrollo de las apuestas, su número de identificación fiscal (NIF) y su número de inscripción en el Registro de Empresas de Juego de la Comunidad Autónoma de Andalucía.

El número del terminal de apuestas que lo ha expedido e identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

La actividad o actividades deportivas o de competición sobre las que se realiza la apuesta y la combinación y características de la apuesta.

Hora, día, mes y año de formalización de las apuestas.

Los premios o importes a percibir en caso de acierto.

El número o combinación alfanumérica que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.

Página web donde se encuentren a disposición de las personas usuarias las normas de organización y funcionamiento que rigen las apuestas.

Una advertencia referente a que la práctica abusiva del juego puede generar adicción.

Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS en el Boleto de Apuesta con carácter informativo, son orientativos y no se garantiza que sean exactos. El OPERADOR DE APUESTAS podrá corregir dicha información en el momento que lo precise.

Capítulo 1.5: CASH OUT / CIERRE ANTICIPADO

El "Cash Out" es una funcionalidad que te permite realizar un cobro de ganancias antes de que el evento al que has apostado finalice.

Esta funcionalidad puede ofrecerse en determinados deportes y mercados (no necesariamente en todos), en apuestas simples, múltiples y de sistema.

Aunque la intención es ofrecer el servicio Cash Out siempre que sea posible, dicha funcionalidad puede no estar disponible en ocasiones, así que no es posible garantizar siempre su disponibilidad. De manera que se recomienda no realizar apuestas presumiendo que la opción Cobro Anticipado estará disponible como vía para mitigar sus posibles pérdidas, ya que no existe garantía de que esto será así. Todas las apuestas se mantendrán independientemente de si la funcionalidad de Cobro Anticipado se ofrece o no, o dicha funcionalidad se ejecuta o no.

Cuando un cliente utiliza con éxito la funcionalidad *'Cash out'*, se produce el saldado/cierre definitivo de la apuesta original y ningún acontecimiento subsiguiente tendrá impacto en la cantidad ingresada en su cuenta, por lo tanto; la celebración o no del evento, el resultado definitivo, o cualquier circunstancia que posteriormente se produzca a la realización del *Cobro Anticipado*, no afectará de forma alguna a la apuesta ya saldada, salvo que el usuario haya optado por la realización de un "Cash out parcial" en opción, para el cual se realizará un saldado/cierre definitivo sólo por el porcentaje de la apuesta original solicitado.

En caso de que un valor ofrecido para utilizar la funcionalidad *Cash out* sea erróneo, el OPERADOR DE

APUESTAS se reserva el derecho de tomar las medidas pertinentes para corregir dicho error, incluyendo, si es aplicable, la evaluación de la solicitud del *Cash out* por la cantidad equivalente a la que hubiese sido la correcta en caso de no haberse producido el error.
El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar, suspender o eliminar la funcionalidad *Cobro Anticipado* en cualquier momento y de cualquier mercado.

Capítulo 1.6: COBRO DE APUESTAS GANADORAS

Las apuestas ganadoras formalizadas por el SISTEMA DE APUESTAS tendrán derecho al cobro del importe del premio que le corresponda. El derecho al cobro de una apuesta ganadora lo proporciona la posesión del boleto de apuesta no invalidado de una apuesta ganadora.

El OPERADOR DE APUESTAS dispondrá el cobro de las apuestas ganadoras, una vez introducidos los resultados válidos de los eventos en el SISTEMA DE APUESTAS (cierre del evento) que no excederá de veinticuatro horas contabilizadas a partir de la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de apuesta.

El cobro de las apuestas ganadoras se efectúa tras la verificación del boleto de la apuesta ganadora en las máquinas auxiliares de apuestas y terminales de expedición manual del OPERADOR DE APUESTAS.

Cobro en máquinas auxiliares: Las máquinas auxiliares del OPERADOR DE APUESTAS verifican los boletos de apuestas ganadoras. El usuario podrá optar por canjear el importe del boleto de la apuesta ganadora una vez pasado a créditos de la máquina por la formalización de nuevas apuestas, por la emisión de un Ticket de Pago, por ingreso del importe en el saldo del monedero app VERSUS del usuario (tarjeta cobro-pago) o por el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario a través de la máquina auxiliar. Esto también dependerá de los límites establecidos por el OPERADOR DE APUESTAS para cada método de pago y del medio de pago habilitados al terminal.

Cobro en terminales de expedición manual: Los boletos de apuestas ganadoras podrán ser verificados por personal autorizado por el OPERADOR DE APUESTAS en los terminales de expedición manual donde el pago de los mismos podrá efectuarse en efectivo. También podrá optar por canjear el importe de la apuesta ganadora por la emisión de un Ticket de Pago, por el ingreso del importe en el saldo del monedero app VERSUS del usuario (tarjeta cobro -pago), o el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario.

Una vez cobradas las apuestas ganadoras, los boletos que las contienen quedan totalmente invalidados.

El cobro de apuestas ganadoras con boletos copiados o duplicados se entenderá por parte de del OPERADOR DE APUESTAS como cobro autorizado por el propietario del documento original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que el OPERADOR DE APUESTAS inicie los procedimientos que

considere oportunos.

Si por error en la verificación de un boleto por el SISTEMA DE APUESTAS, el OPERADOR DE APUESTAS abonase importes que no se corresponden con el premio a percibir por dicho boleto, es responsabilidad del usuario notificar al OPERADOR DE APUESTAS el error y devolver a la misma los importes que excedan del premio que realmente le corresponda o reclamar los importes que falten para completarlo.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de exigir la identificación a las personas que presenten al cobro boletos de apuestas ganadoras de importe superior a 300 euros.

EL OPERADOR DE APUESTAS mantendrá al menos durante seis años los boletos premiados, al menos en formato electrónico a través de la Unidad Central de Apuestas, a disposición del órgano administrativo competente en materia de Tributos, para su posible comprobación, resolución de incidencias y cotejo.

El derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

Capítulo 1.7: DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS

Las apuestas formalizadas por el SISTEMA DE APUESTAS y que posteriormente resulten anuladas tendrán derecho a la devolución o a la disposición del importe íntegro de la apuesta. Este derecho lo proporciona la posesión del boleto no invalidado de la apuesta anulada.

El OPERADOR DE APUESTAS dispondrá la devolución del importe de las apuestas anuladas en un plazo no superior a 24 horas desde el momento en que el SISTEMA DE APUESTAS publique la anulación de la apuesta.

El usuario podrá disponer del importe de las apuestas anuladas de la misma forma y en las mismas condiciones que se han descrito para el cobro de los premios de las apuestas ganadoras.

Capítulo 1.8: TICKETS DE PAGO

Los Tickets de Pago son documentos emitidos por el SISTEMA DE APUESTAS para el pago de los premios correspondientes a las apuestas ganadoras o para la devolución de apuestas anuladas. La posesión de un Ticket de Pago no invalidado acredita el derecho al cobro de la cantidad por la que se ha extendido en el mismo. El importe máximo de cada ticket de pago está limitado a 1.999,99 euros.

Los Tickets de Pago pueden hacerse efectivos en los puntos de pago autorizados por el OPERADOR DE APUESTAS, pueden ser canjeados para obtener Créditos en las máquinas auxiliares de apuestas para la formalización de nuevas apuestas o para emitir una orden Hal Cash Cash, tras lo cual quedan totalmente invalidados.

Será responsabilidad del usuario poseedor de un Ticket de Pago, la guarda y custodia del mismo, a fin de evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo. El cobro mediante copias o duplicados o de un Ticket de Pago se entenderá por parte del OPERADOR DE APUESTAS como cobro autorizado por el poseedor del Ticket de Pago original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que el OPERADOR DE APUESTAS inicie las actuaciones que considere oportunas.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelar los tickets de pago emitidos por el sistema VERSUS a partir de los 12 meses de su puesta a disposición al cobro, entendiendo que los mismos han sido extraviados o se encuentran en estado no legible.

Capítulo 1.9: APLICACIÓN MÓVIL, MONEDERO ELECTRÓNICO VIRTUAL (TARJETA COBRO/PAGO)

Las apps móviles pueden ser instaladas por parte de los usuarios en sus móviles IOS o Android de manera gratuita en los Stores correspondientes. Su finalidad es facilitar la utilización de los sistemas de apuestas, no siendo posible desde la misma la formalización de nuevas apuestas. Entre las funcionalidades actuales de la app móvil se encuentran:

Escanear un boleto de apuesta para comprobar si está premiado.

Localizar locales cercanos en los que apostar o cobrar premios.

Efectuar las funciones de control de acceso, previa validación de la aplicación asociada a un documento de identidad, para desbloquear y permitir formalizar apuestas en una máquina auxiliar.

Elaboración de un borrador de apuesta a los efectos de simulación de premio posible.

Consultar el estado de los boletos de apuestas realizados a través de máquina auxiliar desbloqueada con la app móvil.

Virtualizar boletos de apuestas, creando una copia digital del mismo con la que podrán realizar las mismas operaciones que con su original físico. Para ello se deberá escanear el boleto físico con el móvil con la misma cuenta con la que se inició la sesión en el terminal, y con la cual se formalizó la apuesta. Cabe resaltar que sólo pueden virtualizarse los boletos realizados con una sesión iniciada en una máquina auxiliar con la aplicación móvil, y nunca aquellos realizados con un pin de desbloqueo.

Alojar los saldos procedentes de créditos o premios procedentes de máquinas auxiliares, terminales de expedición o cajeros, como si de una tarjeta de cobro/pago o monedero virtual se tratara.

Consultar la estadística previa y oferta diaria de carreras de galgos.

El monedero virtual (tarjeta de cobro-pago) incluido en la app VERSUS permite alojar los saldos procedentes de apuestas ganadoras y sus premios, así como de apuestas anuladas, también se permite con el saldo disponible la formación de nuevos boletos en el SISTEMA DE APUESTAS. El importe máximo del premio de apuesta ganadora a cancelar contra monedero app está limitado a 1.999,99 euros. El usuario del monedero app VERSUS podrá disponer, en cualquier momento, del saldo existente en su tarjeta que podrá hacer efectivo en los puntos de pago autorizados por el OPERADOR DE APUESTAS, o mediante la emisión de un Ticket de Pago, orden de transferencia, orden Hal Cash (opcional) o mediante la obtención de Créditos para formalizar nuevas apuestas en cualquiera de las máquinas auxiliares de apuestas.

El monedero app VERSUS E puede ser protegido con una contraseña de seguridad de 4 cifras (PIN), y asociarse además a un Nº de DNI o Nº de pasaporte como doble contraseña de seguridad. Es responsabilidad del cliente, asegurarse de guardar de manera confidencial la contraseña de su monedero app VERSUS.

El monedero app VERSUS puede tener una contraseña de seguridad: PIN o contraseña de seguridad de primer nivel. En caso de tenerlo, el PIN es necesario para efectuar las operaciones rutinarias con el mismo.

El monedero app VERSUS que tiene una contraseña de seguridad puede estar asociada a un Nº de DNI o un Nº de pasaporte como doble contraseña de seguridad, pudiendo ser usadas en este caso para demostrar la identidad del usuario en las máquinas auxiliares de apuestas actuando este dispositivo como control de acceso.

El monedero app (tarjeta de cobro/pago) VERSUS puede estar asociado a un número de cuenta bancaria para facilitar las órdenes de transferencia a dicha cuenta.

El OPERADOR DE APUESTAS considerará como legítimo usuario del monedero app tarjeta de cobro/pago VERSUS y de su saldo a aquel usuario que esté en posesión de la misma y conozca la contraseña de seguridad que la misma pudiera tener, entendiendo como válidas las transacciones con ellas realizadas en el SISTEMA DE APUESTAS. Asimismo, el OPERADOR DE APUESTAS considerará como legítimo usuario de un monedero app (tarjeta cobro/pago) VERSUS asociada a un Nº de DNI o un Nº de pasaporte y de su saldo al titular de dichos documentos, entendiendo como válidas las transacciones realizadas en el SISTEMA DE APUESTAS mediante el uso del PIN.

En caso de perdida, robo o hurto del terminal móvil donde se halle instalada la app VERSUS, el OPERADOR DE APUESTAS se compromete a anular dicho monedero desde el momento de la denuncia por parte del propietario de la misma, pero no se responsabiliza de las operaciones que se hayan podido realizar con la misma hasta ese momento. El OPERADOR DE APUESTAS pondrá a disposición de sus legítimos propietarios los saldos que tuvieran las tarjetas cobro-pago VERSUS en el momento de la denuncia.

En caso de introducir una contraseña (PIN) errónea en 3 ocasiones consecutivas, el SISTEMA DE APUESTAS bloqueará la app VERSUS. Sólo podrán ser desbloqueadas las app VERSUS asociadas a un Nº de DNI o un Nº de pasaporte en los locales de apuestas VERSUS E con la presentación del DNI o pasaporte por el titular del mismo.

El monedero app (tarjeta de cobro/pago) VERSUS que permanezca inactivo por un período superior a 12 meses se considerará en desuso, por lo que el OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelarlo en el sistema.

Capítulo 1.10: RECLAMACIONES

Orenes Apuestas Andalucía, S.L. cuenta con un Departamento de Atención al Cliente para la recepción y posterior resolución de eventuales quejas y reclamaciones.

El cliente puede ponerse en contacto con dicho departamento a través de correo electrónico (apuestas@versus.es), sin perjuicio de la utilización por parte del cliente del sistema de reclamaciones establecido por el órgano competente en materia de juego.

Únicamente se abonará el premio tras la presentación del boleto oficial.

Las apuestas son únicas y tienen un único boleto que permite su cobro en caso de ser ganadoras. Una vez realizado el pago tras la presentación del boleto oficial, la transacción se completa evitando que se pueda realizar dos veces el pago de la misma apuesta. La presentación de otro boleto referente a la misma apuesta no se abonará, sin perjuicio de iniciar las investigaciones pertinentes sobre el posible intento de fraude que esta circunstancia podría evidenciar.

Capítulo 1.11: PROHIBICIONES

El OPERADOR DE APUESTAS prohíbe expresamente la realización de apuestas en el SISTEMA DE APUESTAS a:

a) Las personas menores de edad y las incapacitadas legalmente o por resolución judicial, de acuerdo con lo que establezca la normativa civil.

b) Las personas que voluntariamente hubieran solicitado que les sea prohibido el acceso al juego.

c) Las personas incursas como deudoras en concurso culpable declaradas mediante resolución judicial.

d) Las personas accionistas, propietarias, partícipes o titulares significativas de las empresas de apuestas autorizadas, su personal directivo y empleado directamente involucrados en el desarrollo de las apuestas, así como cónyuges o personas con las que convivan, ascendientes y descendientes en primer grado en las apuestas que gestionen o exploten aquéllas, con independencia de que la participación en las apuestas, por parte de cualquiera de las personas anteriores, se produzca de manera directa o indirecta, a través de terceras personas físicas o jurídicas.

e) Las personas deportistas, entrenadoras u otras participantes directas en la competición en la que se enmarque la actividad deportiva o de competición sobre la que se realice la apuesta.

f) Las personas directivas de las entidades deportivas participantes u organizadoras respecto de la actividad deportiva o de competición sobre la que se realiza la apuesta.

g) Las personas que ejerzan las funciones de jueces o árbitros en la competición en la que se enmarque la actividad deportiva o de competición sobre las que se realiza la apuesta, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquéllas.

h) Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.

i) Las personas que porten armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

Las apuestas realizadas por las personas referidas en el punto anterior no tendrán validez y serán anuladas. Sin perjuicio de la anulación de la apuesta realizada cuando concurra alguna de las circunstancias señaladas anteriormente en este artículo, el OPERADOR DE APUESTAS comunicará los hechos a la Consejería de Hacienda y Administración Pública de la Comunidad Autónoma de Andalucía a los efectos sancionadores que correspondan.

El OPERADOR DE APUESTAS prohíbe expresamente la entrada a los locales de apuestas de VERSUS a:

- Los menores de edad.
- Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental.
- Las personas que perturben el orden y la tranquilidad.

2. REGLAMENTO DE APUESTAS

El REGLAMENTO DE APUESTAS DE VERSUS tiene por objeto establecer las reglas por las que se rigen las apuestas del SISTEMA DE APUESTAS. Esto implica la aceptación de estas reglas, así como las condiciones específicas en cada modalidad base de nuestras apuestas. Es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar estas normas antes de apostar.

2.1 REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Capítulo 2.1.1: VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS

El SISTEMA DE APUESTAS considerará como **resultado válido** de un evento el asignado por los organismos competentes en el evento a la finalización programada del mismo. El SISTEMA DE APUESTAS tomará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes.

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), como norma general, a los efectos de la validez de los resultados, si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada se considerará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes, únicamente a los efectos de la modalidad de apuesta "Ganador del evento" mientras que los pronósticos del resto de modalidades de apuestas se anularán. En todo caso, El SISTEMA DE APUESTAS considerará válidos todos los pronósticos de apuesta que pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de lasuspensión.

No obstante, prevalecerá el criterio particular que se establezcan para las modalidades de apuestas por deporte (*Anexo I- Modalidades de apuesta*).

La modificación o anulación de un resultado ya validado de un evento no afectará a la validez de dicho resultado a efectos del derecho al cobro de las apuestas ganadoras y/o de la devolución de las apuestas anuladas, siendo este resultado inicialmente validado, el único resultado válido a los efectos de decidir sobre el acierto de los pronósticos emitidos en las apuestas.
En los eventos de carácter no oficial en los que no existan unas reglas predefinidas para determinar la validez de los resultados del mismo, el SISTEMA DE APUESTAS fijará con antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido y en caso de no hacerlo se regirá por las reglas del organizador del evento.
Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, la información sobre el resultado en directo de los eventos, así como otros datos informativos de la celebración del evento facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS con carácter informativo son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

Plazo de Finalización de un evento

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), como norma general, a los efectos de la validez de los resultados de los eventos, el SISTEMA DE APUESTAS establece como Plazo de Finalización de un evento, se haya iniciado o no, un período de cuarenta y ocho (48) horas para las Apuestas de Contrapartida a contar desde la hora programada de inicio del evento.
Las apuestas a modalidades que no finalizaran en el plazo mencionado de cuarenta y ocho (48) horas se anularán excepto para aquellas donde se haya podido establecer una resolución. Por ejemplo, en partidos donde se haya marcado un primer gol antes de la suspensión, los pronósticos en mercados tales como Primer Gol o Más de 0.5 goles en el partido serán válidos a efectos de resolución de las apuestas.

Partidos Aplazados

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte), si un evento se aplaza antes de haberse iniciado y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (48 horas siguientes a la hora de inicio programada), dicho evento se considerará nulo y las apuestas se anularán independientemente de si los organismos competentes declaran un resultado.
Si el evento se reprograma para llevarse a cabo dentro del plazo de finalización definido, las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

Partidos Suspendidos/Interrumpidos

Salvo que se especifique lo contrario en las condiciones particulares de cada deporte (en dicho caso prevalecerán las condiciones específicas aplicables a cada deporte):

a) Si un evento durante su celebración es suspendido y no se reanuda dentro de cuarenta y ocho (48) horas siguientes al inicio programado, el SISTEMAS DE APUESTAS considerará válidos, exclusivamente, los pronósticos de apuestas que estén resueltas en el momento de la suspensión.

Se anularán todos los pronósticos de las modalidades de apuesta que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión, incluidos los asignados por los organismos competentes.

b) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro de cuarenta y ocho (48) horas desde el momento de la suspensión y con el mismo resultado, todas las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

c) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro de cuarenta y ocho (48) horas, desde otro momento o resultado distinto al de la suspensión, el SISTEMA DE APUESTAS considerará válidos, exclusivamente, los pronósticos de modalidades de apuesta que estén resueltos en el momento de la suspensión. Los pronósticos de las modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la suspensión se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes.

Partidos no jugados en las circunstancias previstas inicialmente / Partidos reubicados

Si se modifica el lugar en el que estaba previsto un partido (a otro lugar que no sea el del equipo visitante), las apuestas permanecerán siempre y cuando el equipo local siga siendo reconocido como tal y el campo se encuentre en el mismo territorio nacional, en caso contrario se anularán. En caso de jugar en el lugar del equipo visitante, las apuestas serán nulas.

Eventos nulos

El SISTEMA DE APUESTAS considerará nulos aquellos eventos considerados nulos por los organismos competentes, sea antes de su inicio o una vez iniciados. Los resultados que pudieran asignar los organismos competentes a los eventos nulos, no se tendrán en cuenta y serán considerados no válidos por el SISTEMA DE APUESTAS.

Eventos compuestos

Los eventos tipo campeonato, liga, división, eliminatoria, carreras de deportes de motor y en general todos aquellos eventos que se componen de sub-eventos (partidos o sesiones que se disputan en distintos días o distintas jornadas del año), no tienen una fecha de inicio ni fin claramente definida, sino que comienza con el inicio del primer sub-evento y concluye con el final del último sub-evento que lo compone. Por ejemplo, las carreras de Formula 1 se consideran eventos compuestos ya que se componen de varias sesiones de entrenamientos, siendo lo habitual que los viernes sean los entrenamientos libres, el sábado los entrenamientos oficiales, y el domingo la carrera. Por este motivo, las carreras se deben considerar eventos compuestos y los boletos de apuestas indicarán la fecha y hora de inicio del próximo sub-evento de la competición general. Así por ejemplo, si un cliente quiere apostar al "Ganador de la carrera" del "Gran Premio de Qatar 2019" y lo hace el jueves 7 de marzo, comenzando los entrenamientos libres el viernes 8 de marzo a las 13:40, la hora de inicio (cierre temporal de apuestas) será 08-03-2019 a las 13:40, independientemente de que la carrera (y por consiguiente la apuesta) comience el domingo 10 de marzo a las 18:00, y termine cuando el último piloto cruce la meta.

NORMAS ESPECIALES EN APUESTAS EN DIRECTO

El OPERADOR DE APUESTAS informa que los datos que aparecen en las máquinas auxiliares de las apuestas en vivo proporcionan información meramente orientativa, y que deben siempre contrastarse con una página oficial de resultados. En consecuencia, cualquier imprecisión en los marcadores de las apuestas en vivo no será motivo de anulación o invalidación de una apuesta.

Información adicional y protección contra el fraude

Los clientes deben saber que en ocasiones las retransmisiones deportivas que se emiten en los locales de apuestas (TV, radio, internet, etc.) pueden tener algún tipo de retraso respecto al evento real. Estas retransmisiones son ajenas a VERSUS. Por este motivo, VERSUS no se responsabilizará de las mismas, ni de las conclusiones que de ellas saquen los clientes para realizar sus apuestas, sino que evaluará sus apuestas como ganadoras o perdedoras basándose en si los pronósticos contenidos en el boleto coinciden o no con el resultado considerado válido.

Igualmente, en ocasiones se puede incluir algún tipo de información adicional en los boletos, programas, folletos, cupones, pantallas informativas del local de apuestas o cualquier otro soporte informativo. Esta información es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

En el caso de que existan indicios de que se haya producido una manipulación en la organización y/o celebración de un evento, según indicios fundados, la empresa se reserva el derecho a retener el pago de los premios de las apuestas que contengan dicho evento, a la espera del resultado de las investigaciones pertinentes que realice la entidad organizadora del evento. En el caso de que finalmente se determine por dicha entidad la existencia de tal manipulación, dicho evento se considerará nulo y todas las apuestas se anularán.

Capítulo 2.1.2: ANULACIÓN DE APUESTAS

a) Anulación de pronósticos

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de un pronóstico en los siguientes casos:

- Cuando no tuvieran posibilidad de ser acertantes en el momento que se formalizó laapuesta.
- Cuando se haya realizado sobre resultados no válidos por el SISTEMA DEAPUESTAS.
- Cuando se haya realizado en modalidades de apuesta que no estén catalogadas como Apuestas en Directo, después de que hayan iniciado los eventos.
- Cuando el evento a cuyos resultados se refiere el pronóstico sufre alteraciones que por su importancia considera que influyen en los resultados del mismo y desvirtúan las apuestas que pudieran haberse formalizado antes de dichas alteraciones.
- Cuando sean de aplicación criterios de anulación establecidos en el *Anexo I - Modalidades de apuesta.*

b) Anulación de apuestas

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS en los casos siguientes:

Cuando por fallos técnicos del SISTEMA DE APUESTAS se han formalizado apuestas erróneas.

Cuando las cuotas sean incorrectas o cuando ya se conoce el resultado del pronóstico.

Cuando todos los pronósticos de la apuesta se consideren nulos.

Cuando haya algún error esencial a la hora de identificar los participantes, de forma de que no se corresponde con un evento real (por ejemplo, que se indique en un partido de tenis Roger Federer vs Marc Lopez, cuando el partido es entre Roger Federer y Feliciano Lopez).

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de anular las apuestas cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación a un intento de defraudar a la Compañía.

c) Anulación de pronósticos en apuestas combinadas o de sistema

Los pronósticos de un partido afectado por uno de los siguientes supuestos (pospuesto, cancelado, interrumpido, etc.) incluidos en una apuesta combinada o de sistema, serán obviados dentro de la misma (cuota=1.00) a menos que se reanude dentro de un plazo de cuarenta y ocho (48) horas. En cuanto al resto de la apuesta múltiple, seguirá teniendo validez.

Apuestas en directo

Para partidos en vivo, si un mercado se queda abierto cuando alguno de los siguientes acontecimientos sucede: goles, tarjetas rojas o penales; EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas realizadas en este intervalo de tiempo.

Para eventos en vivo, si las cuotas fueran ofrecidas con una hora o fecha incorrecta, EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de cancelar las apuestas.

Para eventos en vivo, en el caso que se mostrara un marcador erróneo, y las cuotas fuesen actualizadas incorrectamente en base a este resultado erróneo, distinto al que realmente tiene el partido en ese momento, todas las apuestas serán canceladas.

En el caso de que una apuesta hubiera sido validada con una cuota que difiera en más de un 100% de la media de dos operadores con autorización para comercializar apuestas en la Comunidad Autónoma, que hubiesen comercializado esa misma apuesta, la apuesta podrá quedar retenida a la espera de las oportunas investigaciones. En caso de confirmarse esa diferencia superior al 100%, se ofrecerá al apostante la opción de anular su apuesta o cobrarla en caso de ser ganadora al mejor precio ofrecido por los operadores utilizados para la comparativa anterior.

d) Resolución de apuestas

VERSUS tiene un plazo máximo de 180 minutos a partir de la finalización del evento para saldar el resultado de las apuestas. Este tiempo máximo de resolución es orientativo y puede verse incrementado excepcionalmente por causas puntuales.
El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de anular las apuestas cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación a un intento de defraudar a la Compañía.

Capítulo 2.1.3: APUESTAS GANADORAS

El OPERADOR DE APUESTAS considera apuestas ganadoras aquellas que, habiéndose formalizado correctamente en el SISTEMA DE APUESTAS, sean acreedoras de premio según los criterios previamente establecidos por el SISTEMA DE APUESTAS para esa modalidad o tipo de apuesta, que dependen de que contengan pronósticos que coincidan con los resultados validados de los eventos relacionados en las mismas.

En aquellos eventos en los que está previsto un único resultado ganador para una determinada modalidad de apuesta y que sea imposible concretar un solo resultado ganador de la misma, se podrá determinar más de un resultado acertante, decisión que conllevará ajustes para la adjudicación de los premios. Estos ajustes se realizarán de acuerdo a los siguientes criterios establecidos para cada tipo de apuesta.

Regla del empate

Las apuestas se someterán a la "**Regla de Empate**" cuando haya más de un ganador en la competición.
La regla del empate se aplica en las modalidades de apuesta en las que hay más ganadores de los esperados. En caso de empate por la primera posición entre dos participantes la cantidad apostada se divide por el número de participantes ganadores, por lo tanto, por dos en este caso, y todas las ganancias se pagarán según la cantidad apostada resultante de tal división. Si se produjera un empate (Dead-heat) entre más de dos participantes, la cantidad apostada se dividirá proporcionalmente entre el número de participantes ganadores y todas las ganancias se pagarán según la cantidad apostada resultante de tal división.
En una apuesta combinada si a algún pronóstico se aplica la regla del empate, el importe total sería:
Ejemplo:

Importe apostado: 20€

Apuesta a 2 pronósticos: uno cuota 3.00 y otro a cuota 2.00 Cuota

total: 6.00

Importe del premio: 120€

Si en el primer pronóstico a cuota 3.00 que resulta ganador se produce un empate entre dos ganadores, la cuota se dividirá entre dos (3.00/2). El cómputo a efectos del premio sería:

20€ x 1,50 x2.00

El importe que se abonará será de 60€.

2.2 REGLAMENTO DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Apuestas de CONTRAPARTIDA son aquellas en las que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por la cuota o coeficiente fijado previamente por el propio sistema.

Capítulo 2.2.1: TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

En función del momento en que se formalizan las apuestas de contrapartida pueden ser apuestas **"previas"** al inicio del evento o apuestas **"en directo"** una vez iniciado el evento.

En función del número de pronósticos seleccionados la apuesta contrapartida podrá ser:

Apuesta simple: Cuando sólo contiene un único pronóstico. El premio será la multiplicación de la cantidad apostada por el coeficiente del pronóstico.

Apuesta múltiple: Cuando hay varios pronósticos seleccionados. Según las combinaciones realizadas el premio se calcula de diversas maneras:

- **Acumulada:** Apuesta múltiple, de dos o más pronósticos, sobre varios eventos distintos. Es necesario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.
- **Sistema:** Se trata de un tipo de apuesta combinada en la que el usuario realiza tres o más pronósticos, diferenciándose de las apuestas acumuladas en que, incluso fallando alguna de las selecciones, se puede obtener premio. El sistema genera una serie de combinaciones que crean todas las apuestas posibles.
  Ejemplo de apuesta sistema 3/4: seleccionamos 4 eventos que nos permite realizar combinaciones de tres eventos (ABC. ABD, ACD y BCD). Las ganancias se calculan sumando entre sí todas las combinaciones ganadoras que componen la apuesta.

Apuestas de sistema con Banca (Banker): su funcionamiento es igual a las apuestas sistema. La única diferencia es que se puede escoger uno o más bancas, por lo que esos eventos marcados con banca aparecerán en todas las combinaciones posibles.

Para poder optar a premio, el primer requisito es acertar la banca. Si dicho pronóstico fallase, toda la apuesta será perdedora, incluso si acertaran los demás pronósticos.

Ejemplo de apuestas sistema de 5 eventos (A, B, C, D, E) y marcamos con banca el evento E. Las combinaciones posibles, siempre vinculadas al partido marcado serían:

1. *A+B+C+E*
2. *A+C+D+E*
3. *A+B+D+E*
4. *B+C+D+E*

- **Multi-Way:** Apuesta múltiple en la que se hacen dos o más pronósticos sobre el mismo evento, pudiendo ser sobre la misma modalidad o sobre distintas en el partido.

  A cada pronóstico sobre el mismo partido se le considera una Way. En definitiva, este tipo de apuestas permite realizar varios pronósticos sobre un mismo partido en el mismo ticket. El importe de la apuesta será tantas veces el importe mínimo de apuesta como ways tenga el ticket.

  En este tipo de apuesta no es necesario acertar todos los pronósticos ya que el premio máximo se calcula sumando los premios de los pronósticos acertados, como si fueran apuestas simples, pero hay que tener en cuenta que la cantidad apostada se dividen entre todos los pronósticos realizados.

- **Combinaciones de tipos de apuestas:** Las apuestas multi-way se pueden combinar con apuestas acumuladas y con apuestas sistema, si se dan las condiciones de ambas, es decir, tener varios pronósticos en el mismo evento (multi way) y pronósticos de otros eventos (acumulada). Si se seleccionan al menos 3 eventos, se activaría la opción de apuesta sistema.

  La modalidad de acumulada y sistema no pueden darse simultáneamente, ya que sus condiciones son excluyentes entre sí.

Capítulo 2.2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

La formalización de apuestas de contrapartida en el SISTEMA DE APUESTAS se efectúa mediante la selección de los pronósticos sobre los que se quiere apostar y la aceptación de los coeficientes o momios que propone el sistema, a través de los terminales o las máquinas auxiliares. Solo es posible formalizar apuestas mientras los terminales o máquinas auxiliares dispongan de conexión a los servidores.

Las cuotas o momios de los pronósticos propuestos por el SISTEMA DE APUESTAS para las apuestas de contrapartida pueden ser modificados por EL OPERADOR DE APUESTAS a su criterio antes de finalizar el proceso de formalización de la apuesta, pero una vez formalizada una apuesta de contrapartida no podrá modificar el coeficiente o momio de los pronósticos de la apuesta formalizada excepto en los casos previstos en este Reglamento de Apuestas.

Especiales o no deportivos, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

La formalización de las apuestas de contrapartida podrá realizarse antes del inicio del evento o durante la celebración del mismo ***(Apuestas en Directo)***. No se considerarán como "*Apuestas en Directo*" a efectos del presente reglamento, aquellas apuestas que se realizan sobre eventos de tipo competición o eliminatoria ya iniciados que se componen de dos o más eventos de menor grado y que aún incluyen eventos no iniciados y que afectan al resultado de la apuesta realizada.
Ej. Apuestas a Ganador de una Eliminatoria a dos partidos habiéndose celebrado el partido de ida y no habiéndose iniciado el partido de vuelta no tendrán carácter de "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento.
Ej. Apuestas a Campeón de una Competición que se componen de varias jornadas y a su vez de eventos, siempre y cuando falten por iniciarse eventos que puedan influir sobre el resultado de la apuesta realizada, no tendrán carácter de "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento.

Capítulo 2.2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

La unidad mínima por apuesta simple, combinadas o múltiples será de 20 céntimos de euro.

EL OPERADOR DE APUESTAS podrá aceptar apuestas hasta el límite máximo de importe previsto por la normativa de juego y apuestas vigente, y en el caso de que éste no se encuentre contemplado en la normativa de juego y apuestas, se aplicará como límite de importe máximo el previsto por la Ley de Prevención de Blanqueo de Capitales y de Financiación del Terrorismo y relativa aplicación de medidas de diligencia, que en la actualidad está fijado 1.999,99 €, sin perjuicio de futuras actualizaciones por cambios normativos.

En el sistema VERSUS variante NIOBE, el pago máximo por boleto es de 50.000€. Esta cantidad podrá ser modificada sin previa notificación.

ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA

OBJETO

El Objeto de este ANEXO es describir las reglas específicas que aplica el SISTEMA DE APUESTAS a las modalidades de apuesta que se pueden publicar en el mismo.

INTRODUCCIÓN

Primero se describirán las modalidades de apuestas genéricas para, a continuación, describir las específicas de cada deporte ofertado. Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas. Las apuestas genéricas pueden ser ofertadas por cualquier deporte, pero no significa que deban hacerlo.

En las modalidades de apuesta 1X2 y similares al equipo que juegue como local que se adjudicará la opción de apuesta "1" y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará la opción de apuesta "2". En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego "neutral", en las modalidades de apuesta 1X2 y similares, la opción de apuesta "1" se referirá al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y la opción de apuesta "2" se referirá al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.

En las modalidades de apuestas que incluyan referencias a "Local" y "Visitante", las opciones de apuesta que incluyan "Local" se referirán al equipo que juegue como local y las opciones de apuesta que incluyan "Visitante" se referirán al equipo que juegue como visitante. En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego "neutral", en las modalidades de apuesta que incluyan referencias a "Local" y "Visitante", las opciones de apuesta que incluyan "Local" se referirán al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y las opciones de apuesta que incluyan "Visitante" se referirán al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.
En las modalidades específicas de cada deporte se establece si se tendrán en consideración o no las prórrogas y las tandas de lanzamiento desde el punto de penalti si las hubiera para determinar los resultados válidos a la finalización del evento.

MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

En todos los deportes se tiene en cuenta sólo el **tiempo reglamentario** a la hora de evaluar apuestas, excepto si se específica lo contrario o a menos que se trate de apuestas que directamente contemplanprórrogas.

Ganador de partido

En fútbol o cualquier deporte que contemple el empate se ofrecen tres opciones (1 significa victoria local, X empate y 2 victoria visitante). En partidos donde no se contempla el empate (como en tenis) solo se ofrecen las opciones 1 y 2 (no hay empate). Se tiene en cuenta el resultado en el tiempo reglamentario del partido (de lo contrario, se especificará debidamente). El pronóstico puede referirse a un período concreto (1er cuarto, 2º cuarto, 3er cuarto, 4º cuarto, 1ª parte, 2ª parte, etc.)

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto al final del evento (0-0, 1-0, 1-2, 3-0.). Existe también la opción de pronosticar resultado exacto solo de un periodo de tiempo (1ª parte, 2ª parte.).

Campeón

Consiste en pronosticar el ganador final de un torneo, una carrera o un campeonato de cualquier deporte. Las apuestas se someterán a la regla del "Regla de Empate" cuando haya más de un ganador en la competición. Si un participante se retira de la competición o es descalificado cuando el torneo ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este participante serán dadas como perdedoras.

Equipo que llega más lejos

Consiste en pronosticar el equipo que llega más lejos en una competición.

Las apuestas se someterán a la regla del "Regla de Empate" cuando dos o más equipos lleguen a la misma fase de la competición (por ejemplo, dos equipos que llegan a cuartos de final y ambos caen eliminados). Si un participante se retira de la competición o es descalificado cuando la competición ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este participante serán dadas como perdedoras.

Ganador del resto de partido – En Directo

Modalidad propia de las apuestas en partidos en vivo. Se apuesta a quién ganará el resto del partido sin tener en cuenta los goles anteriores al momento de la apuesta. Esta apuesta se establece en base al resultado del partido desde que se coloca la apuesta hasta que acaba el tiempo reglamentario. El pronóstico correcto es el resultado del partido si en el momento de realizar la apuesta el marcador hubiese sido 0-0. El marcador vigente en el momento de realizar la apuesta se muestra en el título del pronóstico (p.e.: "resto del partido: Marcador actual 1:2").

Ganador (sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento siendo los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta anulados si el evento finaliza en empate. Esta modalidad también puede referirse a un período de tiempo (1er cuarto, 2º cuarto, 3er cuarto, etc.)

Apuestas a Totales (N.º Goles / Tarjetas / Saques Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras…) Se apuesta a si el total de goles, puntos, sets, saques de esquinas, tarjetas… de un partido será superior o inferior a un valor determinado.

Descanso / Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganador del evento al descanso y cuál será el ganador al final del tiempo reglamentario, sin incluir las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad, o en la finalización del tiempo reglamentario si se omite el período.

Hándicap Asiático

La línea asiática es un tipo especial de apuesta en el que se otorgan ventajas o desventajas a uno de los equipos con la finalidad de eliminar el empate como un tercer resultado que provoca que se gane o pierda la apuesta.

Hándicap Asiático	Definición
0	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si hay un empate (diferencia de 0 goles), se anula la apuesta.
0,25	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si tu equipo empata, tu apuesta se divide en dos mitades: una mitad se considera ganadora, la otra mitad se considera empate y se anula.
0,5	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta empata o gana el partido.
0,75	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana o empata el partido. Si pierde por un gol exacto de diferencia, se pierde la mitad del importe apostado.
1	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana o empata el partido. Si pierde por un gol de diferencia, la apuesta se anula.
-0,25	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido. Si empata se pierde la mitad del importe apostado.
-0,5	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido.
-0,75	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido por dos o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia la apuesta se divide en dos: una mitad se considera ganadora, la otra mitad se considera empate y se anula.
-1	La apuesta es ganadora si el equipo por el que se apuesta gana el partido por 2 o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia, se anula la apuesta.

Ejemplo:

Chelsea -0.5 / Liverpool +0.5

Supongamos que en este caso apostamos por el: ***Chelsea -0.5***

Nuestra apuesta será ganadora si el Chelsea gana su partido, mientras que si el Liverpool empata o gana nuestra apuesta será perdedora. Algunos resultados posibles:

Chelsea 1-0 Liverpool -> *Apuesta ganada.* El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 – 0**

Chelsea 2-0 Liverpool -> *Apuesta ganada.* El resultado final con el hándicap aplicado sería **1.5 - 0**

Chelsea 1-1 Liverpool -> *Apuesta perdida.* El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 - 1**

Chelsea 1-2 Liverpool -> *Apuesta perdida.* El resultado final con el hándicap aplicado sería **0.5 - 2**

Más/Menos goles

Pronostica el número total de goles/puntos en un partido.

Más/Menos	Definición
Menos de 2 goles	La apuesta es ganadora si hay 0 o 1 goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, l apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se marcan 3 o más goles en el partido.
Menos de 2,25 goles	La apuesta es ganadora si hay 0 o 1 goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, l mitad de la apuesta es ganadora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si s marcan 3 o más goles en el partido.
Menos de 2,5 goles	La apuesta es ganadora si hay 0, 1 o 2 goles en el partido. La apuesta es perdedora si se marcan 3 o má goles en el partido.
Menos de 2,75 goles	La apuesta es ganadora si hay 0, 1 o 2 goles en el partido. Si se marcan exactamente 3 goles en el partido la mitad de la apuesta es perdedora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si s marcan 4 o más goles en el partido.
Más de 2 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en partido, la apuesta se anula. Las apuestas serán perdedoras si hay 0 o 1 gol en el partido.
Más de 2,25 goles	se marcan 3 o más goles en el partido. Si en el partido, la mitad de la apuesta es perdedora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta ser perdedora si se hay 0 o 1 gol en el partido.
Más de 2,5 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. La apuesta es perdedora si hay 0, 1 o goles en el partido.
Más de 2,75 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 4 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 3 goles en partido, mitad de la apuesta es ganadora y la de la anula. La apuesta es perdedora si se ha 0, 1 o 2 goles en el partido.

Clasificación, *Entre 2 Primeros, Entre 3 Primeros, Entre 4, 5, 6... Primeros, 1º y 2º (en orden), 1º y 2º (sin orden), Piloto que clasifica, etc.*

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica que un participante (equipo/jugador) van a finalizar en una determinada posición en el evento. Si la opción u opciones de apuesta no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar en una posición diferente dependiendo del momento de la retirada o no, en función de las reglas de la competición.

Piloto que clasificará

Se considerará que un piloto ha clasificado cuando haya completado el 90% o más del número establecido de vueltas completadas por el ganador de la carrera (redondeado a un numero entero). Siempre de acuerdo con la clasificación oficial en el momento de la presentación del podio.

Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición. En caso de empate, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados salvo que se contemple esta opción.

Duelos Virtuales – Quien marca más goles

Se trata de eventos virtuales en la que se contrapone a dos competidores y se apuesta a cuál de ellos alcanzará un objetivo concreto. El equipo que anote más goles en dicho partido será considerado el ganador. Por ejemplo, ¿Quién marcará más goles en una jornada de Liga, el Valencia (que juega la Liga) o el Liverpool (que milita en la Premier)?

Para que un evento sea considerado válido ambos competidores deben haber iniciado la competición en cuestión. Las apuestas se considerarán nulas si un jugador no es titular.

Las apuestas se considerarán nulas si el partido de cualquier competidor se pospone o abandona.

Los eventos estarán disponibles solamente para apuestas Pre-Match, hasta el horario de inicio del partido real del equipo que juegue primero.

Las apuestas se considerarán nulas si el partido de cualquier competidor se pospone o abandona.

¿Habrá prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar uno o más tiempos extra añadidas a la finalización inicialmente programada del evento.

Nº Total Par/Impar (Nº Goles/ Tarjetas/ Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras…) Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad será Par o Impar.

Nº Total por tramos/intervalos (Nº Goles/ Tarjetas/ Saques Esquina/ Puntos/ Tantos/ Sets/ Juegos/ Carreras…)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número total de goles, puntos, corners, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad, está en un intervalo determinado a la finalización del período al que haga referencia la descripción

de la modalidad (1ª Parte, 1er Set…) o en la finalización del tiempo reglamentario si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Primer equipo en llegar a XX goles/tantos/puntos…

Se trata de apostar a cuál de los dos equipos llegara antes a X puntos/goles/juegos. Si ninguno de los dos equipos llega a X puntos, el mercado se cancelará y las apuestas serán consideradas nulas.

Ambos marcan

Se ofrece la posibilidad de apostar a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota.

Ganador del partido y Total de goles

Una predicción del resultado al final del tiempo reglamentario y por encima/por debajo de la línea de gol declarada.

Ganador del partido y Ambos equipos marcan

Una predicción del resultado al final del tiempo reglamentario y a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota.

Primer equipo en marcar y Ganador del partido

Una predicción de cuál de los dos equipos marca primero y quien será el ganador del partido al final del tiempo reglamentario.

Ambos equipos marcan y Número de goles

Se ofrece la posibilidad de apostar a que los dos equipos que disputan un partido marcan, a que tan solo lo hace uno de ellos (no importa cuál) o a que ninguno de ellos anota y a si el total de goles de un partido será superior o inferior a un valor determinado.

Por ejemplo, ambos equipos marcan en el partido y hay más de 2,5 goles en el partido.

Margen de victoria

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Asimismo, se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del evento.

Combinadas mejoradas

Son apuestas combinadas exclusivas, creadas específicamente por nuestro equipo. En las apuestas "Combinadas Mejoradas" si uno o más partidos se abandona, cancela, pospone o por otro motivo se anula, y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (48 horas siguientes a la hora de inicio programada del partido en cuestión) las apuestas serán consideradas nulas y se devolverá el importe apostado. Especiales y mejoradas sobre jugadores que no participen en el evento serán anuladas.

Jugador mejor valorado

Las apuestas se saldarán de acuerdo con los resultados tras los 120 minutos o los penaltis, si los hay.

Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado de un evento, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Trío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Apuestas Especiales

Las Apuestas Especiales, por ejemplo, las especiales del día, especiales equipo, especiales jugadores, especiales faltas cometidas, tiros a puerta…se resolverán en base a los datos proporcionados por la web de resultados y estadísticas que se especifique en la modalidad de apuesta que figure en el boleto, por ejemplo: Whoscored.com, Uefa.com, NBA.com, etc. En el caso de que no se especifique dicha web de resultados y estadísticas en la modalidad de apuesta que figure en el boleto nos basaremos en los datos de los organismos competentes.

REGLAS PARTICULARES APLICABLES A CADA DEPORTE

En este capítulo se detallan las condiciones específicas que rigen las apuestas en cada tipo de deporte y evento.
Cualquier incidencia no contemplada en este capítulo de condiciones específicas de cada deporte se regulará por las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

ATLETISMO

La ceremonia de entrega de medallas constituye el “resultado oficial” del evento y determina el abono de premios, por lo que la descalificación de uno o más participantes después de dicha ceremonia no tendrá ningún efecto para la determinación de las apuestas ganadoras. En caso de que no se produzca una ceremonia de entrega de medallas, se tomarán como válidos los resultados declarados por los organismos competentes en el momento de la finalización del evento.
Si un evento de Atletismo termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias

originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.
Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participa en el evento, las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un jugador participa en un evento cuando toma la salida o realiza el primer lanzamiento, salto.

BÁDMINTON

En las modalidades de apuestas de Bádminton se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.
Si un participante se retira o es descalificado una vez se ha completado totalmente el primer set, su rival será considerado ganador, saldándose las apuestas de emparejamientos de acuerdo con dicho resultado. El resto de mercados se saldarán nulos a no ser que el resultado ya se pueda determinar. Si el retiro se produce antes o durante el primer set, las apuestas resultarán nulas, salvo aquellos pronósticos de modalidades de apuestas del 1er set que se hayan resuelto.

Ganador Partido

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor. Si el primer set no se ha completado, cualquier selección pronosticada en esta modalidad se considerará nula. Si un participante se retira o es descalificado después de que el primer set se complete, su rival será considerado ganador.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set) ...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si se le concede el partido a un jugador antes de completarse el respectivo SET, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de sets de un evento.
Ej. A tres sets: 2-1, 2-0, 0-2, 1-2. El número total de sets necesario para ganar el partido se tiene que completar. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

N.º Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

BALONCESTO

En las modalidades de apuestas de baloncesto se tomarán como válidos los resultados de los eventos al finalizar el tiempo reglamentario o a la finalización programada, sin incluir las prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique lo contrario. Cualquier modificación posterior al resultado oficial será ignorada a efectos de la resolución de las modalidades de apuestas.
Todos los encuentros que se celebran como parte de un empate de ida y vuelta, donde el marcador agregado es igual al final del tiempo reglamentario en la vuelta, se incluirá el tiempo extra para determinar el resultado de las apuestas al mercado de vuelta.

Partidos finalizados antes de su finalización programada

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada, únicamente los resultados de los pronósticos de la modalidad de apuesta "Ganador" del evento seguirán siendo válidos siempre y cuando se cumplan ambas condiciones:

- que queden menos de 5 minutos de juego reglamentario
- que se haya proclamado un resultado oficial por cualquiera de los organismos competentes

El resto de pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada cuando queden más de 5 minutos de juego reglamentario, todos los pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Eventos Aplazados / Suspendidos

En los partidos aplazados o suspendidos temporalmente se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

Ganador partido (incl. Prórroga)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento incluyendo las posibles prórrogas.

Ganador partido 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento sin incluir las prórrogas.

Apuestas de Jugadores – Total (Puntos, rebotes, asistencias, etc): Jugador "XX"

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número total de puntos, rebotes, asistencias, etc. que anotará el jugador al que hace referencia la descripción de la modalidad.

En el caso de que un jugador indicado en la descripción de la modalidad no participe en el evento, las apuestas sobre dicho pronóstico se anularán.
Las modalidades de apuesta de jugadores incluyen prórroga.

Ganador partido y más/menos puntos

Esta modalidad de apuesta combinada consiste en pronosticar el ganador del evento y si el número de puntos es más o menos los seleccionados, incluyendo las prórrogas.

Margen de victoria

Se basa en la predicción del margen de victoria de cualquier equipo en un partido incluyendo prórroga.

Resultado exacto serie

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado por partidos ganados en una competición de Baloncesto.
A tres partidos: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2.
A cinco partidos: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3.

Ganador (1er Cuarto), Ganador (2º Cuarto), Ganador (3er Cuarto), Ganador (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 2º Cuarto, 3er Cuarto, 4º Cuarto respectivamente. Incluye la opción empate.

1er Tiempo/Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del evento. No incluye prórroga.

Equipo en anotar el punto nº XX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será quién con su anotación iguale o supera un número total de puntos determinado, incluyendo la prórroga. Si el partido termina antes de alcanzar los X puntos el mercado se anulará.

Primer equipo en llegar a X puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el primero en llegar al número de puntos indicados, incluyendo la prórroga. Si el partido termina antes de alcanzar los X puntos el mercado se anulará.

Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los rebotes adjudicados durante el evento. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Cuarto con mayor número de puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué cuarto se anotará el mayor número de puntos. Los cuatro cuartos del partido tienen que haber sido completados. La prórroga no cuenta. Si se suspende el partido, las apuestas no serán válidas a menos que ya se haya anotado el mayor número de puntos en el último cuarto en el momento de la suspensión.

Apuestas especiales de jugadores (Puntos, asistencias, rebotes, etc.)

El respectivo jugador tiene que participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

BALONMANO

En las modalidades de apuestas de Balonmano se tomarán como válidos los resultados de los eventos al finalizar el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique lo contrario.

Si un partido se da por finalizado anticipadamente, se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol… Último gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento. Los goles en propia puerta cuentan a favor del equipocontrario.

Periodo con más goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué período se marcará mayor número de goles legales incluyendo la opción de “mismo número de goles”.

Equipo en anotar el punto nº XX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será quién con su anotación iguale o supera un número total de puntos determinado, incluyendo la prórroga. Si el partido termina antes de alcanzar los X puntos el mercado se anulará.

Primer equipo en llegar a X puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el primero en llegar al número de puntos indicados, incluyendo la prórroga. Si el partido termina antes de alcanzar los X puntos el mercado se anulará.

BÉISBOL

En las modalidades de apuestas de Béisbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización sin incluir la prórroga, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.
Los lanzadores o pitchers son claves en el posible resultado de un partido, por lo que con antelación al inicio del partido se suelen establecer "listas" con el orden de los lanzadores. En el caso de que se identifique al lanzador, para que las apuestas sean válidas, estos lanzadores deben realizar el primer lanzamiento de su equipo. En caso contrario las apuestas son nulas. Es responsabilidad del cliente asegurarse de que están informados de cualquier cambio relevante de lanzador.

En caso de aplazamiento o suspensión temporal o indefinida de un evento, **se establece como plazo de finalización el plazo que transcurre desde la hora y fecha de celebración del evento, hasta el final de ese día natural en el país/franja horaria de celebración de dicho evento**. Si el evento se celebra durante el plazo de finalización definido, los pronósticos realizados se consideran válidos.
Si durante la celebración de un evento éste se suspende, pero durante el plazo de finalización definido, la federación u organismo organizador del evento, decide dar por finalizado el encuentro declarando un resultado, se atenderá a dicho resultado oficial únicamente en relación a la modalidad de apuesta a "ganador del evento" mientras que los pronósticos del resto de modalidades de apuesta se anularán. En todo caso, se considerarán válidos aquellos pronósticos que ya se hubieran resuelto en el momento de la suspensión.
Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo de finalización definido en beisbol, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión. En todo caso, se considerarán válidos aquellos pronósticos que ya se hubieran resuelto en el momento de la suspensión.
Si un evento deportivo no llega a iniciarse (se aplaza) y no se reanuda dentro el plazo de finalización definido, todas las apuestas se anularán.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador al final de un evento incluyendo la prórroga.

Nº Carreras

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluyendo la prórroga.

N.º Total Par/Impar (Carreras)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, será Par o Impar. Incluye prórroga.

1X2 (1ª Entrada), 1X2 (2ª Entrada) ……. 1X2 (9ª Entrada) …

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 a la finalización de la 1ª Entrada.

Total de carreras en una entrada

Es una modalidad de apuesta sobre el número total de carreras que se anotarán en una entrada.

1X2 Parcial (2º Período), 1X2 (3er Período), 1X2 (4º Período) …

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 al que se refiere la modalidad, 2º Período, 3er Período, 4º Período, etc.

Primero en llegar a XX Carreras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a un número determinado de carreras, incluido el período de desempate si lo hubiera. Si una entrada termina antes de llegar a la carrera XX, incluida la prórroga, esta modalidad se considera nula.

Primera Carrera, Segunda Carrera, Tercera Carrera… Última Carrera

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el participante que logrará la primera carrera, la segunda, la tercera, etc. o la última carrera del evento, incluido el período de desempate si lohubiera.

Ganador +/- N.º Carreras

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador al final de un evento y la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluido el período de desempate si lo hubiera. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/etc.).

Ganador tras las primeras 5 entradas

Es una modalidad de apuesta sobre qué equipo irá ganando el partido al finalizar la quinta entrada.

Más/Menos total carreras tras las primeras 5 entradas:

Es un pronóstico sobre si al finalizar la 5ª entrada se anotarán entre los dos equipos más o menos carreras de un número

determinado.

BOXEO /MMA (MIXED MARTIAL ARTS) / OTROS DEPORTES DE COMBATE

En las modalidades de apuestas de deportes de combate se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, e incluye los recuentos de las tarjetas de puntuación de los jueces u organizadores. No se tendrán en cuenta modificaciones posteriores realizadas una vez que los boxeadores hayan abandonado el ring.

El evento comenzará oficialmente tras el sonido de la campana que indica el primer asalto. En caso de que un combate se declare nulo, todos los pronósticos se anularán.

Si hay un cambio en el número de asaltos programados, todas las apuestas al ganador del combate se mantendrán, mientras que las apuestas "por asalto" serán declaradas nulas.

Si se declara el final del combate antes de que el número total de asaltos se haya completado, las apuestas se pagan sobre la base del resultado del combate en el asalto en el que se ha detenido el combate.

Si un participante se retira durante el período de descanso entre asaltos, se estima que el combate ha finalizado en el asalto previo. La campana marca el final de cada asalto y el comienzo del siguiente. (Ej.: después del 2º asalto, mientras descansa un participante en su rincón se desvanece y no puede salir), se considerará a efectos de cálculo de ganancias que su rival ganó la pelea en el asalto anterior (en el 2º asalto). Cualquier cambio de participante en un evento de combate programado anulará todos los pronósticos realizados sobre modalidades de apuestas y evento que no incluyan a los participantes que finalmente participan en el evento.

Ganador del combate

Si un combate acaba en empate y no se han ofrecido cuotas para esta opción, todas las apuestas se cancelarán. Las apuestas se determinarán de acuerdo con el resultado oficial declarado inmediatamente tras la pelea por el organismo regulador oficial. Cualquier apelación o cambio que se haga al resultado, no se tendrá en cuenta a efectos de la resolución de las apuestas. (a no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).

Todas las apuestas prevalecerán sin tener en cuenta los cambios en el número de asaltos disputados en el combate.

N.º Rounds

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de rounds que se van a celebrar durante la celebración del evento.

Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha finalizado en el asalto previo.

Si el número de rounds programado para el combate cambia los resultados para esta modalidad de apuesta serán considerados no válidos.

Resultado del combate

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el método exacto a través del cual finalizará el combate. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha

finalizado por TKO (KO técnico) en el asalto previo.

Apuestas al asalto

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el asalto concreto en el que la opción escogida conseguirá la victoria por KO, TKO o descalificación. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha finalizado por TKO (KO técnico) en el asalto previo.

Método de victoria

Todas las apuestas se valoran en el resultado oficial anunciado. Si, por el motivo que sea, el número de asaltos se cambia antes del combate, todas las apuestas son válidas.

KO: cuando el boxeador no puede superar la cuenta de 10 segundos tras un derribo. KOT: cuando el árbitro detiene el combate o uno de los boxeadores se retira.
Decisión técnica: cuando el combate se detiene a causa de una herida o lesión no por golpes del contrario y se decide por las tarjetas de puntuación de los jueces antes de que se complete el número de asaltos programados.
Descalificación cuando el combate se detiene y el árbitro descalifica a uno o ambos púgiles.
Por puntos: cuando el combate se decide por las tarjetas de puntuación de los jueces al finalizar el número programado de asaltos.
Empate: cuando hay empate en las tarjetas de puntuación de los jueces o cuando el árbitro detiene el combate y declara un empate técnico.

CRICKET

En las modalidades de apuestas de Cricket se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización sin incluir el período de desempate si lo hubiera, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final de un evento incluyendo el período de desempate si lo hubiera.

N.º Carreras

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento.

Nº Total Par/Impar (Carreras)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, será Par o Impar.

¿Habrá Super Over?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar el período añadido de desempate (Super Over) la finalización inicialmente programada del evento.

¿Qué equipo ganará tras X Overs?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado tras disputarse un número concreto de overs.

CICLISMO

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de ciclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas ciclistas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

En la modalidad "Cara a Cara", si alguno de los participantes no ha iniciado el evento (cruzado la línea de salida) o si ambos participantes se retiran o por cualquier otro motivo no finalizan el evento, los pronósticos serán anulados.

La presentación en el podio de ganadores se considera como 'resultado final' y determina la resolución de las apuestas. En caso de descalificación posterior de alguno de los ganadores no se tendrán en consideración los cambios.

Nº de etapas ganadas por XX

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de etapas, excluyendo las etapas de contrarreloj por equipos, ganadas por una determinada opción de apuesta en un evento.

Número de ciclistas en vestir el maillot de líder de la general

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de ciclistas que vestirán el maillot de líder de la general en un evento, excluyendo el primer día de competición.

Diferencia de segundos del primero al segundo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de segundos de ventaja que el ganador del evento obtendrá sobre el segundo clasificado.

Diferencia de segundos X a Y

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de segundos de ventaja que X obtendrá sobre Y a la finalización del evento o del periodo al que haga referencia la modalidad.

Entre los pronósticos seleccionables siempre existirá uno (Y < 0) que será el único pronostico válido que dentro de esta modalidad de como ganador a Y 2 sobre X.

DARDOS

En las modalidades de apuestas de Dardos se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio. Se considera que una partida de dardos ha empezado cuando se ha tirado el primer dardo en la primera vuelta del primer set.

Ganador o ganador de una partida:

Es un pronóstico sobre el ganador de una partida de dardos.

Ganador 1er/2º/3º/4º/5º... Leg del 1er/2º/3er/4º/5º Set...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente leg. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set) ...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento. Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. Si el número establecido de sets no se completa, se anularán las apuestas para el resultado exacto.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Campeón o ganador de una competición

Se apuesta a qué jugador se proclamará campeón de un torneo concreto. Se aplicará la deducción de la 'Regla 4' en caso de que sea necesario. Si un participante se retira de la competición o es descalificado cuando el torneo ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este participante serán dadas como perdedoras.

DEPORTES DE INVIERNO

En las modalidades de apuestas de deportes de invierno se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor de la competición. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Entre 3 primeros (medalla)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes queda entre los tres primeros. Si un evento de deportes de invierno finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

FÚTBOL

Todas las apuestas de fútbol se determinarán teniendo en cuenta sólo el tiempo reglamentario. Esto incluye el período de juego y el tiempo de descuento que el árbitro añada, pero no incluye la prórroga, o los penaltis, si los hubiera.

La prórroga y los lanzamientos de penaltis sólo se tendrán en cuenta para la determinación del resultado cuando se pronostique el campeón o ganador final de un campeonato, torneo, copa, el clasificado dentro de una fase eliminatoria, y todos aquellos pronósticos que indiquen claramente "incluye prórroga" o "incluye penalties".

Partidos finalizados antes de su finalización programada

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada declarándose como resultado oficial uno "distinto" al que el marcador reflejaba en el momento en el que el evento se interrumpió, se atenderá a dicho resultado oficial en relación, únicamente a los pronósticos de la modalidad de apuesta "Ganador" del evento mientras que los pronósticos del resto de modalidades de apuesta se anularán.

En todo caso, el SISTEMA DE APUESTAS considerará como válidos todos aquellos pronósticos que pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en elmomento de la suspensión.

En caso de declararse como resultado oficial aquél que llevaba el partido en el instante en que se interrumpe, todas las apuestas seguirán siendo válidas y se resolverán en base a dicho resultado.

La modificación o anulación de un resultado ya validado de un evento no afectará a la validez de dicho resultado a efectos del derecho al cobro de las apuestas ganadoras y/o de la devolución de las apuestas anuladas, siendo este resultado inicialmente validado, el único resultado válido a los efectos de decidir sobre el acierto de los pronósticos emitidos en las apuestas.

En los eventos de carácter no oficial en los que no existan unas reglas predefinidas para determinar la validez de los resultados del mismo, el SISTEMA DE APUESTAS fijará con antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido y en caso de no hacerlo se

regirá por las reglas del organizador del evento.
Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, la información sobre el resultado en directo de los eventos, así como otros datos informativos de la celebración del evento facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS con carácter informativo son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

Plazo de Finalización de un evento

A los efectos de la validez de los resultados de los eventos, si un partido se aplaza o se suspende temporalmente el SISTEMA DE APUESTAS establece como Plazo de Finalización de un evento, un período de cuarenta y ocho (48) horas para las Apuestas de Contrapartida a contar desde la hora programada de inicio del evento.
Las apuestas a modalidades que no finalizaran en el plazo mencionado de cuarenta y ocho (48) horas se anularán excepto para aquellas donde se haya podido establecer una resolución. Por ejemplo, en partidos donde se haya marcado un primer gol antes de la suspensión, las apuestas en mercados tales como Primer Gol o Más de/Menos de 0.5 goles en el partido se resolverán.
tales como Primer Gol o Más de/Menos de 0.5 goles en el partido se resolverán.

Partidos aplazados

Si un evento se aplaza antes de haberse iniciado y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (48 horas siguientes a la hora de inicio programada), dicho evento se considerará nulo y las apuestas se anularán independientemente de si los organismos competentes declaran un resultado. Si el evento se reprograma para llevarse a cabo dentro del plazo de finalización definido, las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

Partidos aplazados

Si un evento se aplaza antes de haberse iniciado y no se celebra dentro del plazo de finalización definido (48 horas siguientes a la hora de inicio programada), dicho evento se considerará nulo y las apuestas se anularán independientemente de si los organismos competentes declaran un resultado. Si el evento se reprograma para llevarse a cabo dentro del plazo de finalización definido, las apuestas sobre dicho evento seguirán siendo válidas.

Partidos no jugados en las circunstancias previstas inicialmente / Partidos reubicados

Si se modifica el lugar en el que estaba previsto un partido (a otro lugar que no sea el del equipo visitante), las apuestas permanecerán siempre y cuando el equipo local siga siendo reconocido como tal y el campo se encuentre en el mismo territorio nacional, en caso contrario se anularán. En caso de jugar en el lugar del equipo rival, las apuestas serán nulas.

Eventos nulos:

El SISTEMA DE APUESTAS considerará nulos aquellos eventos considerados nulos por los organismos competentes, sea antes de su inicio o una vez iniciados. Los resultados que pudieran asignar los organismos competentes a los eventos nulos, no se tendrán en cuenta y serán considerados no válidos por el SISTEMA

DE APUESTAS.

Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, la información sobre el resultado en directo de los eventos, así como otros datos informativos de la celebración del evento facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS con carácter informativo son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

En los partidos jugados en campo neutral, el equipo que aparezca a la izquierda en el enunciado del mercado será considerado como el equipo local (equipo que juega "en casa") a efectos de resolución de las apuestas.

Los clubs que jueguen competición europea serán también considerados como locales cuando su terreno de juego habitual sea trasladado a otro lugar dentro de su territorio nacional (por ejemplo, cuando el Shakhtar Donetsk juegue sus partidos de Champions League como local en el estadio Olímpico de Kiev).
En los eventos amistosos, si un partido tiene lugar, pero no se completa como ha sido anunciado (por ejemplo, tiene un formato de 3 partes de 30 minutos en lugar de 2 de 45 minutos) las apuestas realizadas a mercados de primera o segunda parte se anularán. Seguirán siendo válidos todos los pronósticos a modalidades que se determinan en base a la finalización del tiempo reglamentario (excluyendo la prórroga o tanda de penaltis). En el caso que un evento supere los 90 minutos de tiempo reglamentario, todas las apuestas serán anuladas excepto los pronósticos de la modalidad de apuesta “Ganador del evento”.

Mercados en directo a la prórroga
Las apuestas se determinarán en base a las estadísticas oficiales del período de prórroga. No contarán los goles, tarjetas, saques de esquina, etc. incurridos durante el tiempo reglamentario.

Ganador del resto de partido – En Directo
Modalidad propia de las apuestas en partidos en vivo. Se apuesta a quién ganará el resto del partido sin tener en cuenta los goles anteriores desde el momento que se realiza la apuesta (considerando que el marcador fuese 0-0) hasta que acaba el tiempo reglamentario. El marcador vigente en el momento de realizar la apuesta se muestra en el pronóstico del boleto (p.e.: "resto del partido: marcador actual 1-2").

Multiresultado (Multiscore)
Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un partido. A continuación, se exponen las opciones disponibles que para todos los eventos serán las mismas:

- 1:0 / 2:0 / 3:0
- 4:0 / 5:0 / 6:0
- 2:1 / 3:1 / 4:1
- 3:2 / 4:2 / 4:3 / 5:1
- Local otro resultado
- X (Empate)

- 0:1 / 0:2 / 0:3
- 0:4 / 0:5 / 0:6
- 1:2 / 1:3 / 1:4
- 2:3 / 2:4 / 3:4 / 1:5
- Visitante otro resultado

Resultado exacto de la primera parte

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador exacto al final de la primera parte.

Goles en propia meta

Como regla general, salvo que se especifique lo contrario en la definición de los pronósticos aplicables, no se contabilizan los goles en propia meta, cuando el pronóstico sea sobre el jugador que marca el gol, pero cuando se pronostique sobre el equipo que marca el gol, o sobre la cantidad de goles marcados en un campeonato, partido o parte de los mismos sin hacer referencia a un jugador específico, dicho gol en propia meta se contabilizará y se adjudicará al equipo a cuyo marcador suba.

Apuestas de Jugadores

Las apuestas son saldadas sobre el jugador que marca un gol en el partido dentro del tiempo reglamentario. Esto incluye el tiempo de prolongación que el árbitro pueda añadir por lesiones o detención del juego. No incluye prórroga o tanda de penaltis.

Primer goleador

Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se anularán, así como las apuestas al 'Primer goleador' cuando el jugador seleccionado empiece a jugar una vez anotado el primer gol. Goles en propia puerta no son tenidos en cuenta a efectos de la resolución del mercado.

Último goleador

Se anularán aquellas apuestas a jugadores que no hayan tomado parte en ningún momento del encuentro. Serán consideradas válidas las apuestas relativas a jugadores que ingresen en el terreno de juego entrando desde el banquillo. Todos los jugadores que tomen parte en el partido se considerarán 'Participantes' en apuestas al 'Último goleador'. Goles en propia puerta no son tenidos en cuenta a efectos de la resolución del mercado.

Goleador en cualquier momento

Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se anularán. Todos los jugadores que tomen parte en cualquier momento del partido contarán para este tipo de apuestas.
Goles en propia puerta no son tenidos en cuenta a efectos de la resolución del mercado.

Jugador XXX comete faltas, lanza a puerta, asiste

Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se anularán. Todos los jugadores que tomen parte

en cualquier momento del partido contarán para este tipo de apuestas.

Próximo Goleador – En vivo

En el momento de evaluar este mercado, los goles en propia meta no se tendrán en cuenta.

Todos los jugadores que tomen parte en el partido o antes de que se anote el próximo gol, se consideran "participantes".

Todos los jugadores que participan actualmente en el partido estarán disponibles para realizar la apuesta. Se intentará ofrecer cuota para todos los participantes en este mercado.

Si por alguna razón un jugador no incluido en la lista marca un gol, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

Goleador (1 o más Goles), Doblete (2 o más goles), Hat-trick (3 o más goles)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará uno o más goles, dos o más goles (doblete) o tres o más goles (hat-trick) durante el evento y sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

1X2 Doble Oportunidad y +/- X Goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento teniendo dos opciones dentro del mismo pronóstico (1X, 12 y X2) y si el número de goles legales que se marcarán durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período será superior o inferior al límite al que se hace referencia. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/etc.). Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

1X2 Doble Oportunidad y Ambos Gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento teniendo dos opciones dentro del mismo pronóstico (1X, 12 y X2) y si los dos equipos consiguen marcar al menos un gol a la finalización del evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o a la finalización de la totalidad del evento si se omite el período, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado nulo.

Ambos marcan y +/- goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si ambos equipos consiguen marcar al menos un gol a la finalización del evento en que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª parte, 2ª parte….) o a la finalización de la totalidad del evento o si se omite el período, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario y el número total de goles legales que se marcarán durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período será superior o inferior al límite al que se hace referencia. Es necesario acertar ambos

resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado. Si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

Número de goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número total de goles que se marcarán durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/etc.)

Minuto del primer gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué minuto, dentro de unos intervalos predeterminados, se marcará el primer gol. Se incluye la opción de pronosticar que no habrá goles.
A efectos de liquidación de apuestas, el primer minuto del juego va desde el primer segundo hasta el segundo número 59. El segundo minuto va desde el minuto 1 hasta 1 minuto 59 segundos y así sucesivamente.

Suma de goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuántos goles, dentro de unos intervalos predeterminados, se marcarán en total entre los dos equipos durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período.

Próximo gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué equipo marcará el siguiente gol durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/etc.)

Primer, Segundo, Tercer…Último (gol, tarjeta, córner)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol, tarjeta, córner, etc. legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL/TARJETA/CÓRNER" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales en la competición indicada. En aquellos casos en los que el pronóstico ganador no sea único, se aplicará la regla del empate, dividiendo el importe del premio entre los distintos pronósticos ganadores.

Ganador de la tanda de penaltis

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué equipo ganará la tanda de penaltis.

Apuesta Especial – Crea tu apuesta

Es una modalidad de apuesta especial configurable por el usuario final que permite acumular dentro de un único pronóstico distintas selecciones o mercados disponibles para un mismo evento.

Por ejemplo, se pueden acumular las selecciones ganador de un evento de fútbol, jugador que marcará el primer gol, equipo que lanzará más córneres, equipo ganador al descanso y si ambos equipos marcarán, todas dentro de un único pronóstico.

Es necesario acertar todas las selecciones de la apuesta especial (crea tu apuesta) para que sea considerada como ganadora.

En caso de que una selección dentro de una apuesta especial (crea tu apuesta) sea anulada, entonces se anulará el pronóstico entero realizado mediante la modalidad "Crear apuesta" y se devolverá el importe apostado.

La modalidad de apuesta especial (crea tu apuesta) solo tiene en cuenta el tiempo reglamentario más el tiempo añadido, no se tienen en cuenta la prórroga y los penaltis.

Regla general de los mercados de tarjetas (jugadores de campo)

Sólo computarán las tarjetas mostradas durante el transcurso del tiempo reglamentario a jugadores que estén disputando el evento, esto incluye las tarjetas mostradas durante la pausa de la primera mitad que se tendrán en cuenta para la segunda mitad a efectos de cierre de las apuestas. Por el contrario, se excluyen las tarjetas mostradas tras el pitido final, las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea un jugador que esté disputando el evento.

Fórmula de cómputo:

- Tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- Tarjeta roja directa = 2 tarjetas
- 1ª amarilla + 2ª Tarjeta amarilla (que conlleva a tarjeta roja y expulsión) = 3 tarjetas

Por lo tanto, cada jugador no puede contabilizar más de 3 tarjetas en un partido. Esta regla es de aplicación a todos los mercados sobre tarjetas que se describirán a continuación:

Equipo que recibe más tarjetas

Se pronostica cuál de los equipos recibirá más tarjetas siguiendo la regla de cómputo anterior durante el partido en el tiempo reglamentario.

Nº Total tarjetas

Apuesta a más/menos número total de tarjetas mostradas siguiendo la regla de cómputo anterior durante el partido en el tiempo reglamentario.

Número total tarjetas amarillas

Si un jugador es expulsado por doble amarilla, cuenta como 2 amarillas de cara a la apuesta. A efecto de resolución de las apuestas solo contabilizarán las tarjetas amarillas en el tiempo reglamentario.

Puntos de tarjetas

En los pronósticos de puntos de tarjetas, se aplicará la siguiente forma de establecer dicha puntuación: - Tarjeta amarilla = 10 puntos

- Tarjeta roja directa = 25 puntos
- 1ª amarilla + 2ª Tarjeta amarilla (que conlleva a tarjeta roja y expulsión) = 35 puntos Por lo tanto, cada jugador no puede contabilizar más de 35 puntos en unpartido.

¿Habrá expulsión?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si habrá una o más expulsiones a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período. Computarán a los efectos de esta modalidad la tarjeta roja directa y la expulsión por doble amarilla.

Nº de fueras de juego/ faltas

Es una modalidad de apuestas que consiste en pronosticar el número total de fueras de juego o el número total de faltas que serán sancionadas por el árbitro a lo largo de los primeros 90 minutos del evento o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad.

Nº de córners/saques de esquina

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número total de córners/saques de esquina a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o a la finalización del tiempo reglamentario del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/ Par o impar/Primer o último, etc).

En las apuestas referentes a los córners (nº de córners, Equipo con más córners,) se contabilizarán los saques de esquina en el momento que se ponen en juego, si se produce un córner, pero no se llega a sacar, dicho córner no contabilizará a efectos de las apuestas.

Se tomará como resultado válido el ofrecido por los organismos oficiales, en caso de que dichos organismos no ofrezcan ese resultado se utilizarán los datos estadísticos de otras asociaciones.

Resultado del 1er penalti, 2º penalti, 3er penalti…

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el juez/árbitro del evento señalará un primer, segundo, tercer… penalti durante el evento y el resultado del mismo (Gol o No Gol).

1X2 + Nº Goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y el número de goles legales que se marcarán durante el evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

Jugador Asiste (Jugador da una asistencia de gol)

Se considerará asistencia si el jugador seleccionado es el último en tocar el balón del equipo atacante antes que el goleador. No obstante, las asistencias las terminará validando el órgano regulador competente.

¿Habrá revisión VAR (video assistant referee/arbitro asistente de video)?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si a la finalización de los primeros 90 minutos del evento o del periodo al que se haga referencia en la descripción de la modalidad intervendrá el VAR para revisar una acción dentro de su ámbito de actuación (goles, penaltis, tarjetas rojas y confusión deidentidad).

A los efectos de esta modalidad, se entiende que la acción es revisada por el VAR únicamente cuando el árbitro de forma inequívoca realice el gesto de revisión VAR y dibuje en el aire la pantalla de televisión, con independencia de si la acción requiere o no de la revisión en pantalla por parte del árbitro principal del encuentro. Si habiendo revisión VAR, el árbitro, por error, no realiza el gesto de revisión, se acudirá a la retransmisión oficial del partido realizada por el organizador oficial de la competición para determinar la existencia de dicha revisión.

Apuestas a la posesión del balón del partido

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el porcentaje de posesión del balón que cada equipo tendrá a la finalización de los primeros 90 minutos, salvo que se especifique lo contrario. Si un partido se suspende y no se reanuda dentro del plazo de finalización definido, todas las apuestas a este mercado se anularán.

Marca primero / Ganador del partido

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y el equipo que marcará el primer gol legal del evento sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

1er goleador y gana su equipo (1X2) // 1er goleador y gana su equipo (Campeón)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y el jugador que marcará el primer gol legal del evento sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento o jugadores que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

Goleador y gana su equipo (1X2) / Goleador y gana su equipo (Campeón)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Resultado Exacto y Goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento sin tener en cuenta los goles en propia puerta. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados.

¿Ganará alguna parte? / ¿Ganará ambas partes?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo seleccionado consigue ganar alguna de las partes (1X2 1ª Parte ó 1X2 2ª Parte) o ambas (1X2 1ª Parte y 1X2 2ª Parte), dependiendo de la descripción de la modalidad.

Mitad con más goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué período se marcará mayor número de goles legales incluyendo la opción de "mismo número de goles".

Portería a cero

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo consigue acabar sin encajar un gol legal a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

Ganar con la portería a cero

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo consigue acabar sin encajar un gol legal durante el evento y se hace con la victoria del mismo, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.
Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

Marcar en Ambas Partes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo conseguirá anotar en ambas partes del evento, incluyendo los goles en propia puerta a favor del equipo contrario.

Prórroga

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si en un evento habrá prórroga.

¿Habrá gol en la prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si en caso de que haya prórroga habrá o no gol por parte de cualquiera de los dos equipos.

Se Clasifica / ¿Quién pasará a la siguiente ronda?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué equipo ganará la eliminatoria de una competición determinada.

Tiempo de descuento

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el tiempo adicional que se añadirá al período al que hace referencia la descripción de la modalidad y que se determinará por el tiempo indicado por el 4º árbitro y no por el tiempo real jugado.

Se clasifica y Cómo se decide la eliminatoria

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que se clasifica y la manera en la que se resolverá dicha eliminatoria y/o evento. Opciones:

- Equipo local y Tiempo reglamentario
- Equipo local y Prórroga
- Equipo local y Penaltis
- Equipo visitante y Tiempo reglamentario
- Equipo visitante y Prórroga
- Equipo visitante y Penaltis

¿En qué parte marca más goles (Local/Visitante)?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo conseguirá anotar más goles en la primera parte o en la segunda parte.

FÚTBOL SALA

Todos los mercados del partido serán saldados en relación al Tiempo Reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.
Si un partido es interrumpido y se reanuda en un plazo máximo de cuarenta y ocho (48) horas respecto al horario inicial previsto, las apuestas abiertas serán actualizadas con el resultado final. En el caso contrario, si

en cuarenta y ocho (48) horas no se reanuda, todas las apuestas que no hayan sido decididas serán canceladas.
Las reglas y los pronósticos en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de "Futbol".

FÚTBOL PLAYA

Las reglas y los pronósticos en esta modalidad deportiva serán las contempladas en el apartado de "Futbol".

FÚTBOL AMERICANO

En las modalidades de apuestas de fútbol americano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir el período de prórroga si lo hubiera, salvo que la modalidad de apuesta especifique lo contrario.

Partidos finalizados antes de su finalización programada

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada, únicamente los resultados de los pronósticos de la modalidad de apuesta "Ganador" del evento seguirán siendo válidos siempre y cuando se cumplan ambas condiciones:

- que hayan trascurrido, al menos, 55 minutos de juego reglamentario
- que se haya proclamado un resultado oficial por cualquiera de los organismos competentes

El resto de pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada cuando se disputan menos de 55 minutos de tiempo reglamentario, todos los pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Eventos Aplazados / Suspendidos

En los partidos aplazados o suspendidos temporalmente se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

Ganador del evento

Pronostica el ganador del partido. Las apuestas incluyen prórroga, si se juega.
Las apuestas para mercados puntuales de jugador, (por ejemplo "Primer touchdown") mantienen su validez siempre que el jugador se encuentre vestido con el equipamiento reglamentario de juego para disputar el partido, incluso si no participa en el evento. Los pronósticos relativos a un jugador que no lleve puesto el equipamiento reglamentario se declaran nulos y se devolverá el importe apostado.

En las apuestas específicas para un determinado cuarto o mitad, se debe completar dicho cuarto o mitad para que las apuestas

sean válidas. En estos casos la modalidad incluirá "Primer cuarto" o "Segundo Mitad" ... para definir a qué cuarto o mitad se particulariza dicha modalidad.

Si se modifica el lugar en el que estaba previsto un partido, las apuestas permanecerán siempre y cuando el equipo local siga siendo reconocido como tal. Si se cambian los equipos de forma que el equipo local juegue fuera y viceversa, las apuestas basadas en la proposición original serán anuladas.

GALGOS

Reglas generales

El comienzo de la carrera se determina en el momento que el juez de salida da la orden de la misma. No se aceptarán apuestas una vez que el juez de salida ha dado inicio a la carrera.
Asimismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.
El resultado considerado válido para las carreras de galgos será aquél que determine la organización oficial responsable de regular las carreras en el país donde éstas tienen lugar, así como los organismos independientes que los publican/certifican.
En ocasiones, se muestra un primer resultado que no es oficial hasta que dicho resultado se confirma tras realizar el pesaje. Antes de dicha confirmación, el resultado no se considerada oficial. Sin embargo, tras la oficialización del resultado, cualquier modificación posterior no se tendrá en cuenta a efectos de cálculo de apuestas.

Si por algún fallo humano o técnico alguna de las trampillas donde se colocan los participantes no se abriera, podrían producirse las siguientes situaciones, en las que el órgano regulador podrá decidir:

- Se anula la carrera
- Se repite la carrera dentro de las siguientes 24 horas al inicio programado, en cuyo caso las apuestas siguen siendo válidas hasta que se vuelva a correr la carrera
- La carrera se considera válida. En este caso la selección cuya trampilla o cajón no se ha abierto se considera selección nula

Sin embargo, si la trampilla o cajón se abre, pero el galgo no sale, las apuestas seguirán siendo válidas.

Si una apuesta simple de galgos hubiera sido aceptada después del inicio del evento o carrera, dicha apuesta será declarada nula, teniendo el cliente derecho a la devolución de la suma apostada.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

Se apuesta a que el pronóstico seleccionado gana la carrera.

Gemela (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el

que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Reversible (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos. Básicamente sería como realizar dos gemelas, una en la que las selecciones quedarán 1º y 2º, y la otra al revés, por lo que el cliente deberá pagar dos apuestas. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Combinada (sin importar el orden)

Se eligen 3 o más participantes para acabar 1º y 2º clasificados sin importar el orden. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar seis gemelas, o tres gemelas reversibles. En el caso de 4 selecciones, sería equivalente a realizar doce gemelas o seis gemelas reversibles, y así sucesivamente. Al poder ser consideradas como un número determinado de gemelas, las mismas reglas que en dicho apartado se aplican para cada una de las gemelas que la componen.

En los tres tipos de apuesta denominadas "Gemelas", se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.
Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas "Gemelas" se anulan.

Trío (en orden correcto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Trío Combinado (sin importar el orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos. En el caso de 3 selecciones, sería equivalente a realizar los seis tríos distintos que se pueden formar con las tres selecciones, y como tal se considera a efectos de cálculo. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

En los dos tipos de apuestas de galgos denominadas "Tríos", es necesario un mínimo de 6 participantes. Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a seis, las apuestas serán nulas.

Carreras niveladas (Con Hándicap)

En las carreras niveladas con hándicap se concede una distancia de ventaja a los participantes, con el mismo

objetivo de igualar sus respectivas posibilidades de ganar.

Apuestas a ganador y colocado

Son dos pronósticos a un mismo participante en la que la mitad del importe a apostar se destina a "ganador" y la otra mitad a "colocado"; es decir, una apuesta pronostica que el galgo seleccionado va a ganar el evento y otra apuesta pronostica que va finalizar el evento en las primeras posiciones. Las posiciones con derecho a premio en la apuesta a "colocado" se establecen en función del número de participantes en la misma y del tipo de carrera. Tienen dos multiplicadores diferentes asociados, uno para "ganador" y otro para "colocado", que guardan relación entre sí. El multiplicador a "colocado" se calcula siempre en función del multiplicador correspondiente a ganador, tal y como se describe más adelante en este mismo apartado relativo a reglas de apuestas a galgos.

Si el participante seleccionado gana la carrera, ambas apuestas a "Ganador y Colocado" son ganadoras. Si el participante seleccionado no gana la carrera, pero finaliza en posición de "colocado", la apuesta a "ganador" es perdedora y la apuesta a "colocado" ganadora.

Reglas de ganador y colocado

En las apuestas a "Ganador y Colocado", tanto las posiciones que dan derecho a premio como el importe del premio destinado a la apuesta "colocado" se determinan en función del número de corredores que participan en la carrera y de tipo de carrera (carrera normal o nivelada).

La siguiente tabla indica:

- Por un lado, el número de posiciones con derecho a premio
- Por otro el método de cálculo del multiplicador a "colocado" en función del multiplicador a "ganador". El número de corredores se refiere a la totalidad de participantes en la carrera, no al número de corredores establecido en el momento en que se realiza la apuesta.

Se aplicarán las siguientes condiciones en función del número de participantes y del tipo de carrera (Cg = Cuota ganador, Cc = Cuota colocado):

Número de participantes	Tipo de carrera	Posiciones válidas para colocado	Fórmula para la cuota de colocado	Factor corrector del premio
De 1 a 4	Todas	1º	-	-
De 5 a7	Todas	1º y 2º	cc= (Cg+3)/4	1/4
8 o más	Sin Hándicaps	1º, 2º y 3º	cc= (Cg+4)/5	1/5
De 8 a 11	Con Hándicaps	1º, 2º y 3º	cc= (Cg+4)/5	1/5
De 12 a 15	Con Hándicaps	1º, 2º y 3º	cc= (Cg+3)/4	1/4
16 o más	Con Hándicaps	1º, 2º, 3º y 4º	cc= (Cg+3)/4	1/4

En el caso de carreras galgos, si el cliente apuesta usando cuotas que no sean anticipadas, las condiciones finales de colocado serán las que se utilicen a efectos de cálculo de ganancias. Es decir, si un cliente apuesta

con cuotas iniciales en una carrera de 8 participantes sin Hándicap (factor corrector 1/5, opciones válidas 1o, 2o y 3o) y antes de la salida un galgo resulta ser no participante, pasando pues a ser una carrera de 7 participantes, a efectos de cálculo de ganancias las condiciones de colocado serían: factor de corrección 1/4, posiciones válidas 1º y 2º. Si en el ejemplo anterior antes de la salida otros 3 nuevos galgos resultan ser no participantes, pasando a ser una carrera de 4 participantes, la apuesta se convertiría en una única apuesta sencilla al ganador de la carrera.

Cabe destacar que, en el caso de las carreras de galgos con cuotas anticipadas, los términos de colocado que se aplican son los que estén disponibles en el momento en que se pone la apuesta, independientemente de lo que ocurra después.

Las apuestas anticipadas son aquellas en la que la cuota para un participante en concreto de un evento fue preparada antes del comienzo del mismo, como las apuestas a largo plazo (por ejemplo, apuestas realizadas una semana antes del evento). Si su elección no participase finalmente en tal evento, la apuesta será considerada como perdida.

Carreras Aplazadas / Reprogramadas

Las apuestas a cualquier evento que se suspendiera indefinidamente se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable, la validez de las apuestas permanecerá, siempre que las condiciones, el lugar del evento y la superficie de la pista permanezcan invariables. Si las condiciones varían, el lugar del evento cambia o la superficie de la pista difiere, las apuestas se declararán nulas y se devolverá la totalidad del importe apostado.

Si las carreras se aplazan unas horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 15:00 y esa carrera se celebra a las 15:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 15:00 para referirse a dicha carrera.

Cuotas iniciales

Se trata de cuotas que se ofrecen el mismo día de las carreras. Estas cuotas se ofrecen una vez que se conocen todos los participantes del evento (cierre oficial de inscripción) y están disponibles hasta que se ofrecen las primeras cuotas de carrera.

Cuotas finales

Se trata de las últimas cuotas de carrera, calculadas justo antes del inicio de la carrera. Este tipo de cuotas se ofrecen en carreras de galgos y son idénticas en todas las empresas de apuestas, lo que permite su comprobación por el cliente. Cuando un cliente solicita esta cuota para su selección, renuncia voluntariamente a conocer a priori la cuota que se utilizará para calcular las ganancias de su apuesta, decidiendo acogerse a la última cuota que se ofrezca, con la esperanza de que ésta sea superior a la que se ofrezca en el momento en que realiza la apuesta y asumiendo igualmente el riesgo de que la cuota final sea inferior a la ofrecida en el momento de realizar la apuesta. Las apuestas se validan usando estas cuotas, a menos que el cliente solicite expresamente cuotas anticipadas, iniciales o de carrera (y éstas se encuentren disponibles). Las cuotas finales (CF) permiten al OPERADOR de APUESTAS ofrecer apuestas gemelas y tríos, al igual que

permiten al cliente elegir su selección en función de la cuota final. Las cuotas finales, (en inglés starting price, SP).

Se puede encontrar información sobre las cuotas finales (al igual que sobre los resultados, no participantes y otra información relativa a los eventos) en numerosas páginas web y periódicos especializados, entre las que cabe destacar:

www.racingpost.com / www.sportinglife.com

Retirada de un participante

Si un participante se retira antes del inicio del acontecimiento, la selección se considerará nula. Este criterio opera siempre y cuando la apuesta no se valide con cuotas anticipadas ni la apuesta se anuncie con el criterio "compitan todos o no", en cuyo caso la apuesta se considerará perdedora.

Si un participante se retira antes del inicio de la carrera afecta directamente a las posibilidades del resultado para el resto de los participantes. Por este motivo, en las apuestas ganadoras, se aplica una deducción a la cantidad percibida. El importe de la deducción depende del multiplicador del participante retirado. Estas deducciones se aplicarán en las apuestas de galgos. Cuanto menor sea la cuota del galgo retirado, mayor será la deducción. En los tres tipos de apuesta denominadas "Gemelas", se requiere un mínimo de tres participantes para la aceptación de la apuesta.

En la siguiente tabla se detallan las deducciones aplicables:

Cuota del participante retirado	Deducción del premio
1,00 a 1,11	90%
1,12 a 1,19	85%
1,20 a 1,25	80%
1,26 a 1,30	75%
1,31 a 1,40	70%
1,41 a 1,55	65%
1,56 a 1,65	60%
1,66 a 1,80	55%
1,81 a 1,99	50%
2,00 a 2,20	45%
2,21 a 2,50	40%
2,51 a 2,75	35%
2,76 a 3,25	30%
3,26 a 4,00	25%
4,01 a 5,00	20%
5,01 a 6,50	15%
6,51 a 10,00	10%
10,01 a 15,00	5%
Mayor de 15,00	No hay deducción

Ejemplo:

Si un cliente apuesta 10 € a un galgo con una cuota de 6,50, y justo antes de la carrera se retira otro galgo con una cuota de 4,00 y finalmente gana el pronóstico del cliente, la ganancia que el cliente recibiría se calcula del siguiente modo:

Ganancia normal = cuota x cantidad total apostada Ganancia

normal = 6,50 x 10 € = 65 €

Premio = 65 € (ganancias normales) - 10 € (cantidad apostada) = 55 € Cuota del

no participante = 4,00.

% Deducción = 25 %

Deducción aplicada al premio = 55 € (premio) x 0,25 = 13,75 € Nuevo

premio = 55 € (premio) - 13,75 € (deducción) = 41,25 €

Ganancia Total = 41,25 € (nuevo premio) + 10 € (cantidad apostada) = 51,25 €

Retirada de un participante en apuestas de "Gemelas" y "Tríos"

En una apuesta "Gemela" (con exclusión de las Gemelas combinadas, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Si por la retirada de un participante cualquiera antes del inicio de la carrera, el número de participantes es inferior a tres, las apuestas "gemelas" se anulan.

En los dos tipos de apuestas de galgos denominadas "Tríos", es necesario un mínimo de 6 participantes para que la apuesta "Trío" sea válida.

En una apuesta "Trío" (con exclusión de los tríos combinados, para las que rige una regla especial), si se retira un participante seleccionado en la apuesta antes del inicio de la carrera, la apuesta será nula.

Retirada de un participante en apuestas de Gemelas Combinadas y Tríos Combinados

Si se retira un participante seleccionado en la apuesta, todas las selecciones que incluyan a este participante se anulan, siendo válidas el resto de las selecciones.

Ejemplo: Si el cliente realiza una gemela combinada de tres galgos participantes con los números 2, 3 y 4, y finalmente el galgo número 2 no participa, quedarían anuladas las selecciones en las que se incluyó al galgo número 2, devolviéndose al cliente las opciones en las que aparecería el citado galgo, mientras que siguen siendo válidas el resto de las opciones en las que aparecen los otros dos galgos:

1º Posición	2º Posición	
Caballo nº 2	Caballo nº 3	ANULADA
Caballo nº 2	Caballo nº 4	ANULADA
Caballo nº 3	Caballo nº 2	ANULADA
Caballo nº 3	Caballo nº 4	VÁLIDA
Caballo nº 4	Caballo nº 2	ANULADA
Caballo nº 4	Caballo nº 3	VÁLIDA

Repetición de carreras de galgos

Cuando una carrera de galgos se declare nula y vuelva a disputarse, las apuestas continúan siendo válidas para los galgos que permanezcan en la repetición de la carrera, pero no para el resto de los galgos, para los que se anulan los pronósticos (siempre que no hayan entrado en el cajón en la repetición de la carrera).

Los multiplicadores mantienen su validez en la repetición de la carrera, a menos que uno de los galgos no dispute la nueva carrera. En ese caso, se aplicarán los coeficientes finales, en lugar de los inicialmente determinados.

Si una carrera se declara nula y no vuelve a disputarse, todos los pronósticos de esa carrera se declaran nulos.

GOLF

Si un torneo ha comenzado, pero no se ha completado, el resultado de las apuestas depende del resultado oficial validado, independientemente del número de hoyos o rondas que se hubieran completado.

Sin embargo, las apuestas realizadas después de la última ronda completa serán anuladas si el torneo se suspende. Cualquier corrección o rectificación posterior del resultado oficial no será tomada en consideración a efectos de liquidación de las apuestas.

Si un jugador seleccionado como pronóstico no participa en el evento, las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el jugador seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se considera el Inicio Oficial de un jugador el momento en el que realiza el primer golpe del primer hoyo (tee off). Si el jugador se retira antes de este momento las apuestas sobre él serán declaradasnulas.

Las apuestas relacionadas con una determinada ronda/s se resolverán teniendo en cuenta el número de golpes apuntados en la tarjeta del jugador al completarse la ronda.

En apuestas de enfrentamiento, si un jugador es descalificado o se retira del torneo con anterioridad a la finalización de dos rondas, su contrincante será considerado el ganador, incluso si no lograra pasar el corte. Si ambos jugadores pasan el corte y uno de ellos es descalificado o se retira durante la tercera o cuarta vuelta, el otro jugador será considerado el ganador a efectos de cálculo de apuestas. Si el otro jugador de la apuesta de enfrentamiento no ha pasado el corte, el jugador que haya quedado descalificado o se haya retirado, pero haya pasado el corte, será el ganador. Si ambos jugadores son descalificados, entonces se anula la apuesta de enfrentamiento, sin importar cuándo tuvo lugar la descalificación. Siempre se ofrecerán cuotas deempate en las apuestas de enfrentamiento. En caso de empate sólo la selección “empate” será laganadora.

En las apuestas a 2 bolas, se ofrecerán cuotas de empate. En las apuestas a 3 y 4 bolas, si los jugadores han obtenido un resultado idéntico en la vuelta/ronda, el resultado será un empate y se aplicarán las “reglas de empate” definidas en el Capítulo 2.1. Las apuestas cobran validez una vez que los jugadores han dado el primer golpe en su primer hoyo. Si un jugador no efectúa el primer golpe, entonces las apuestas a 2, 3 y 4 bolas de las que supuestamente formaban parte se anulan. Si se abandona una vuelta, se invalidan las apuestas sobre la misma.

Top 5/10/20

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador o equipo seleccionado finalizará el evento dentro de una de las posiciones a las que hace referencia la modalidad.

Pasará el corte

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador seleccionado pasará el corte.

¿Pasará el corte y nombre de jugador?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si el jugador al que se hace referencia en la descripción de la modalidad pasará o no el corte. Por tanto, se ofrecerán las opciones SI y NO.

Líder tras la 1ª ronda

Esta modalidad de apuestas consiste en pronostica quien será el jugador que termine en primera posición tras la finalización de la ronda a la que hace referencia la modalidad.

Mejor Golfista Español/ Europeo / EEUU

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar la posición final en la que el pronóstico seleccionado finalizará el evento atendiendo a la descripción de la modalidad.

¿Habrá hoyo en uno?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento algún jugador conseguirá embocar la bola en un solo golpe dentro del hoyo.

¿Habrá un play-off?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento se necesitará acudir a un play-off, independientemente de la configuración que este adopte, para dilucidar quién es el ganador del torneo.

HOCKEY / HOCKEY HIELO

En las modalidades de apuestas de hockey se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique lo contrario.

Partidos finalizados antes de su finalización programada

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada, únicamente los resultados de los pronósticos de la modalidad de apuesta "Ganador" del evento seguirán siendo válidos siempre y cuando se cumplan ambas condiciones:

- que se hayan disputado, al menos, 55 minutos de juego reglamentario
- que se haya proclamado un resultado oficial por cualquiera de los organismos competentes

El resto de pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Si un evento, durante su celebración, se da por finalizado antes de su finalización programada cuando se disputan menos de 55 minutos de tiempo reglamentario, todos los pronósticos de modalidades de apuesta que no pudieran ser clara e inequívocamente definidos como ganadores o perdedores en el momento de la suspensión se anularán.

Eventos Aplazados / Suspendidos

En los partidos aplazados o suspendidos temporalmente se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

En competiciones, por ejemplo, la NHL, donde se incluye la prórroga y los penaltis (si los hubiera), en el caso de que haya que llegar a los penaltis para desempatar, al equipo que gane la tanda de penaltis se le añadirá un gol y de esta forma se calcularán las apuestas como ganadoras y perdedoras para todas las modalidades. Es decir, si el partido acaba 5-5 tras la prórroga, y la tanda de penaltis la gana el Equipo 1, el resultado que se utilizará para saldar las apuestas es 6-5 a favor del equipo 1, independientemente del número de goles que se marquen en la tanda de penaltis.

Muchas modalidades se pueden aplicar específicamente a uno de los periodos (3 por partido) en particular, o a un equipo o jugador en concreto de los que juegan. En estos casos la modalidad incluirá "Primer periodo" o "Segundo Periodo" ... para definir a qué periodo se particulariza dicha modalidad. Cada periodo se considerará como si fuera un mini-partido nuevo que empieza desde 0-0, independientemente del resultado acumulado del partido.

Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento. Se proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

1X2 (1ª Parte) / 1X2 (1er/2º Período)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización de la 1ª Parte o 1er Período/2º Período respectivamente.

1X2 Parcial (2º Período / 3er Período)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 durante el período al que se refiere la modalidad, 2º Período o 3er Período respectivamente.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

¿Marcarán ambos equipos?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si ambos equipos marcarán o no.

Más/menos N.º goles

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si el total de puntos es superior o inferior al número de goles indicados.

1X2 + Nº Goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento y el número de goles legales que se marcarán durante el evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

Próximo Gol

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar quién va a marcar el próximo gol, también pudiéndose pronosticar que no habrá próximo gol.

¿Quién Marcará el último gol?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar quién marcará el último gol del evento.

Margen de victoria

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Asimismo, se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización de 1ª Parte, 2ª parte, 3ª parte.

Periodo con mayor número de goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué periodo se anotará el mayor número de goles.

DEPORTES DE MOTOR

El inicio de un Gran Premio viene determinado por el momento en que se da la señal para que comience la vuelta de calentamiento. Si un piloto no está situado en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o no está preparado para arrancar desde el pit lane, las apuestas relacionadas con dicho corredor se declararán nulas.

Plazo de finalización de un evento

A efectos de las posibles cancelaciones, aplazamientos y suspensiones temporales de un Gran Premio de Motociclismo, F1 u otro deporte de motor, se establece como *plazo de finalización de un evento* el que va desde la fecha originalmente programada para el evento, y la programada para el siguiente Gran Premio puntuable para el mismo campeonato. Una vez que haya trascurrido dicho plazo de finalización, si no se declara ningún resultado oficial, las apuestas se anularán.

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de motor los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

Las apuestas relacionadas con el ganador de un determinado Grand Prix o Gran Premio (carrera, ejemplo: Gran Premio de Jerez) se resolverán de acuerdo con la ceremonia del podio, sin tomar en consideración ninguna descalificación posterior. Si la ceremonia del podio no tiene lugar, todas las apuestas se resolverán

conforme al resultado declarado al final de la carrera por el órgano competente.

En las pruebas de motor, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.
A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

En la modalidad "Cara a Cara", si alguno de los participantes no ha iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) ambos pronósticos serán anulados. Si uno de ellos no acaba la carrera, el otro será considerado el ganador.
En la modalidad "Cara a Cara", será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento aun cuando alguno de los participantes se retire o por cualquier otro motivo no finalice el evento. En dicha modalidad prevalecerá el orden de la clasificación, aunque ésta no tenga una posición asignada a cada participante, excepto en el caso en el que ambos participantes se hayan retirado en el mismo número de vuelta, en cuyo caso ambos pronósticos serán anulados.

Piloto que clasificará

Se considerará que un piloto ha clasificado cuando haya completado el 90% o más del número establecido de vueltas completadas por el ganador de la carrera (redondeado a un número entero), siempre de acuerdo con la clasificación oficial en el momento de la presentación del podio.

Vuelta rápida

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se anotará la vuelta más rápida. Las apuestas serán válidas siempre que se complete un mínimo de una vuelta.

Safety Car - Coche de Seguridad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante la carrera se hará uso del Safety Car o Coche de Seguridad para conducirlo delante del líder de la carrera. Si la carrera comienza con el coche de seguridad dirigiéndola, las apuestas se determinarán como 'Sí'. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinarácomo 'Sí'.

Especiales – Líder al final de la 1ª vuelta, 2ª vuelta… cualquier vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante liderará la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de haber completado la vuelta específica en la carrera original. No se tendrán en cuenta cualquier otra reanudación oficial de la carrera a no ser que no se complete la vuelta objeto de apuesta. Se anularán los pronósticos en el caso de que la vuelta no se complete.

Especiales – 1º, 2º… último en entrar en Boxes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante será el primero, segundo… o último en entrar en la zona de Boxes, sin tener en cuenta las entradas en Boxes por sanciones.

Especiales – Retirado en la 1ª, 2ª… última vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se retirará y durante qué vuelta.

Nº Pilotos Clasificados

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de pilotos que según las normas propias de la competición obtenga una posición definitiva en la clasificación final de la carrera.

REMO

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de remo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las regatas serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado la tanda como válida.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

Primero en llegar a 1ª/2ª/3ª ciaboga (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes de una Tanda concreta o del evento marcará el mejor tiempo en la ciaboga correspondiente.

RUGBY

En las modalidades de apuestas de rugby se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario (y el tiempo de descuento que el árbitro decida añadir) sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique lo contrario. Si un partido se da por finalizado anticipadamente, se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

Margen de victoria

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento, sin incluir la prórrogas y tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad especifique otro criterio.

Primer ensayo, Segundo ensayo, Tercer ensayo… Último ensayo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que realizará el primer, segundo, tercer, etc. o el último ensayo legal del evento.

+/- Nº de Ensayos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el número de ensayos legales que se realizarán durante el evento al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte…) o en la totalidad del evento si se omite el período será superior o inferior al límite al que se hace referencia. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador/Periodo/etc.).

SNOOKER (Billar)

Un partido de snooker se da por comenzado con la tacada de la primera partida, denominada frame. Si un jugador no logra comenzar un torneo o partido, entonces todas las apuestas sobre ese jugador o partido individual quedarán anuladas.

En las apuestas a marcador exacto, se deben llevar a término el número total de partidas (frames). Si por cualquier motivo esto no ocurre, las apuestas a marcador correcto serán declaradas nulas.

En las apuestas de enfrentamiento o partida, si un jugador se retira o es descalificado y el partido ya ha comenzado, se considerará ganador al jugador que pase a la siguiente ronda. Si el partido aún no ha comenzado, todas las apuestas quedarán anuladas.

Ganador (1er Frame), Ganador (2º Frame), Ganador (3er Frame), Ganador (4º Frame)…

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente Frame. Si un evento de snooker finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un evento.

Ej. A cinco frames: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas seanularán.

Nº Frames

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Frames que se van a disputar en un evento. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

SURF

En las modalidades de apuestas de surf se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente torneo. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

TENIS / TENIS DE MESA

Reglas generales

Un partido de tenis se da por comenzado con el primer saque del partido. En las modalidades de apuestas de tenis se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Las apuestas prevalecerán bajo las siguientes circunstancias:

- Cambio en la hora y/o día del partido siempre y cuando siga formando parte del mismo torneo
- Cambio de sede
- Cambio de pista cubierta a pista al aire libre o viceversa
- Cambio de superficie (tanto antes de un partido como durante el partido)

Para la identificación de los jugadores en las modalidades de tenis se atenderá a los siguientes criterios: Tendrá la condición de "jugador 1" el jugador o pareja de jugadores que aparezca a la izquierda de la descripción del evento. Tendrá la condición de "jugador 2" el jugador o pareja de jugadores que aparezca a la derecha de la descripción del evento.

Tan pronto como un jugador comienza a jugar su primer partido de un torneo, todas las apuestas se consideran válidas a efectos de cálculo de premios de apuestas de "Ganador final" del torneo. Si el jugador se retira entonces por cualquier motivo, las apuestas sobre dicho jugador serán calificadas de perdedoras.

Partidos Suspendidos

Por las características especiales de los torneos de tenis, es muy frecuente que los partidos de tenis se interrumpan frecuentemente por lluvia y falta de visibilidad, pudiendo necesitar varios días para terminarlo. Por este motivo, si un partido se aplaza, las apuestas seguirán siendo válidas siempre y cuando el evento se termine en las siguientes 168 horas (una semana) desde el inicio real del partido, independientemente del número de interrupciones que se produzcan.

Partidos con Super Tie-Break

En algunas competiciones se utiliza la fórmula de Tie-Break extendido o Super Tie-Break como forma de decidir el ganador del último y definitivo set. A efectos de apuestas, este Super Tie-Break será considerado como un set para apuestas relacionadas con mercados de Sets y como un juego para apuestas relacionadas con mercados de Juegos.
Por ejemplo: En un partido al Mejor de 3 sets, si el Jugador "A" gana el primer set 6-1, el Jugador "B" gana el segundo set 6-1 y el Jugador "B" gana el tercer set tras un Super Tie-Break, entonces el mercado Resultado Exacto en Sets será saldado como 1-2. En cuanto al mercado Juegos Totales, se considerará que se han jugado 15 juegos.

Retirada de un participante

Si un jugador se retira antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados salvo aquellos pronósticos de modalidades de apuestas del 1er set que se hayan resuelto (por ejemplo, serán válido los pronósticos de la modalidad ganador del primer juego, o más / menos 7.5 juegos (Set1) si un jugador se retira en el primer set con un marcador de 5-3.
Si un jugador se retira una vez finalizado el primer set, su rival será considerado ganador a efectos de la modalidad de "Ganador" del partido. El resto de modalidades de apuesta se considerarán válidas una vez se haya establecido definitivamente su resultado. Por lo tanto, todos los pronósticos cuyo resultado no se pueda determinar en el momento del abandono serán cancelados.

Ganador Partido

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor. Si un evento de tenis acaba antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios: Si la retirada se produce antes del comienzo del partido o antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados.
Si un jugador se retira o es descalificado una vez se ha completado el 1er set, su rival será considerado ganador.

Ganador SET (Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set) ...)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si se le concede el partido a un jugador antes de completarse el respectivo SET, dicho SET se considerará como incompleto y las apuestas se anularán.

Ganador Juego (Ganador 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set...)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta los pronósticos de esta modalidad de apuesta no resueltos se anularán.
Si un jugador se retira de un partido mientras se está jugando un juego, pero antes de que se complete el juego, ese juego se considerará como incompleto y todas las apuestas a ese juego se anularán.
Si la concesión de un punto por penalización por parte del juez de silla concluye un juego, se considerará que éste ha concluido y las apuestas serán válidas.

Ganador X e Y juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor de los dos juegos correspondientes, en el que se incluye la opción de "ambos ganarán un juego". Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.
Si un jugador se retira de un partido en el transcurso de un juego, pero éste no ha sido concluido, todas las apuestas se anularán.
Si la concesión de un punto por penalización por parte del árbitro concluye un juego, se considerará que éste

está acabado y las apuestas serán válidas.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un evento de tenis. Ej. A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2

Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3.

El número total de sets necesario para ganar el partido se tiene que completar. Si se le concede el partido a un jugador antes de completarse todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

Apuestas relacionadas con sets

En las apuestas relacionadas con sets, si un jugador se retira durante el transcurso del set al que se refiere la apuesta (antes de que el set se haya concluido), dicho set se considerará no completado y las apuestas se anularán.

¿Ganará al menos un set?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si alguno de los jugadores propuestos conseguirá ganar al menos un set durante el partido.

Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios:

- Si se le concede el partido a un jugador antes de finalizar el primer set, todas las apuestas sobre dicho mercado se anularán.
- Si un jugador se retira después de completarse el primer set, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos mientras que los pronósticos que no se pueden determinar se anularán.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

Más/Menos Nº Juegos del Partido

Este mercado de apuesta consiste en pronosticar si se disputarán más o menos número de juegos disputados a la finalización del partido o del período al que haga referencia el mercado. En caso de retirada de uno de los jugadores las apuestas a las líneas no resueltas se considerarán nulas y las apuestas seanularán.

Nº Total de Juegos en un Set/Jugador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número total de juegos disputados en un set o de un tenista. En caso de retirada de uno de los jugadores, las apuestas a las líneas no resueltas se considerarán nulas.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º SET…

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto en juegos de un set. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios:

- Si el abandono se produce antes de la finalización del primer set todos los pronósticos serán anulados.
- Si el abandono se produce en un momento posterior a la finalización del primer set, los pronósticos que ya se hayan resuelto serán válidos mientras que los pronósticos que no se pueden determinar se anularán.

Ganador set 1 / Ganador del partido

Esta modalidad de apuesta combinada que consiste en pronosticar qué jugador gana el primer set y qué jugador gana el partido. Si un jugador se retira del partido antes de que se termine el primer set, entonces todas las apuestas se anularán. Si el primer set se ha completado, entonces la parte de "ganador del partido" de la apuesta se determinará según el jugador al que se le haya concedido el partido.

Handicap (Juegos) / Handicap (Juegos) del 1er/2º/3º/4º/5º SET

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja de "juegos" al tenista que participa como Local o como Visitante.

Si a un jugador se le concede el encuentro debido a una retirada o descalificación antes de que se complete el número de sets total, todas las apuestas de hándicap se devolverán a no ser que, en el momento de la retirada, el resultado de las apuestas de handicap ya estuviera determinado. (ejemplo, Handicap de juego del primer set una vez que el primer set haya finalizado).

Handicap SETS

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja de "SETS" al tenista que participa como Local o como Visitante.

Para que las apuestas a este mercado sean válidas, el número total de sets necesario para ganar el partido se tiene que completar. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego y el resultado exacto de este. En ocasiones, el resultado exacto del participante que no tiene el servicio puede no ofrecerse y ser agrupado en una única opción de apuesta (break). En caso de retirada de uno de los jugadores la modalidad no resuelta se considerará nula y las apuestas se anularán.

Si un set se completa por la concesión del árbitro de uno o varios juegos, las apuestas a resultado correcto del set serán anuladas.

¿Habrá Tie Break 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se disputará Tie Break en el set señalado o durante el evento.

Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por retirada o descalificación de uno de los participantes, se atenderán a los siguientes criterios:

- Si la retirada o descalificación se produce antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados.
- si la retirada o descalificación se produce una vez que haya finalizado el 1er Set, los pronósticos de las modalidades de apuesta que no estén resueltos se considerará nulos y las apuestas se anularán.

Mayor número de saques directos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que jugador realizará mayor número de saques directos durante el evento. Se incluye la opción de empate para el caso en el que ambos jugadores realicen el mismo número de saques directos. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada la modalidad será anulada.

Ganador Punto X/Juego Y/ Set Z

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el vencedor del punto al que se hace referencia en la modalidad. Si dicho punto no se celebra la modalidad se considerará anulada.

TRIATLÓN

En las modalidades de apuestas sobre Triatlón se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio. Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Triatlón termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participa en el evento las apuestas, que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un triatleta participa en un evento si toma la salida en la primera disciplina.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganador o campeón del evento a la finalización del periodo al que hace referencia la descripción de la modalidad.

VOLEIBOL

En las modalidades de apuestas de voleibol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio. No se tendrá en cuenta el denominado "set de oro".

En las apuestas en vivo, en el caso que un mercado se quede abierto con un marcador incorrecto y tenga una repercusión en las cuotas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Si un partido se da por finalizado anticipadamente, se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento.

Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. . Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets y al perdedor los sets que haya ganado.

Equipo en anotar el punto nº XX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será quién con su anotación iguale o supera un número total de puntos determinado.

VOLEY- PLAYA

En las modalidades de apuestas de Voley-Playa se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Si un participante se retira o es descalificado una vez se ha completado totalmente el primer set, su rival será considerado ganador, saldándose las apuestas de emparejamientos de acuerdo con dicho resultado. El resto de mercados se saldarán nulos a no ser que el resultado ya se pueda determinar. Si el retiro se produce antes

o durante el primer set, las apuestas resultarán nulas, salvo aquellos pronósticos de modalidades de apuestas del 1er set que se hayan resuelto.

Ganador Partido

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor. Si un participante se retira o es descalificado después de que el primer set se complete, su rival será considerado ganador. Si el primer set no se ha completado, cualquier selección pronosticada en esta modalidad se considerará nula.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set) ...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si se le concede el partido a un jugador antes de completarse el respectivo SET, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de sets de un evento.
Ej. A tres sets: 2-1, 2-0, 0-2, 1-2. El número total de sets necesario para ganar el partido se tiene que completar. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

N.º Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si se le concede el partido a un jugador antes de completar todos los sets, las apuestas sobre dicho mercado se anularán para ese encuentro.

WATERPOLO

En las modalidades de apuestas de waterpolo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otrocriterio.
En el caso de que se modifique el campo donde se programó inicialmente el partido, las apuestas seguirán siendo válidas, siempre y cuando no se juegue en la cancha habitual del equipo rival y en el caso de partidos internacionales, siempre y cuando la cancha siga estando dentro del país.
Si un partido se da por finalizado anticipadamente, se aplaza o se suspende temporalmente, se procede conforme a lo establecido en las reglas generales de apuestas deportivas, Capítulo 2.1. REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (1er cuarto/2º Cuarto-1er Tiempo/3er Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo y 3er Cuarto respectivamente.

1X2 Parcial (2º Cuarto/3er Cuarto/4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 durante el período al que se refiere la modalidad, 2º Cuarto, 3er Cuarto ó 4ª Cuarto respectivamente.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

ANEXO II: MODALIDADES DE APUESTAS POR OTRAS COMPETICIONES

E-SPORTS

Los eSports o deportes electrónicos son el nombre usado para designar las competiciones de videojuegos, con un símil hacia el resto de deportes.

Un mapa o un juego se considera iniciado cuando el reloj de la partida empieza a contar o uno de los dos equipos o jugadores realiza una acción relacionada con el mapa como, por ejemplo: "Picks" "bans" o compra de armas.

Las fechas y horas de inicio de una partida son meramente informativas y pueden no ser precisas.

En caso de aplazamiento o suspensión temporal de una partida, se define un plazo máximo de reprogramación de la misma de hasta 48 horas respecto a la hora inicial programada, transcurrido el cual sin que se inicie o reinicie la partida se anularán los pronósticos no resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo y no se reanuda durante el plazo máximo de reprogramación definido, se anularán al término de dicho período todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión.

Si un evento es suspendido durante la celebración del mismo, pero se reanuda en el mismo punto en el que se suspendió durante el plazo máximo de reprogramación definido, todos los pronósticos que no estuvieran resueltos en el momento de la suspensión seguirán siendo válidos.

Si el número total de mapas o juegos inicialmente previsto finalmente no se juegan porque el resultado de la partida ya ha sido determinado, los pronósticos a "Ganador de la partida" mantienen su validez, pero los pronósticos que no se hayan disputado se consideran nulos.

Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor de la correspondiente partida.

Ganador mapa

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente mapa.

Hándicap por Mapas

Es un pronóstico sobre el ganador de más mapas en una partida, aplicando una ventaja inicial de mapas establecida por el Operador de apuestas a uno de los dos jugadores o equipos que disputan una partida.

Resultado final por mapas o juegos

Es un pronóstico sobre el resultado final por mapas o juegos a la finalización de la partida.

Resultado final por rondas

Es un pronóstico sobre el resultado final por rondas en un mapa.