

PRÓLOGO

ORENES APUESTAS ARAGÓN, S.L. es una empresa autorizada por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Aragón para la organización, práctica y desarrollo de las apuestas reguladas según el Decreto 2/2011, de 11 de enero, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Aragón.

En adelante EL OPERADOR DE APUESTAS.

EL OPERADOR DE APUESTAS organiza sus apuestas mediante el sistema de **apuestas virtuales VBOX**, en adelante SISTEMA DE APUESTAS homologado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Aragón.

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 Aragón.

Antes de realizar una apuesta, es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar las NORMAS GENERALES y el REGLAMENTO DE APUESTAS DE VERSUS, 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 DE VERSUS sin previo aviso, siendo de aplicación las nuevas NORMAS GENERALES y REGLAMENTO DE APUESTAS DE VERSUS desde el momento en que lo publique.

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

Las reclamaciones y demás comunicaciones se dirigirán a ORENES APUESTAS ARAGÓN, S.L., Avda de Alicante, 170. 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.

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 DE APUESTAS.

- El usuario apostante debe abonar el importe que desea arriesgar en la apuesta.
- El SISTEMA DE APUESTAS debe validar las dos operaciones precedentes.
- 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 el proceso de formalización y aceptación de la apuestas en el SISTEMA, las cuotas podrían sufrir modificaciones que impedirían la validación de 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 resguardos, programas, folletos, cupones, marcadores, pantallas o cualquier otro soporte informativo son meramente orientativas, y pueden contener errores y las cuotas pueden estar sujetas a cambios. Esta información adicional es de carácter únicamente informativo y no servirá a efecto de cálculo de las apuestas, sino que estas se considerarán ganadoras o perdedoras dependiendo de la fecha y la hora en que se colocaron, del estado real del evento en ese instante, y del acierto o error de los pronósticos contenidos en el boleto.

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

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 resguardo 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 2 minutos desde la realización de la misma.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar los 2 minutos de cortesía por otro intervalo previamente

comunicado al usuario.

Si el usuario ha cancelado el boleto en los 2 minutos de cortesía, no tendrá derecho a reclamar el pago del mismo en caso de resultar ganador.

El SISTEMA DE APUESTAS no admitirá apuestas una vez iniciados los eventos.

Se anularán todos aquellos pronósticos que pudieran haberse formalizado una vez iniciado el evento.

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 DE APUESTAS.
2. Que acepta los datos y la información que contiene el resguardo 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: BOLETO 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 resguardo la única prueba de la apuesta formalizada y el único documento válido para solicitar, en su caso, el pago de las apuestas ganadoras y la devolución de apuestas anuladas.

Será responsabilidad del usuario apostante la guarda y custodia del resguardo de las apuestas formalizadas para evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo.

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

- Identificación de la empresa autorizada con indicación del número de identificación fiscal y del número de inscripción en el Registro de apuestas de ARAGÓN.
- Acontecimiento sobre el que se apuesta y fecha programada de realización.
- Modalidad e importe de la apuesta realizada.
- Coeficiente de la apuesta, en su caso.
- Pronóstico realizado.
- Hora, día, mes y año de formalización de la apuesta.
- Número o combinación alfanumérica que permita identificarlo con carácter exclusivo y único.
- Identificación del medio de formalización de las apuestas utilizado.

- Página web donde se encuentran a disposición de los usuarios las normas de organización y funcionamiento que rigen la apuesta.
- 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: 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.

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 el terminal de expedición del OPERADOR DE APUESTAS.

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 a discreción del OPERADOR DE APUESTAS, y en todo caso hasta un máximo de 999,99 euros conforme a la Legislación Vigente. También se podrá optar por la emisión de un Ticket de Pago o el registro de una orden de transferencia emitida para el propio usuario.

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

El cobro de apuestas ganadoras con resguardos 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 resguardo por el SISTEMA DE APUESTAS, el OPERADOR DE APUESTAS abonase importes que no se corresponden con el premio a percibir por dicho resguardo, 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 resguardos 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 1.6: 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 resguardo 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 1.7: 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 999,99 euros.

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, entendiéndose que los mismos han sido extraviados o se encuentran en estado no legible.

Capítulo 1.8: RECLAMACIONES

ORENES APUESTAS ARAGÓN, 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.

En cumplimiento al artículo 8, g) del DECRETO 2/2011, de 11 de enero, del Gobierno de Aragón, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas Deportivas, de Competición o de otra índole, ORENES APUESTAS ARAGÓN S.L. se somete al régimen jurídico y sancionador de la comunidad autónoma de Aragón.

Capítulo 1.9: PROHIBICIONES

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

- a) Los menores de edad y los incapacitados legalmente.
- b) Las personas que se encuentren incluidas en el Registro de limitaciones de acceso por resolución judicial o administrativa como consecuencia de expediente instruido al efecto y aquéllas que voluntariamente lo soliciten.
- c) Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y comercialización de las apuestas, su personal, directivos o empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.
- d) Los deportistas, sus agentes, entrenadores u otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- e) Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas así como los cónyuges, ascendientes y descendientes de primer grado.
- f) Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
- g) Los funcionarios que tengan atribuidas funciones de inspección y control en materia de juego.

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 concorra 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 ARAGÓN a los efectos sancionadores que correspondan.

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

- Los menores de edad y los que no se encuentren en pleno uso de su capacidad de obrar.
- Las personas que presenten síntomas de embriaguez, intoxicación por drogas o enajenación mental, o que perturben el orden y la tranquilidad.
- Las personas que porten armas u objetos que puedan utilizarse como tales.

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 normas, 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.

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

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.

Capítulo 2.1.2: 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.

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 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: 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.

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 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.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a aceptar o no una determinada apuesta tanto en deportes como en eventos especiales o no deportivos, con la finalidad de controlar y gestionar el riesgo asumible por la empresa.

Capítulo 2.2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS

La cantidad máxima por cada apuesta de contrapartida no será superior a 999.99 euros en terminal de expedición. Esta cantidad podrá ser modificada por VERSUS sin previa notificación dentro de los límites consentidos por el Reglamento de Apuestas de la

Comunidad Autónoma.

La apuesta máxima depende en cada caso del tipo de evento y deporte y viene definida por la propia entidad VERSUS y podrá ser modificada sin previa notificación. En ningún caso este importe máximo superará la cantidad máxima que pueda estar establecida por la Comunidad Autónoma.

Para las apuestas la unidad mínima de apuestas será de 1 euro.

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 se le 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 especifica lo

contrario o a menos que se trate de apuestas que directamente contemplan prórrogas.

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.)

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.

Handicap	Resultado equipo	Resultado apuesta	Handicap	Resultado equipo	Resultado apuesta
0	Ganado	Ganado	0	Ganado	Ganado
	Empate	Reembolso importe apostado		Empate	Reembolso importe apostado
	Perdido	Perdido		Perdido	Perdido
-0.25	Ganado	Ganado	+ 0.25	Ganado	Ganado
	Empate	Perdido a medias		Empate	Ganado a medias
	Perdido	Perdido		Perdido	Perdido
-0.50	Ganado	Ganado	+ 0.50	Ganado	Ganado
	Empate	Perdido		Empate	Ganado
	Perdido	Perdido		Perdido	Perdido
-0.75	Ganado con 2+	Ganado	+ 0.75	Ganado	Ganado
	Ganado con 1	Ganado a medias		Empate	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 1	Perdido a medias
	Perdido	Perdido		Perdido con 2+	Perdido
- 1.00	Ganado con 2+	Ganado	+ 1.00	Ganado	Ganado
	Ganado con 1	Reembolso importe apostado		Empate	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 1	Reembolso importe apostado
	Perdido	Perdido		Perdido con 2+	Perdido
- 1.25	Ganado con 2+	Ganado	+ 1.25	Ganado	Ganado
	Ganado con 1	Perdido a medias		Empate	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 1	Ganado a medias
	Perdido	Perdido		Perdido con 2+	Perdido
- 1.50	Ganado con 2+	Ganado	+ 1.50	Ganado	Ganado
	Ganado con 1	Perdido		Empate	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 1	Ganado
	Perdido	Perdido		Perdido con 2+	Perdido
- 1.75	Ganado con 3+	Ganado	+ 1.75	Ganado	Ganado
	Ganado con 2	Ganado a medias		Empate	Ganado
	Ganado con 1	Perdido		Perdido con 1	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 2	Perdido a medias
- 2.00	Perdido	Perdido	+ 2.00	Perdido con 3+	Perdido
	Ganado con 3+	Ganado		Ganado	Ganado
	Ganado con 2	Reembolso importe apostado		Empate	Ganado
	Ganado con 1	Perdido		Perdido con 1	Ganado
	Empate	Perdido		Perdido con 2	Reembolso importe apostado
	Perdido	Perdido		Perdido con 3+	Perdido

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, la 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, la mitad de la apuesta es ganadora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta es perdedora si se 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 más 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 se 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 el partido, la apuesta se anula. Las apuestas serán perdedoras si hay 0 o 1 gol en el partido.
Más de 2,25 goles	La apuesta es ganadora si se marcan 3 o más goles en el partido. Si se marcan exactamente 2 goles en el partido, la mitad de la apuesta es perdedora y la otra mitad de la apuesta se anula. La apuesta será perdedora si se ha 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 2 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 el partido, la mitad de la apuesta es ganadora y la otra mitad de la apuesta se 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.

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).

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.

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.

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.

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.

MODALIDADES

CABALLOS

Se trata de un juego de carreras virtuales basado en videos pregrabados. Se escogen entre 6 y 12 caballos.

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.

El resultado considerado válido para las carreras de caballos será aquél que determine la organización oficial responsable de regular las carreras en el país donde éstas tienen lugar, así como los organismos independientes que los publican/certifican.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

Se apuesta a que el caballo seleccionado gana la carrera.

Gemela (en orden exacto)

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.

Quiniella

Los dos corredores seleccionados terminarán en los dos primeros lugares (En cualquier orden).

Trío (en orden exacto)

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.

Segundo lugar

El caballo seleccionados terminará en segundo lugar. (carreras 10-12 caballos)

Tercer lugar

El caballo seleccionados terminará en tercer lugar. (carreras 10-12 caballos)

Cuarto lugar o peor

El caballo seleccionados se colocará en cuarto lugar o peor. (carreras 10-12 caballos)

Tres en cualquier orden

Los tres caballos seleccionados terminarán en los tres primeros lugares, en cualquier orden.

Cuarto en cualquier orden

Los tres caballos seleccionados terminarán en los cuatro primeros lugares, en cualquier orden.

Colocado

Esta apuesta pronostica que el caballo seleccionado va finalizar el evento en las primeras posiciones, primero o segundo.

Show

El caballo seleccionado terminará primero, segundo o tercero en la carrera.

Par/ impar

Predice si el número del caballo ganador será par o impar.

Más Abajo

Predice si el numero del caballo ganador será mayor o menos de 3,5 para 6 cabañips o 4.5 para 8 caballos.

Sistema 2

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de dos corredores o más.

Sistema 3

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de tres corredores o más.

CARRERAS

Reglas generales

Se trata de un juego de carreras virtuales basado en videos pregrabados. Pueden ser de Speedway, motos, karts o motos en

pista de tierra.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

El corredor seleccionado ganará la apuesta.

Colocado/ lugar

El corredor seleccionado terminará primero o segundo en la carrera.

Show

El corredor seleccionado terminará primero, segundo o tercero en la carrera.

Gemela (en orden exacto)

Los dos corredores seleccionados acabaran primero y segundo , en orden exacto.

Quiniella

Los dos corredores seleccionados terminarán en los dos primeros lugares (En cualquier orden).

Trío (en orden exacto)

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.

Par/ impar

Predice si el número del perro ganador será par o impar.

Más Abajo

Predice si el número del perro ganador será mayor o menor de 3,5.

Sistema 2

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de dos corredores o más.

Sistema 3

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de tres corredores o más.

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.

Multigol

Predecir el total de goles anotados en el tiempo completo dentro de un rango específico.

Resultado exacto de la primera parte

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

Clasificación

Predecir hasta dónde llegará el equipo seleccionado en la competición.

Ambos equipos 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. Los goles en propia puerta también cuentan.

Doble oportunidad

Consiste en apostar a dos de las tres selecciones del resultado del partido.

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, incluyendo los goles en propia puerta, y se hace con la victoria del mismo.

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.

Hándicap europeo

es una ventaja o desventaja que añadimos al marcador de un equipo. Esta ventaja o desventaja no elimina la posibilidad de empate.

Total de goles

Predecir el número total exacto de goles marcado por ambos equipos en el tiempo completo.

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 nº de goles”.

Medio tiempo Par/ Impar

¿el total de goles anotados en la primera parte será par o impar?

GALGOS

Reglas generales

Se trata de un juego de carreras virtuales basado en videos pregrabados. Se escogen entre 6 perros.

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.

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.

Tipos de apuestas

Ganador de la carrera

Se apuesta a que el perro seleccionado gana la carrera.

Colocado

Esta apuesta pronostica que el caballo seleccionado va finalizar el evento en las primeras posiciones, primero o segundo.

Show

El perro seleccionado terminará primero, segundo o tercero en la carrera.

Gemela (en orden exacto)

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.

Quiniella

Los dos galgos seleccionados terminarán en los dos primeros lugares (En cualquier orden).

Trío (en orden exacto)

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.

Par/ impar

Predice si el número del perro ganador será par o impar.

Más Abajo

Predice si el numero del perro ganador será mayor o menor de 3,5.

Sistema 2

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de dos corredores o más.

Sistema 3

Una apuesta del sistema que consta de todas las apuestas dobles separadas para una selección de tres corredores o más.