

REGLAS DE JUEGO

Lo invitamos a que este informado y conozca en detalle cada uno de los mercados de apuestas disponibles para que goce de manera más provechosa nuestra plataforma, estas reglas en particular rigen única y exclusivamente en nuestro sitio web www.wplay.co.

REGLAS BÁSICAS DE JUEGO

El cliente es el único responsable de asegurarse que sus apuestas han sido elegidas o seleccionadas correctamente y que por tanto está realizando exactamente la apuesta que el usuario desea, Cada una de las apuestas realizada en el sitio web www.wplay.co está siempre debidamente identificada, luego es responsabilidad del cliente comprobar que la apuesta que está realizando es la que desea procesar y ser confirmada.

Nos reservamos el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de recibirla así como nos reservamos el derecho de agregar quitar o cambiar alguna de las reglas acá presentes.

Cada uno de los deportes ofertados en nuestra página web, son determinados en base al tiempo reglamentario especificado en cada uno de los deportes, a excepción de mercados de apuesta donde se especifique lo contrario y la determinación de las apuestas incluya la prórroga.

Se anulará cualquier evento que se suspenda antes de que se completen los minutos denotados como oficiales de juego o reglamentarios de juego, excepto las apuestas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuestas a “primer goleador”, “anotará en cualquier momento” etc. prevalecerán, siempre y cuando los goles sean anotados con anterioridad a la suspensión del partido.

Para la determinación de ganadores se considerará el resultado del evento hasta el tiempo reglamentario más el tiempo de reposición determinado por la autoridad en el evento. Los tiempos adicionales no cuentan en la determinación del resultado. A excepción de finales torneos o ligas donde si se tendrán en cuenta los resultados obtenidos en tiempos complementarios.

El resultado de un mercado de apuesta es anunciado una vez haya sido determinado. Si un agrupador no ha sido determinado durante un juego, se anunciará una vez el tiempo de duración normal (tiempo regular -

tiempo reglamentario) del juego ha concluido, a menos que sea indicado de otra manera después del tiempo de duración normal del juego.

Los usuarios deberá de cerrar sus apuestas de forma individual si uno o varios usuarios intentan cerrar las mismas apuestas en repetidas ocasiones, dichas apuestas podrían ser consideradas no validas, esta norma será también de aplicación incluso después de determinarse el resultado de la apuesta, si consideramos que nuestros usuarios están actuando en conveniencia o como agrupación o si las apuestas han sido cerradas por uno o varios usuarios en un breve periodo de tiempo.

En el supuesto en que sospechemos de la manipulación de un evento, la sociedad se reserva el derecho, a su entera discreción, de:

- Cancelar la oferta de cualquier evento o serie de eventos en su selección de pronósticos y retrasar y/o retener los pagos en cualquier evento o serie de eventos en su selección de pronósticos hasta que se compruebe la "integridad" del evento o serie de eventos, por el ente encargado competente.

En caso tal de que las autoridades deportivas competentes confirman que la manipulación activa de un acontecimiento se ha producido en cualquier evento o serie de eventos, nos reservamos el derecho, a entera discreción, de cancelar cualquier apuesta realizada a dichos eventos, ya sea por cualquier individuo identificado a la hora de haberse servido de información privilegiada para apostar.

En caso de sospecha de fraude en las apuestas o manipulación ilícita de los partidos, estaremos obligados a denunciar y comunicar información relacionada con el acto ilícito vinculada a la apuesta o apuestas en cuestión.

Si una apuesta es declarada "no valida" o "cancelada" (por ejemplo cancelación del evento apostado). Si es el caso de una individual (simple), el valor apostado será reembolsado en el disponible en Créditos, si es el caso de un Parlay la línea o evento cancelado será retirado y las demás líneas podrán seguir jugando.

Si por cualquier motivo la plataforma le permite realizar una apuesta después de que el evento haya comenzado, dicha apuesta será considerada no valida y el valor apostado será reembolsado al disponible en saldo créditos a excepción de las apuestas en nuestra modalidad de juego en vivo.

Nos reservamos el derecho de rechazar la confirmación de cualquier apuesta.

Las apuestas realizadas en su debido tiempo y que hayan sido aceptadas, no podrán ser anuladas ni modificadas.

Wplay.co no asume responsabilidad alguna por errores de introducción, transmisión y/o valoración. En particular, la compañía se reserva el derecho de corregir, (incluso a posteriori), errores obvios de aprobación de cuotas de apuestas y/o la valoración de los resultados de las mismas (por ejemplo, errores de cuotas, de equipos, de eventos etc.) o de cancelar las apuestas afectadas además, no nos hacemos responsables de la exactitud, integridad y actualidad de los contenidos de los servicios. El valor apostado es exclusivamente la cantidad que el usuario ha confirmado y registrado por la compañía. En caso de que se cancele un evento o un pronóstico de apuesta erróneo, ninguna de las apuestas será válida y el valor apostado será reembolsado en el disponible en créditos.

Para mercados de apuesta Par/ impar el 0:0 se tomará como número par para efectos de apuesta y determinación de las mismas.

Nos disponemos de un plazo de 24 horas hábiles contadas a partir de la terminación oficial de un evento, para determinar el ganador o ganadores de los diferentes mercado de apuestas ofertados a diferentes eventos.

Todo nuestro equipo de analistas supervisará constantemente las actividades de apuestas en vivo. En caso de cualquier sospecha en torno a las actividades de esta modalidad, en el caso de sospechar que un usuario puede tener acceso a una fuente de datos que de ventaja injusta sobre otros usuarios, nos reservamos el derecho de suspender y revisar la cuenta de dicho usuario, y en última instancia, si fuera necesario, cancelar su cuenta.

IMPORTANTE: A la hora de presentar cualquier inquietud sobre una apuesta ya determinada lo invitamos a que se ponga en contacto con alguno de los agentes disponibles en nuestro chat online, allí se le dará estudio a su inquietud y se le brindará la información necesaria. Recuerde que la determinación de cada uno de los mercados de apuestas se realiza 56en base a información oficial referente a cada uno de los deportes y ligas ofertadas en nuestra página web.

FORMATO CUOTAS: Sin tener en cuenta el tipo de formato que el usuario decida seleccionar a la hora de apostar, las ganancias serán las mismas; con esta opción el usuario podrá visualizar su premio si resulta ganador en diferentes formatos

Formato decimal: Este tipo de formato es el más utilizado en Europa; el Beneficio potencial de las cuotas decimales es muy sencillo de calcular, solo hay que multiplicar el valor de lo que se quiere apostar por las cuotas decimales que se estén ofreciendo para dicho evento.

Formato americano: Las cuotas Americanas se expresan con un número negativo -110, o con uno positivo +120. Un número negativo indica cuanto se debe apostar para obtener una ganancia de \$100 y un número positivo indica cuánto se podrá ganar si se apuesta \$100

Si apuesta \$110 por un equipo con cuotas americanas de -110 y el equipo gana, ganará \$100 más la apuesta original de \$110. Si apuesta \$100 por un equipo con cuotas de +120 y el equipo gana, ganará \$120 más la apuesta original de 100

Formato fraccional: Esta forma de expresar las cuotas es muy típica y casi exclusiva del Reino Unido, la cuota presenta directamente el beneficio que obtendrá un usuario que acierte en su pronóstico.

Ejemplo: Un usuario decide apostar \$ 5000 a que Colombia ganará con una cuota fraccional de 11/2.. Si el usuario acierta la casa devolverá lo apostado y el usuario obtendrá un beneficio de $5000 * (11/2) = \$27.500$, es decir Beneficio = Cantidad apostada * Cuota fraccional

Mercados Especiales de apuesta

HÁNDICAP: Realizar una apuesta con Hándicap consiste en otorgar una desventaja al equipo favorito o viceversa. Esa ventaja puede ser de uno o más goles, varios tantos, puntos..... Este mercado de apuestas se puede presentar en cualquiera de los deportes ofertado en nuestra plataforma www.wplay.co.

Por ejemplo: Liverpool con hándicap -1 contra Everton con hándicap +1.

Se indica así: Liverpool (0) vs. Everton (1). Significa que el Liverpool parte como favorito, por lo que se le asigna una desventaja de un gol (hándicap -1). Es decir, que cuando se sepa el resultado final del partido, se le restará un gol al marcador del Liverpool, y de ahí saldrá el resultado ganador de la apuesta. Así, en caso de que el partido termine 1-1, a efectos de apuestas el marcador será 1-2, por lo que aquellos que hayan apostado por el Everton serán las apuestas ganadoras. En caso de que el duelo acabe 4-1, por ejemplo, quienes hayan apostado por el Liverpool ganarán, pues aunque le restemos un gol al tanteo, el Liverpool continuara por delante con un marcado de (4-2).

MODALIDADES Y TIPOS DE APUESTAS:

MODALIDADES:

Apuestas Pre -Match:

Apuestas Pre - Match: Son aquellas apuestas disponibles en nuestra página web www.wplay.co que se realizan con anterioridad al comienzo del encuentro, en esta modalidad de apuestas las cuotas también sufren

variaciones, pero no de forma tan aleatoria y drástica como en las apuestas en vivo. Si por algún motivo se presenta un error o una suspensión en alguno de los eventos ofertados, las apuestas serán consideradas nulas y el valor apostado será reembolsado al disponible para jugar.

Apuestas en vivo:

Apuestas en vivo o apuestas en directo son una modalidad de apuestas disponibles en nuestra página web www.wplay.co en las que se permite cualquier intervención mientras el evento sobre el cual se quiere apostar se encuentra en disputa, este tipo de apuestas unen la emoción de jugar con el seguimiento de sus eventos deportivos favoritos, a ello se le une un factor fundamental y son las rápidas variaciones en el valor de las cuotas que se producen durante el desarrollo de los encuentros, lo que hace aún más interesante el proceso de juego.

Los eventos se ofrecen a discreción nuestra página web, no se garantizará tener disponibles todos los eventos bajo esta modalidad y los mercados de apuesta disponibles irán variando a lo largo del encuentro

Los agrupadores de apuestas en vivo, pueden estar sujetos al deporte y/o a reglas específicas

En caso de dificultades técnicas, incluyendo problemas con o cambios en la fuente de datos utilizados para gestionar un evento, nos reservamos el derecho de suspender algún mercado de apuestas en vivo hasta que estos problemas se puedan resolver.

Todas las apuestas realizadas en los mercados disponibles en la modalidad apuestas en vivo estarán sujetas a un pequeño retraso. La extensión de este retraso puede variar en función del deporte, del mercado y de la difusión del evento.

El usuario debe tener conocimiento de que las transmisiones de un evento deportivo anunciado con “en vivo” puede estar sujeto a un retraso. Los retrasos en las transmisiones de eventos deportivos difieren entre otros medios de transmisión.

La valoración o determinación de las apuestas se realizará tan pronto como el resultado de la línea ofrecida se conozca, nuestra plataforma necesitará obtener resultados oficiales para valorar todas las apuestas pendientes, si el resultado de un agrupador ofrecido no se conoce, nos reservamos el derecho de retrasar la valoración hasta que se obtenga confirmación oficial.

TIPOS DE APUESTAS:

Simples: Es el tipo de apuesta más sencilla disponible en nuestra página web, es un tipo de apuesta con un único pronóstico (Por ejemplo Ganador de un partido, resultado exacto, número de goles...) el usuario debe seleccionar un mercado de apuesta disponible. A continuación introducir el valor que desea jugar y por último confirmar su apuesta, si acierta la apuesta, recibe automáticamente su premio, que será el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota.

Ejemplo: Barcelona 2.25 - Empate 3.15 - Real Madrid 2.55 Si se apuesta al empate y aciertan el pronóstico del mercado la ganancia será el valor apostado multiplicado por la cuota de 3.15

Combinada o múltiple (Comúnmente denominada Parlay): Una apuesta combinada consiste en agrupar una serie de eventos los cuales formarán una única apuesta. Es decir, si se apuesta a hacer una combinada con cuatro eventos deportivos, (si el usuario desea puede mezclar diferentes deportes) se está apostando sobre los 4 eventos simultáneamente como si fuesen un único evento y por lo tanto depende del acierto de todos para ganar, en caso de que falle uno, la apuesta resultará perdedora. La cantidad apostada será indivisible entre los eventos.

La ganancia de una apuesta combinada se obtiene de la multiplicación de las cuotas asignadas a las diferentes selecciones que la integran por la cantidad apostada. Si alguno de los eventos por algún motivo es anulado este no formará parte de la apuesta y no se tendrá en cuenta en la combinada y se procederá al retorno o eliminación del evento suspendido. El resto de la apuesta permanecerá activa.

Por Ejemplo: Real Madrid gana a la Roma (cuota de 1.40) Barcelona gana al Leverkusen (cuota a 1.14) Arsenal - Milán: Más de 2.5 goles en total (cuota a 1.85) Bilbao Basket gana a Montepaschi (cuota a 2.10) Apostando X valor, la ganancia se calculará: El valor X por la multiplicación de cada una de las cuotas de la combinada.

REGLAS POR DEPORTES

CATEGORIA FUTBOL:

A menos que se especifique lo contrario, las apuestas son para los 90 minutos de juego, incluyendo el tiempo de descuento, sin incluir el tiempo añadido, "Gol de oro" o penaltis.

Los Mercados de prórroga podrán ser ofrecidos. Estos se ofrecerán a discreción de la plataforma y estos estarán claramente etiquetados como mercados de prórroga.

Para los torneos, finales, eliminatorias y formatos similares, nuestra plataforma puede publicar mercados de apuestas “de avance” por ejemplo ¿Quién pasará a la siguiente ronda?”. Mercados de apuestas que se determinan según el resultado final de un encuentro y se tendrá o no en cuenta la prórroga según el mercado seleccionado en la plataforma.

Cuando un evento sea suspendido, aplazado o abandonado se considerará un evento como **“NO ACCIÓN”** a efectos de la apuesta a no ser que el partido se juegue dentro de la misma semana (la semana finalizaría el día domingo) y si es el caso en el que el evento sea jugado, la apuesta prevalecerá. Por otro lado, si un partido del domingo se aplaza hasta la noche del lunes siguiente debido a razones ajenas, todas las apuestas a este evento prevalecerán.

Se anulará cualquier evento que se suspenda antes de que se completen los minutos denotados como oficiales de juego, excepto las apuestas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuestas a “primer goleador”, “anotará en cualquier momento” prevalecerán, siempre y cuando los goles sean anotados con anterioridad a la suspensión del partido.

Para apuestas totales (más de/menos de), los partidos deben haber finalizado o de lo contrario el valor apostado será reembolsado al disponible para jugar.

Los mercados al primer goleador, son determinados a los 90 minutos de tiempo reglamentario.

MERCADOS DE APUESTA DISPONIBLE EN LA CATEGORÍA FÚTBOL

PRINCIPALES:

Ganador del partido: Se pueden presentar tres posibilidades: Victoria para el equipo local (1), que el marcador final sea un empate (X) o victoria para el equipo visitante (2).

Doble oportunidad: Dos posibilidades de acertar el agrupador, 1X La apuesta ganará si el equipo local gana o empata en el encuentro, X2 La apuesta ganará si el equipo visitante gana o empata en el encuentro, **12 La apuestas ganará si el equipo local o el equipo visitante ganan el encuentro.**

Más/menos: “Over /Under”, conocido comúnmente como una apuesta a la alta y baja, este mercado consiste en apostar a un determinado evento y pronosticar si el total de goles será más /menos el “número” elegido en el mercado. Por ejemplo si se marcan dos goles, serán más de 1,5 o menos de 2,5 goles totales marcados.

Los dos equipos anotarán: Pronosticas si ambos equipos al menos anotarán un gol (Si - No)

No se apuesta al empate: Este mercado de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, el dinero apostado será reembolsado. Por ejemplo si un marcador final da como resultado un empate, este no se tendrá en cuenta. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Local no apuesta - Visitante no apuesta: En este mercado de apuestas, el equipo mencionado no entra a hacer parte de las opciones a seleccionar es decir, si se selecciona el mercado “Local no apuesta” las opciones disponibles para seleccionar serán X (EMPATE) - 2 (VISITANTE) con su cuota correspondiente.

Handicap: Apuesta en la que se debe acertar el ganador del juego con un respectivo margen de goles, por lo general el margen es de 1. Al marcador correcto se le suma o restan los goles propuestos en el hándicap, y posterior a dicha operación, se determinará quién gana: local, empate o visitante.

Par/impar: Predecir si el resultado del encuentro es un número par o impar, **si el resultado del partido es “0:0”, las apuestas se cuentan como “Par”**

Resultado o Marcador exacto: Pronosticar el resultado exacto de un encuentro es decir, al marcador exacto al finalizar los 90 minutos de tiempo reglamentario, por ejemplo: (1-0, 3-0, 2-3...)

1ra mitad final: Pronosticar que equipo tendrá la victoria en los primeros 45 minutos de juego y al finalizar el encuentro en el tiempo reglamentario.

Totales (Total equipo local - Total equipo visitante): Consiste en apostar al número total de goles en un encuentro ya sea del equipo local o por el contrario del visitante, Si se apuesta por un “Over”, esto significa que apuesta a **más** de una cierta cantidad de goles. Al

contrario, si usted elige apostar “Under” entonces apuesta sobre **menos** de una cierta cantidad de goles.

Número total de goles: Apostar al número total de goles que tendrá el encuentro al final del tiempo reglamentario, independientemente de que equipo los anote.

Goles Equipo local- Goles equipo visitante: Pronosticar cuantos goles marcará el equipo elegido en el encuentro.

Primer equipo en anotar - Último equipo en anotar: Consiste en pronosticar cuál de los dos equipos será el primero en anotar y el último en anotar en el encuentro en disputa. Solo se aceptarán apuestas sobre los 90 minutos reglamentarios de juego.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, se pronostica que equipo va a ganar y por cuánta diferencia lo hará.

¿Quién ganará el resto del partido? - (incluye Apuestas juego en vivo): Este es un mercado de apuestas propio de las apuestas a eventos en nuestra modalidad de juego en vivo y ¿Cómo funciona? Independientemente del marcador real del evento, al momento de realizar la apuesta el mercado del evento será de 0-0 del evento en cuestión.

Mayoría de corners (tiros de esquina) - (Incluye apuestas en vivo):

Se determinará en base al equipo que obtenga más (tiros de esquina) en un evento, en este mercado de apuesta no contarán los tiros de esquina que se concedan pero que no se efectúen en el terreno de juego.

Mercado de tarjetas - (Incluye apuestas juego en vivo):

La determinación se realiza según la información disponible sobre las tarjetas mostradas durante los 90 minutos del partido. Cualquier tarjeta que se muestre tras el pito final no contará.

No contarán las tarjetas que se muestren a personas que no sean jugadores (entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participen más en el juego).

Mercado de tarjetas mostradas en un evento:

- Tarjetas Amarillas: Cuenta como una tarjeta
- Tarjetas Rojas: Cuenta como dos tarjetas
- Si un jugador obtiene una tarjeta amarilla más una segunda amarilla que se convierte en tarjeta roja contará como tres tarjetas. Por lo tanto un jugador no puede recibir más de tres tarjetas en un mismo evento.

Mercado de tarjetas por puntos: (Más/Menos)

- Tarjetas Amarillas: 10 puntos
- Tarjetas Rojas y la segunda amarilla-roja : 25 puntos
- No se tiene en cuenta la segunda tarjeta amarilla que se convierte en roja, por lo tanto un jugador no puede recibir más de 35 puntos, este agrupador se determinará basado en las tarjetas que se reciban en el tiempo reglamentario, tarjetas que se reciban después del pito final no se tendrán bajo consideración.

1ER Y 2DO TIEMPO: En esta sección encontrará mercados de apuestas principales con opción de elegir alguna de las mitades del encuentro (1er tiempo - 2do tiempo).

Portería a cero (1er tiempo) - Portería a cero (2do tiempo): Mercados de apuesta que consiste en pronosticar si - no ambos equipos mantendrán su portería en 0 goles anotados en la mitad seleccionada.

COMBINACIÓN: En esta sección encontrará disponible la unión de dos diferentes tipos de mercados de apuesta principales dando lugar a una sola opción de apuesta.

Ganador del partido + totales - Próximo gol y ganador - ambos equipos anotarán + totales - Ganador del partido + Ambos equipos anotaran.

ESPECIALES:

Mercados de apuesta disponible:

Mitad de mayor marcador: Pronosticar cuál de las dos mitades del encuentro tendrá un mayor marcador final.

Mitad con mayor cantidad de goles (Equipo local) - Mitad con mayor cantidad de goles (Equipo visitante): Pronosticar en cuál de las mitades (1ra - 2da) del encuentro, el equipo visitante o el equipo local tendrá mayor cantidad de goles o si ambas mitades tiene igual cantidad de goles.

¿Qué equipo marca?: Consiste en pronosticar si marca en el encuentro únicamente el equipo local, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno.

Consiste en seleccionar SI o NO si se elige alguno siguientes mercados de apuesta disponibles en la sección especial.

Ambas mitades más 1.5 - Ambas mitades menos 1.5, Visitante marca en ambas mitades, visitante gana ambas mitades, Visitante gana cualquier mitad, ¿Local marca en ambas mitades?, ¿Local gana ambas mitades?, El local gana alguna de las mitades, Visitante gana a cero, Local gana a cero.

ASIATICO: Las apuestas con hándicap asiático son apuestas binarias y tratan de igualar la cuota de los dos resultados estimando la diferencia entre los dos equipos de un encuentro para esta categoría tenemos un mercado de apuestas citado a continuación: Hándicap asiático, Hándicap asiático 1er tiempo, Apuestas del partido 2do tiempo, Más/Menos

TENIS:

Categoría Tenis:

Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada. Si un juego es pospuesto y/o reprogramado se establecerá como «no acción» a menos que se disponga de otra manera. «No acción» significa reembolso del dinero apostado.

Si un partido de tenis no se completa, todas las apuestas de mercados totales se considerarán nulas.

Si un jugador no llega a iniciar un torneo o partido, todas las apuestas sobre ese jugador serán canceladas.

Cuando se ofrecen mercados sobre sets o juegos individuales en un partido, una retirada o una descalificación durante un juego o set, anulará las apuestas en el mercado de ese juego o de ese set y anulará todos los mercados individuales de ese juego o de ese set, a excepción de aquellas en los mercados que se hayan resuelto incondicionalmente.

Mercado de apuestas disponible.

PRINCIPALES:

Ganador del partido (1,2): Mercado de apuesta que consiste en acertar el ganador del encuentro sin importar el margen de puntos.

1er set ganador: Debe acertar el ganador del primer Set, ya sea que la victoria sea para el jugador local o victoria para el jugador visitante. La apuesta se considerará «no acción» si no se llegara a completar el primer set.

2do set ganador: Debe acertar el ganador del segundo Set, ya sea que la victoria sea para el jugador local o victoria para el jugador visitante. La apuesta se considerará «no acción» si no se llegara a completar este set.

Doble resultado (Primer set/ final partido): Pronosticar el ganador del primer set, y al final del encuentro en un solo mercado de apuesta.

Más /Menos: Predecir Si el total de puntos en el encuentro es más o menos un número dado en el mercado ofertado.

Resultado exacto (x set): Pronostica los puntos del ganador y su oponente en el set indicado, ejemplo resultado exacto (1er set). Si un set no es completado por cualquier razón, las apuestas serán anuladas.

Mercado Puntos totales de un juego (Local - Visitante) Más/Menos: Pronosticar si el total de puntos en el encuentro es más/menos un número dado en el mercado. Por ejemplo más de 12.5 puntos o menos de 12.5 puntos.

Par/ Impar: Pronosticar si al final del encuentro el total de puntos es un número par o impar.

Tiebreak (si/no) Tiebreak (NSet): Pronosticar si se debe realizar un último juego que decidirá el vencedor cuando hay igualdad a seis. 6-6 en un encuentro.

Hándicap 1er set: Este mercado consiste en acertar qué jugador conseguirá ganar el primer set al aplicarle el valor del hándicap seleccionado en el mercado de apuestas.

Jugador 1 gana primer set: Pronosticar si el jugador local tendrá una victoria en el primer set del encuentro.

Jugador 2 gana primer set: Pronosticar si el jugador visitante tendrá una victoria en el set anunciado en el mercado.

Cualquier set a 0: Pronosticar si al menos uno de los set del encuentro finalizará a 0 puntos anotados

¿Quién ganará el Game (X y Y) del set n? (Incluye Apuestas juego en vivo): Mercado de apuesta que consiste en pronosticar el jugador que ganará el juego x Y y del set n, Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde se le apuesta al Jugador local) - X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta al Empate) - 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se le apuesta al Jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego X en el set n? (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el jugador que ganará el punto x del juego x del set n. por ejemplo en la liga suiza, se selecciona que el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set de la liga.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el jugador que ganará el juego x del set especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2do set - 2(juego 10) segundo set. Dando lugar al orden, local y visitante.

Número exacto de puntos en el juego X (1er set): (Incluye apuestas juego en vivo): Pronostica el número exacto de puntos anotados en el juego elegido en el mercado de apuestas en el primer set.

Resultado del Game x (del set 1,2,3,4,5) O Resultado del Game x (del set 1,2,3,4,5) o Tiebreak: Mercado de apuesta que consiste en pronosticar cual será el resultado de un juego ya sea del (1 Local o 2 Visitante) determinado por un set y juego elegido por el usuario en el mercado de apuestas.

Juego a Deuce si-no (Incluye apuestas en vivo): “Deuce en el juego “consiste en, si el resultado de un juego llega a 40 y empatan ambos con los mismos 40 en cualquier fase del juego, el juego se ira a Deuce.

BALONCESTO:

Categoría Baloncesto:

Los partidos de la NBA deben llegar al minuto 43 para considerarse como oficial (en el caso de los partidos de la NCAA y todos los demás torneos de baloncesto, 35 minutos, En apuesta de medio tiempo, los tiempos extras NO están incluidos como parte de la segunda mitad del juego

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

Si el partido se juega en una fecha diferente o en un estadio diferente al programado inicialmente las apuestas serán canceladas y reembolsadas.

En un partido de Baloncesto si al momento de realizar la apuesta no está disponible la opción de empate en el mercado de apuestas y se da este resultados (empate) la selección se considerará «no acción» y si al momento de realizar la apuesta, el mercado elegido incluye prórroga, este se determinará de acuerdo al marcador final después de haberse jugado la prórroga.

Se anulará cualquier partido de Baloncesto que se suspenda antes de que se complete el tiempo reglamentario, excepto las apuestas cuyo resultado se determinan con anterioridad a la suspensión del partido. Por ejemplo, las apuesta a 'Ganador Primera Mitad'. Prevalecerán, siempre y cuando se den antes de la suspensión del partido.

La determinación de las apuestas se basará en las reglas oficiales de la competición, en caso de que un partido comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado del mercado específico la haya sido determinado.

Mercados disponibles categoría Baloncesto

PRINCIPALES:

Ganador del partido (1-2): Mercado de apuesta que consiste en acertar el encuentro sin importar el margen de puntos, ya se a favor de una vitoria del equipo local o por el contrario una victoria para el equipo visitante.

Más /menos: Consiste en predecir si el total de puntos marcadas por ambos equipos será más o menos al número dado en el mercado de apuestas elegido. Por ejemplo: Más 215.5 - Menos 215.5

Mercado de apuestas Spread:

Total spreads (Más/menos), Points spread (1er tiempo - 2do tiempo - 1er, 2do, 3er 4to cuarto) .

Spread se trata de un intervalo o rango en el que el usuario puede aportar, Por ejemplo: en un encuentro de baloncesto de la NBA juegan los Cavaliers vs Lakers.

Cleveland cavaliers - LA Lakers SPREAD : 170 -179

Más 2.22 X 3.10 Menos 2.30

En estos casos se estaría apostando a la cantidad de puntos que podrían hacer ambos equipos.

Apuestas a spread: Significa que apuesta a que el partido termine con una cantidad total de entre 170 y 179 puntos entre ambos equipos.

Apuestas menos: Significa que apuestas a que el partido termine con una cantidad total menos a 170 puntos.

Apuesta más: Significa que apuesta a que el partido termina por encima del máximo del spread, es decir que entre los dos equipos harán más de 179 puntos.

Ganador del partido 1X2: Predecir si la victoria la tendrá el equipo local o visitante con opción de seleccionar la opción empate.

Total par/impar: Este Mercado principal consiste en predecir si el total de puntos del encuentro será un número Par o impar.

Total puntos por equipo (local - visitante): Total puntos por equipo, Predecir el total de puntos anotados por uno de los equipos ya sea eligiendo el mercado de apuestas al local o al visitante.

1ER TIEMPO- 2DO TIEMPO - 1ER-2DO-3ER-4TO CUARTO: los mercados de apuestas a cuartos o a medio tiempo permiten al jugador apostar al resultado final de cada uno de los periodos.

Ganador Primer Tiempo: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en la primera mitad.

Ganador Primer Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el primer cuarto.

Ganador Segundo tiempo: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en la segunda mitad.

Ganador Segundo Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el segundo cuarto.

Ganador Tercer Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el tercer cuarto.

Ganador Cuarto Cuarto: Apuesta en la que se debe acertar al equipo ganador en el cuarto cuarto

***Todos los cuartos o mitades deben haberse completado para determinar el ganador.**

Empate apuesta no valida: Este mercado de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, y no se permite la prórroga para determinar el evento, el dinero apostado será reembolsado. Por ejemplo si un marcador final da como resultado un empate, este no se tendrá en cuenta para efectos de apuesta ya que necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Resultado (1er- 2do tiempo): Consiste en predecir quien tendrá la victoria en alguno de los tiempos.

1ra mitad O..., empate no hay apuesta Consiste en predecir qué equipo (1-2) tendrá la victoria sin opción a elegir el empate.

Par/ impar (1er tiempo O...): Aquí se predice si el total del partido para el 1er tiempo o 2do tiempo será un número par o impar.

ESPECIALES:

Ganador del partido + totales: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales donde se debe predecir quien tendrá la victoria en el encuentro y con cuantos puntos totales

1ra mitad - final: Predecir qué equipo tendrá victoria en la primera mitad del encuentro y al final del encuentro.

Margen de la victoria: Mercado de apuestas que predice la cantidad de de diferencia que le sacará un equipo a su contrincante al final del partido

Periodo con más goles: Predecir en cuál de los cuatro cuartos se anotarán mayor cantidad de puntos o si todos los periodos fueron iguales.

Prórroga si/no - se irá a la prórroga: Apuesta que predice si el evento tendrá o no tiempo extra o prórroga.

OTROS:

Handicap (Este puede incluir tiempo extras si se especifica en el mercado): En la categoría de Baloncesto, este mercado de apuesta consiste en acertar el ganador del partido sumando o restando el margen ofrecido a la puntuación final, por ejemplo:

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors 1 (-18), en este caso el equipo local comienza con una desventada de 18 puntos

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors X (0:18), En este caso se elige un empate dándole una diferencia al visitante para lograr alcanzar los puntos marcados por el equipo local

New Orleans Pelicans - Golden State Warriors 2 (+18), en este caso el equipo visitante comienza con una ventaja de 18 puntos.

Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando el margen ofrecido por un corredor a la puntuación final.

Total 3 posibilidades: Mercado de apuesta que le da la oportunidad al jugador de escoger entre 3 posibilidades diferente, como empate (X), Mercado más/menos, etc.

HOCKEY EN HIELO:

Categoría Hockey en hielo

Las apuestas serán válidas si transcurren 55 minutos de juego, la prórroga no se tiene en cuenta a menos que se especifique lo contrario en los mercados propuestos, Para que las apuestas específicas sean válidas los periodos deben completarse.

55 minutos de juego en caso de "Hockey sobre hielo americano" (NHL, AHL UHL, WHL, OHL y la liga de hockey "Quebec Major Junior").

60 minutos de juego en caso de "Hockey sobre hielo no americano"

Los mercados 1x2 para las apuestas a resultados del partido, totales y hándicap, se resolverán de acuerdo al marcador únicamente cuando haya finalizado el tiempo reglamentario.

Mercado disponible Categoría Hockey en hielo:

PRINCIPAL:

Ganador del partido 1X2 Predecir si la victoria en el encuentro la tendrá el equipo local - visitante o si por el contrario el marcador final será un empate, las apuestas se aceptan sólo por el tiempo regular, excluyendo el tiempo extra y el resultado de la serie de tiros de penales

Doble oportunidad: Mercado de apuesta con doble oportunidad de acertar:

1X: Si el resultado es una victoria local o un empate, la apuesta es ganadora.

2X: Si el resultado es una victoria visitante o un empate, la apuesta es ganadora.

1.2: Si el resultado es victoria local o una victoria visitante, la apuesta es ganadora.

Más/menos: Pronosticar si las anotaciones en cada periodo o al final del tiempo reglamentario serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Los dos equipos marcarán: Pronosticar si ambos equipos tendrán anotaciones al final del encuentro.

Periodo con más goles: Pronosticar cuál de los periodos tendrá el mayor número de anotaciones.

No se apuesta al empate: Este mercado de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, el dinero apostado será reembolsado. Por ejemplo si un marcador final da como resultado un empate, este no se tendrá en

cuenta. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Par/impar: Pronosticar si el número de anotaciones al final del evento representará un número Par o impar.

Resultado exacto: Pronosticar el marcador final del evento al finalizar el tiempo reglamentario.

Totales:

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

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

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

Ganador del partido (1,2) incluye tiempo extra: En este mercado de apuesta, se encuentran disponible, la victoria del partido equipo 1 / victoria del partido equipo 2, es decir, las apuestas se aceptan incluyendo el tiempo extra y la serie de tiros de penales

Quién ganará el resto del partido - Quien ganará el resto del primer tiempo (incluye apuestas en vivo):

Este es un agrupador propio de las apuestas a eventos de juego en vivo, se apuestas a quién ganará el resto del partido, es decir al momento de seleccionar el mercado, el evento tendrá un marcador 0-0 independiente del mercado real al momento de apostar.

Quién ganará el resto del partido incluyendo tiempo extra y penales (Incluye apuesta en vivo):

Este es un agrupador propio de las apuestas a eventos de juego en vivo, se apuestas a quién ganará el resto del partido (1-2), es decir al momento de seleccionar el mercado, el evento tendrá un marcador 0-0 independiente del mercado real al momento de apostar, bajo la condición de que este resultado estará sujeto al tiempo extra y los penales que se marquen en el encuentro.

BALONMANO:

Aceptamos apuestas simples y otros tipos de apuestas en partidos de balonmano. Todas las apuestas de balonmano se realizarán en base a los 60 minutos de juego a menos que se especifique de otro modo. El tiempo extra no cuenta, ni afecta el resultado de la segunda mitad y

tampoco se tendrán en cuenta para el conteo de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados por cualquier motivo, todas las apuestas serán anuladas y el valor apostado será reembolsado.

Deberá completarse el encuentro para que las apuestas prevalezcan (a menos que el mercado ya se haya determinado). **Todos los mercados en directo no incluyen la prórroga**, mercados como: 1x2, Handycap, Par/Impar, Margen de victoria handball, Doble oportunidad a excepción de mercados de apuestas tales como: Clasificará/Ganará la copa/Ganará después de la prórroga etc.

Mercados de apuestas disponibles categoría balonmano

Principales:

Ganador del partido 1X2: Predecir el resultado del partido. Las apuestas son aceptadas sólo por el tiempo regular, excluidos tiempos extras y se elige a la victoria del equipo local, empate o victoria del equipo visitante.

Más/menos: Sobre un valor determinado dado en el mercado, se apuesta a si habrá más o menos anotaciones durante el tiempo reglamentario de un partido.

No se apuesta al empate / Empate apuesta no valida: Predecir el ganador del partido y en caso de empate el dinero apostado será reembolsado, por lo tanto no se tendrán ni pérdidas ni ganancias. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un jugador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Par/impar: Predecir si el número total de goles anotados es un número par o impar de lo contrario si el marcador final es 0:0, las apuestas se determinarán como par.

1ra mitad-final: Aquí se predice el resultado de la primera mitad y del marcador final después de haberse completado el tiempo reglamentario, por lo tanto en el mercado de apuesta se presenta en primer lugar el resultado de la primera mitad, en segundo lugar, el resultado al finalizar el encuentro.

Por ejemplo en el partido: Fc Barcelona - Real Madrid, supongamos que quedan 0-1 en la primera mitad y 4-1 al final del partido. En este caso la apuesta correcta será la 2/1, es decir el 2 representa el equipo visitante como ganador de la primera mitad y el 1 el equipo local como ganador del primer

Totales: Predecir el total (Más/Menos) de goles marcados al final del tiempo reglamentario.

Margen de victoria: Este mercado de apuestas consiste en predecir qué equipo conseguirá la victoria y por cuánta diferencia lo hará.

1ER TIEMPO - 2DO TIEMPO: En esta sección encontrará mercados de apuestas principales sujetas a un tiempo determinado ya sea el primer o el segundo tiempo del partido.

COMBINACIÓN:

Ganador del partido + totales: Predecir quien será el ganador del partido y el total de anotaciones sujetas a un número más/menos determinada en el mercado, ambos pronósticos dependen de si o no la apuesta se determine como ganadora, es decir ambos estas sujetos.

ESPECIALES:

Mitad de mayor marcador: Predecir cuál de los dos tiempos tendrá un marcador mayor en comparación al otro.

FUTBOL AMERICANO:

Categoría fútbol americano:

En esta categoría, un juego se considera oficial: Futbol Americano NFL - 55 minutos de juego

En un partido de fútbol Americano si al momento de realizar la apuesta no está disponible la opción de empate en el mercado de las apuestas y se da empate como resultado, la selección se considerará nula y se reembolsará.

En apuestas a "Impar /par", si un equipo no consigue ningún punto (Puntuación 0), dicho marcador contará como resultado "par" para la determinación de las apuestas.

Si la sede del evento cambia, las apuestas colocadas se mantendrán siempre y cuando el equipo local siga siendo tal. Si el equipo local y visitante para un partido existente cambiaran, las apuestas basadas en el enfrentamiento existe inicialmente serán anuladas.

Mercados disponibles categoría fútbol americano

Apuesta al ganador (1 2): Debe acertar el ganador del juego sin importar el margen de puntos.

Cantidad de anotaciones totales: Este tipo de Apuesta consiste en especificar la cantidad de anotaciones totales en el encuentro.

Se irá al alargue: Acertar si el evento (si-no) tendrá tiempo extra o alargue.

Total de anotaciones equipo local: Apuesta que consiste en especificar el total de anotaciones del equipo local, este mercado incluye los puntos anotados en la posible prórroga o alargue del partido.

Total de anotaciones equipo visitante: Apuesta que consiste en especificar el total de anotaciones del equipo visitante, este mercado incluye los puntos anotados en la posible prórroga o alargue del partido.

Mercados de mitad y cuartos: Para apuestas en cuartos específicos o mitades la totalidad de dicho periodo debe ser jugado a no ser que el resultado ya se haya determinado. A excepción de los mercados de segundas partes que incluyen tiempo extra, si este es jugado. El 4º cuarto no incluye tiempo extra.

BÉISBOL

Categoría Béisbol:

Los partidos de béisbol se componen de nueve entradas o innings, en el cual cada equipo intentará anotar el mayor número de carreras.

Una entrada consiste en que cada equipo tiene un turno en el campo y una vuelta a golpear, con el bateo del equipo visitante ante el equipo local.

Los juegos son oficiales después de cinco entradas completas. Si el equipo de casa lleva ventaja, el juego es oficial después de 4½ entradas. Si un juego se declara suspendido después de dicho lapso, el ganador es determinado por el marcador después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada; en este caso, el ganador es determinado por el marcador al momento de detener el juego.

El total de carreras (Alta o Baja) y jugadas hechas en RUNLINE, deberán jugarse las nueve entradas completas (8½ si el equipo de casa lleva la ventaja) para tener acción. Si un juego es suspendido, se determinará el marcador (solo para el moneyline) después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada, entonces, se determinará en el momento en que el juego fue suspendido. (Si se suspende empatado en extra innings el RUNLINE y el total de carreras, ALTA o BAJA, tiene acción y el Money line queda sin efecto porque se empata.

Es responsabilidad del usuario estar al tanto de cualquier cambio de lanzador. Es decir, que se mantendrá la apuesta equipo contra equipo, independientemente del pitcher que empiece el partido. A efectos de apuesta, se considerará como lanzador inicial al lanzador que realice el primer lanzamiento.

En un partido de béisbol al momento de realizar la apuesta no está disponible la opción de empate en los mercados ofertados, se procede a reembolsar el dinero apostado.

Mercados disponibles categoría Béisbol:

Apuesta directa (1 2): Esta apuesta es equipo contra equipo, sin importar el lanzador inicial.

Cantidad de carreras Totales: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por ambos equipos. Los totales de carreras podrán tener movimientos de su línea inicial. El cambio o «no acción» del pitcher inicialmente propuesto no influye en la cancelación de la jugada. Se deberán jugar 9 entradas completas para acción (8½ entradas si el equipo de casa lleva ventaja).

Se irá al alargue: Acertar si el evento (si-no) tendrá tiempo alargue.

Total carreras del equipo local: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por el equipo local.

Total carreras del equipo visitante: En esta apuesta se debe especificar el total de carreras alcanzadas por el equipo visitante.

Regla de las cuatro entradas y media (4½ innings rule)

Apuesta a 'Ganador': Si un partido se suspende, las apuestas prevalecerán siempre que se hayan realizado cinco entradas completas como mínimo, a menos que el segundo equipo en batear vaya por delante tras cuatro entradas y media. Si un partido se detiene o se suspende, se considerará ganador al equipo que encabece el marcador tras la última entrada completa, (a menos que el segundo equipo en batear empate o vaya a la cabeza del partido al final de la última media entrada, en cuyo caso el ganador será el que tenga el marcador más favorable en el momento de la suspensión). Tenga en cuenta que los juegos suspendidos no se continuarán (con la excepción de los encuentros de play-off de la MLB, En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento

Regla de las seis entradas y media (6½ innings rule)

Apuestas a 'Totales' y a 'Hándicap' (para juegos de 7 entradas): El partido deberá durar al menos 7 entradas completas (o seis y media si el segundo equipo en batear va ganando) para que las apuestas prevalezcan. Tome en cuenta que los partidos que hayan sido cancelados no se llevarán a cabo. En el caso de que se aplique la 'Mercy

rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento. Tenga en cuenta que los partidos suspendidos no se reanudarán.

Regla de las ocho entradas y media (8½ innings rule).

Apuestas a 'Totales' y al 'Hándicap': El partido deberá durar al menos 9 entradas completas (u ocho y media si el segundo equipo en batear va ganando) para que las apuestas prevalezcan. Tenga en cuenta que, en caso de que los partidos sean suspendidos, el resultado que pueda producirse posteriormente cuando los partidos sean reanudados no contará a efectos de apuesta (con la excepción de los encuentros de play-off de la MLB, para más información, vea la regla al respecto).

1. En el caso de que se aplique la '**Mercy rule**', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento.
2. **Apuesta a 'Ganador'**: Dependerá de la regla de las 4½ entradas (4½ innings rule).
3. Línea de carreras/ Hándicaps alternativos: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings).
4. **Totales / totales alternativos**: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras) o cuando el final de un partido normal con determinado marcador deberá determinar la validez de una apuesta. Por ejemplo, si in partido de la MLB se efectúa, o es suspendido cuando el marcador esté 5-5, las apuestas a más de 10 o 10.5 se determinarán como ganadoras, sin embargo las apuestas a menos de 10 o 10.5 se determinarán como perdedoras, puesto que un partido normal tiene que tener al menos 11 carreras. En concreto, la determinación de las apuestas a 'MLB - Spring Training' solo se basará en 9 entradas, en casos en los que la regla de final natural se pueda aplicar.
5. **Totales de equipos**: Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras).
6. **Hándicap de 3 opciones**: Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule). Incluye entradas (innings) adicionales y cuotas para 'empates de Hándicaps'.

7. **Ir a entradas (innings) adicionales:** Para que las apuestas prevalezcan la 9ª entrada (inning) tiene que haber concluido completamente. Si al terminar la 9ª entrada (inning) el marcador se encuentra en empate, entonces, este mercado se determinará como 'Ganador' incluso cuando las entradas (innings) adicionales no se hayan llevado a cabo por suspensión o abandono.
8. **Ganar entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando cuando el partido se suspenda o abandone.
9. **Total de entradas (innings) (incluyendo alternativas):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el marcador haya alcanzado el máximo establecido si el partido se suspende o abandona.
10. **Marcador de la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a Menos de que la apuesta ya haya sido determinada.
11. **Marcador de la entrada (inning) / Hit en ½ entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haber concluido a menos de que una carrera haya sido completada o un hit se haya llevado a cabo, cuando el partido se suspenda o abandone.
12. **Equipo en obtener más hits en la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos de que la apuesta ya haya sido determinada.
13. **Hits totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning) o carreras totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning):** La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado.
14. **Líder después de xx entradas (innings):** Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado. A no ser que el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando y no pueda ser vencido cuando el partido se suspenda o abandone. En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todos los mercados de entrada (innings) de líder incompletos se determinarán como ganadas por el equipo que gane el partido.
15. **Mercados de 'Carrera a xx'/ Totales de equipos B/Hits totales:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings), a menos que las apuestas ya se hayan determinado o bien que la

consumación natural (es decir sin suspender el partido) del partido determine las apuestas. En concreto, la determinación de las apuestas a 'MLB - Spring Training' solo se basará en 9 entradas, en casos en los que la regla de final natural se pueda aplicar.

16. Si un partido llega a un empate y el final natural del mismo (es decir sin suspender el partido) requiere de un ganador, entonces las apuestas a los mercados de 'Carrera a xx' se anularán. Por ejemplo, si un partido MLB se suspende o abandona, o se suspende con un tanto de 3-3 después de 10 entradas (innings), entonces las apuestas a los mercados de carreras de 4 se anularán. Las apuestas a los mercados de carreras de 5, 6 o 7 se determinarán como 'Ninguno'.
17. **Próximo equipo en anotar:** En el caso de que el partido se suspenda, contarán todas las apuestas sobre carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas sobre la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.
18. **Margen de victoria:** Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings). Incluye las entradas adicionales (innings) para la MLB (Major League Baseball). Para la MBL un partido que termine en empate se suspende o abandona, por lo tanto las apuestas serán anuladas; en el caso de no-MBL donde el partido puede terminar en empate, entonces dicha opción es disponible.

RUGBY:

Categoría Rugby

A menos que se especifique de otra manera, todas las apuestas en partidos de Rugby son calculadas para 80 minutos de juego, lo cual incluye cualquier tiempo de descuento añadido por árbitro, si un partido se suspende antes de completarse el tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido se anularán, excepto para aquellos mercados que ya han sido determinados

Si un partido ya no se juega en el lugar anunciado la apuesta prevalecerá siempre y cuando el lugar no se haya cambiado al campo del oponente (o en el caso de partidos internacionales, siempre y cuando el lugar permanezca en el mismo país)

Mercados disponibles categoría Rugby

Apuestas a la 1ra Mitad (Ganador primera mitad): Las apuestas se determinarán basadas en el resultado solo de la primera parte. Las apuestas serán canceladas si el partido es abandonado antes de la primera mitad del partido. Si el partido es abandonado durante la segunda mitad, todas las apuestas de la primera mitad seguirán siendo válidas.

Apuestas a 2da mitad:

Las apuestas se determinarán basadas en el resultado solo de la segunda parte.

Apuestas en la prórroga 'Tiempo Extra', prórroga, es definido como un periodo programado de juego entre el tiempo normal (p.e 80 minutos de juego más cualquier tiempo añadido al final de los 80 minutos) y el final del partido. 'Tiempo Extra' no incluye la tanda de penaltis. Todos los mercados de Tiempo Extra o prórroga, tales como total de puntos o tiempo del primer ensayo, comenzarán desde el principio del tiempo extra y no incluye el tiempo normal. Por ejemplo, si el partido acaba 24-24 al final del tiempo normal y se marcan diez puntos en el tiempo extra, el mercado total de puntos del tiempo extra se saldará con 10 puntos.

DEPORTES DE MOTOR

Categoría Deportes motor (Automovilismo)

Toda carrera automovilística se inicia con la vuelta de calentamiento. Si el piloto que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la carrera desde el pit lane, la apuesta será anulada y el valor apostado reembolsado, Si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas de esa carrera serán anuladas.

Mercados disponibles deportes motor:

Ganador del campeonato (Pilotos y constructores):

Este tipo de mercado se saldará en función al total de puntos conseguido por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Apuestas a Duelos (Head to Head): Si uno de los pilotos no termina la carrera, el otro piloto es considerado el ganador. Si ninguno de los pilotos termina la carrera, el piloto que completó más vueltas será el ganador. Si ambos pilotos completan el mismo número de vueltas, pero no terminan la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

Apuestas a la carrera de clasificación:

Los mercados de apuestas correspondientes carreras de clasificación se saldarán según los tiempos y las posiciones conseguidas en la última sesión clasificatoria. A efectos de apuesta para este tipo de mercado, no se tendrá en cuenta cualquier modificación posterior.

CICLISMO:

Categoría Ciclismo

El ganador de la carrera será el que tome el primer puesto en el podio. Cualquier descalificación no será tomada en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

Mercados disponibles categoría Ciclismo:

Ganador de la Etapa: El ganador de la Etapa será el que tome el primer puesto en el podio. Cualquier descalificación no será tomada en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

No participantes: Si un corredor se retira de la competición o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha dado comienzo, las apuestas sobre este corredor serán dadas como perdedoras.

Rey de la Montaña: Apuestas en esta competición serán saldadas siguiendo el resultado oficial en el último día del Tour. Cualquier descalificación no será tomada en cuenta a la hora de saldar las apuestas.

Apuestas por emparejamientos - por etapa y clasificación general: Al menos uno de los corredores o equipos deben completar la etapa o carrera para que la apuesta por emparejamientos sea dada por válida. Si ambos no terminan la etapa o carrera todas las apuestas serán invalidadas.

DEPORTES DE INVIERNO:

Categoría Deportes de invierno:

Para dicha categoría ofertada en nuestra página web, se refiere a deportes de invierno tales como Esquí de fondo, esquí alpino, salto de esquí y biathlon. Las posiciones de pódium contarán como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia para el pódium, el resultado se determinará conforme al resultado oficial declarado al final de la competición por los organismos reguladores.

Eventos pospuestos o cancelados Si, por cualquier motivo, un evento (que no sea en los Juegos Olímpicos o en el Campeonato del Mundo) se pospone o se cancela, todas las apuestas a ese evento se anularán. A no ser que la competición en cuestión se lleve a cabo en un plazo de 48 horas desde la hora prevista para que comience originariamente, o se declare un resultado oficial por parte de un organismo regulador dentro de esas 48 horas. Si, por cualquier motivo, una competición Olímpica o de un Campeonato del Mundo se pospone o se cancela, todas las

apuestas a ese evento se anularán. A no ser que el evento se lleve a cabo antes de la ceremonia de clausura de los juegos.

Mercado de apuestas disponibles:

Esquí de fondo, Ganador (Head to Head):

Si uno de los dos participantes no llega a empezar, se anularán las apuestas. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, se anularán las apuestas.

Si uno de los participantes consigue finalizar la carrera y el otro no, el primer mencionado será el ganador.

Si uno de los participantes no consigue terminar y el otro no consigue clasificarse tras el Prólogo, el competidor mejor posicionado en el Prólogo será el ganador.

Si ninguno de los participantes consigue clasificarse tras el Prólogo, el mejor posicionado en el Prólogo será el ganador.

Si uno de los participantes no logra terminar tras haber superado el Prólogo y el otro no consigue superar el Prólogo, el primer mencionado será el ganador.

Biathlon (Ganador)

Si uno de los participantes no llega a empezar, se anularán las apuestas.

Si ninguno de los participantes termina la competición, se anularán las apuestas.

Si uno de los participantes termina la carrera y el otro no, el primer mencionado será el ganador

BOXEO:

Categoría Boxeo:

El sonido de la campana es el signo para comienzo del primer round para propósitos de las apuestas.

Cuando un luchador no pueda responder a la campana para el siguiente round, entonces el otro luchador será considerado como ganador en el round anterior.

Cuando se declare un combate como "No contest" (Combate sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido determinadas por la evolución del evento

En caso de empate, las apuestas serán anuladas y reembolsadas, incluyendo los casos de 'combate nulo por empate'. Las apuestas se determinarán según el resultado anunciado en el cuadrilátero (ring). Cualquier posible apelación o rectificación posterior

no afectará la determinación de las apuestas (a no ser que dicha rectificación se deba a un error humano a la hora de anunciar el resultado).

Empate o empate técnico: Empate es empate de puntos. Empate técnico es si el árbitro para la pelea antes de comenzar el quinto round, por cualquier razón diferente al Knockout, Knockout técnico o descalificación.

Knockout: Un knockout es cuando un boxeador no se levanta tras la cuenta de 10. Knockout técnico es cuando se aplica la regla de los 3 knockout o si el árbitro lo decide así. Cualquier retirada en la esquina será considerada Knockout técnico salvo que la pelea se encuentre decidida por lo puntos de los jueces o si es declarada como “No contest”.

Decisión técnica: Es determinada por los marcadores de puntos de los árbitros en cualquier otro momento distinto del final del combate.

Mercados disponibles categoría Boxeo: Las apuestas en Boxeo se aceptan de la siguiente manera:

Apuesta Directa (1 2): Es la apuesta de un boxeador contra otro en la que se debe elegir al ganador.

Número de asaltos o rounds: Apuesta en la que se debe especificar el número de asaltos o rounds alcanzados en la pelea.

- En mercados de apuestas donde se indique medio asalto, la mitad que determine las apuestas a 'Más de' y 'Menos de' se establecerá a 1 minuto y 30 segundos de dicho asalto.

VÓLEIBOL:

Categoría Vóleibol

Un partido de voleibol no tiene un tiempo determinado de duración, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gane 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido se termina.

Si un partido no se completa, las apuestas al final del partidos serán anuladas y el valor apostado será reembolsado al disponible en créditos pero si por el contrario los mercados de apuestas fueron determinados no sucederá como es el saldo de juego en vivo.

por ejemplo cantidad de puntos en en primer set), Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, Si la sede de un partido cambia, las apuestas ya realizadas se mantendrán, siempre y cuando el equipo local siga siendo designado como tal. Si los equipos local y visitante son invertidos, entonces las apuestas basadas en el evento original serán anuladas.

Mercados disponibles categoría Vóleybol:

Principales y otros

Ganador del partido: Mercado de apuesta que consiste en predecir el ganador del encuentro al final de los set jugados y determinados como tiempo reglamentario

(1er, 2do, 3er, 4to, 5to) Ganador: Predecir si la Victoria en el encuentro es disputa la tendrá el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Más/Menos del 1er/2do/3er/4to/5to set: Pronosticar si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un determinado set será más o menos de un número dado en el mercado.

Par/Impar del partido o 1er/2do/3er/4to/5to set: Pronosticar si el total de puntos acumulador por ambos equipos en el partido o el set relevante será un número par o impar.

¿Se jugará 5to set?: (Si- No) a si el 5to set del encuentro se tendrá que jugar para definir el equipo ganador

¿Cuánto sets excederán el límite de puntuación?: Predecir si desde 0 sets al 5to set se excederá el mayor puntaje.

Marcadores: Pronosticar cual será el marcador del evento.

Total puntos - Total Puntos #set (Aplica para Apuestas juego en vivo): Pronosticar el total de puntos, este vendrá determinado por el número de puntos acumulados por ambos equipos.

Quien marcará primero X puntos (3er set) (Aplica para Apuestas juego en vivo): Pronosticar que jugador anotará primero cierta cantidad de puntos en determinado set.

Ejemplo: Grecia copa femenina:

- Aris tesalónica 20 puntos.
- AON Panaxiakos 20 puntos.

Margen de victoria: Pronosticar por cuantos puntos el equipo nombrado ganará el set relevante.

DARDOS

Categoría Dardos

Dardos Se considera que una partida de dardos ha empezado cuando se ha tirado el primer dardo en la primera vuelta del primer set. Si el

número establecido de sets no se completa, se anularán las apuestas para el resultado exacto.

Mercado disponible categoría dardos.

Ganador: Determinar la victoria del encuentro disputado, por ejemplo: Ganador del UK final 2017

FUTSAL

Categoría Fútbol de salón

Un juego de Fútbol de salón se considera con 40 minutos de juego como oficial.

Todos los partidos serán determinados con el marcador final del tiempo regular, salvo que se indique lo contrario. El tiempo regular debe completar para que las apuestas se mantengan salvo que se indique lo contrario.

Las apuestas estarán vigentes dentro del tiempo reglamentario; más el tiempo añadido por el árbitro en razón del tiempo que se hubiere perdido a consecuencia de lesiones y sustituciones. Los tiempos extras, gol de oro y la definición del partido por penaltis no valen para determinar apuestas a este deporte.

Mercado disponible categoría (Similar al mercado disponible para fútbol)

Apuesta a un evento (1X2): Para este agrupador se pueden dar tres posibilidades: Que gane el equipo local (1), que el marcador final sea un empate (x) o que el ganador sea el visitante (2). Importante: El equipo local siempre se presenta primero en la parrilla.*

Doble oportunidad (1X-12-X2): Mercado de apuesta a ganador en la que el jugador puede maximizar sus opciones de ganar cubriéndose con dos resultados: 1X (victoria local o empate), 12 (victoria local o victoria visitante) y X2 (empate o victoria visitante)

***Si un partido se juega en un terreno neutral se considera como local el equipo que sea nombrado en primer lugar.**

Próximo Gol: Apuesta a predecir cuál de los dos equipos marcará el próximo gol. También se puede apostar a "no goal" (**no se marcará ningún gol**).

Ambos equipos anotarán - los dos equipos marcarán: Existen dos posibilidades (si-no) de que ambos equipos anoten al menos un gol cada uno.

Cantidad de goles Más/Menos (Over/Under): Apuesta al total de goles en un encuentro, seleccionar “más/+” es apostar a más de un determinado número de goles y apostar “menos/-” es apostar a menos de un determinado número de goles.

Ejemplo: En futbol se ofrecen más/menos 2,5 goles, se gana una apuesta “menos” si en el partido se marcan dos goles como máximo y se pierde si se marcan 3 goles o más.

Goles pares/impares A equipo local, A equipo visitante y Goles totales): La apuesta consiste en pronosticar si el total de goles de un partido serán par o impar. **Si el partido acaba en empate a 0-0 se determinará como un número par de goles.** Si se suspende el partido se anularán todas las apuestas sobre el mismo.

Total (Total equipo local - Total equipo visitante): Consiste en apostar al número de goles de un encuentro marcados por ambos equipos o por cada equipo individualmente. Por ejemplo decide apostar a un “Over”, esto significa que apuesta a más de una cierta cantidad de goles. Al contrario, si se apuesta por un “Under” entonces apuesta sobre menos de una cierta cantidad de goles.

¿Quién ganará el resto del partido? (Aplica apuestas juego en vivo): Este es mercado de apuestas propio de las apuestas a eventos en nuestra modalidad de juego en vivo, se apuesta en quién ganará el resto del partido. A partir del momento en que se realiza la apuesta el marcador es 0:0 independientemente del marcador real del encuentro en cuestión.

Empate apuesta no valida - No se apuesta al empate: Esta modalidad alternativa de apuesta consiste en que para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber necesariamente un equipo ganador, es decir, si el partido queda empatado, la empresa reembolsará el dinero apostado o sea que si un marcador final es un empate, este no se tiene en cuenta para la apuesta. Necesariamente el pronóstico tiene que ser a favor de un ganador ya sea el equipo local o el equipo visitante.

Ejemplo: Vamos a suponer que en un partido de futbol entre los equipos A y B, un usuario decide apostar a favor del equipo A y selecciona el agrupador “no se apuesta al empate” a favor del equipo A, si en este caso el evento tiene como marcador final un empate, se reembolsará el dinero apostado inicialmente, es decir que según el ejemplo anterior si gana el equipo seleccionado la apuesta es ganadora, si gana el equipo B la apuesta resultará perdedora y si hay un empatan se reembolsa el dinero apostado al saldo disponible para jugar.

Hándicap (HAND): Apuesta en la que se debe acertar el ganador del juego con un respectivo margen de goles, por lo general el margen es de 1. Al marcador correcto se le suma los goles propuestos en el hándicap, y posterior a esa suma, se determinará quién gana: local, empate o visitante.

Ejemplo:

En un partido donde se enfrenta Kosovo vs Dinamarca, se apuesta por un Handicap de -1 por Kosovo a que tendrá la victoria al enfrentarse con Dinamarca. Según las reglas del Handicap, al final del encuentro se le restará un gol a Kosovo. Si en caso tal el partido finalizara con un marcador 3-1 el usuario ganará ya que con la resta del Handicap el marcador quedaría 2-1 pero por el contrario si el partido finalizará 1-0 la apuesta no sería ganadora ya que aplicando el hándicap tendría como resultado un empate y en este caso se escogió un hándicap a favor de Kosovo.

Goles equipo visitante - Goles equipo local: Pronosticar en un rango seleccionado, cuantos goles marcará el equipo local y cuantos goles marcará el equipo visitante.

Marcador o resultado exacto: Apuesta al resultado exacto de un encuentro es decir, al marcador exacto al finalizar los 90 minutos.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, se pronostica que equipo va a ganar y por cuánta diferencia lo hará.

SNOOKER:

Categoría Snooker:

Si un partido comienza pero no se finaliza por alguna razón, todas las apuestas ofrecidas por el resultado final del partido quedan anuladas.

A efectos de las apuestas, sólo contarán las bolas que hayan entrado "legalmente", es decir cuando haya una "bola de falta" involucrada, las bolas introducidas no se tendrán en cuenta. Las apuestas se valorarán según corresponda.

Mercados disponibles categoría snooker: En el caso de un re-rack (reanudación del frame) en alguno de los frames, se aplicarán las siguientes normas:

Ganador del frame: todas las apuestas son válidas y se valorarán de acuerdo con el ganador oficial del frame.

Apuestas completadas: todas las apuestas cuyo resultado haya sido determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier suceso posterior al re-rack será irrelevante de cara a las apuestas.

Apuestas incompletas: todas las apuestas cuyo resultado no haya sido determinado antes del re-rack se valorarán únicamente de acuerdo con los sucesos acontecidos después del re-rack. Cualquier suceso anterior al re-rack será irrelevante de cara a las apuestas.

Todas las apuestas que hagan referencia al resultado final del frame (por ejemplo, apuestas al total, apuestas a par/impar) se valorarán según el resultado oficial del frame.

Duración del Frame/partida: Las apuestas serán valoradas en función del tiempo transcurrido desde el saque inicial hasta el final del frame o de la partida, independientemente de si el frame o la partida finalizan por el desarrollo normal del juego o por abandono de uno de los jugadores.

Apuesta de Frame (Resultado exacto): La apuesta hace referencia al resultado final exacto en el total de los frames jugados.

Ganador del Frame: Esta apuesta hace referencia al ganador de un frame determinado. Dicho frame debe ser completado para que las apuestas sean válidas.

Total: Pronosticar el total de puntos que se den en el encuentro.

Primero en llegar a 3 Frames: Pronosticar cual será el primero en llegar a 3 Frames, Alguno de los jugadores debe llegar a 3 Frames para que las apuestas se mantengan.

CRICKET:

Categoría Cricket:

Las apuestas se resolverán según el resultado oficial, siempre que al menos se haya golpeado una pelota. Si un partido se cancela por causas externas, será reembolsado.

Mercados disponibles categoría Cricket:

Ganador del partido: Pronosticar el ganador del encuentro.

Mejor Bateador - Mejor Lanzador: Al jugador con la mejor media bateadora se considerara mejor bateador. Al jugador con la mejor media lanzadora se le considerara mejor lanzador. Apuestas en jugadores es seleccionado pero no batea ni forma parte del equipo en el turno del campo, las apuestas en él se mantienen.

Antes de que el partido finalice, deben completarse un mínimo de carreras o acabar en "all out" (Todos los jugadores de un equipo eliminador) de lo contrario, todas las apuestas serán anuladas

Mejor jugador del partido: Pronosticar cual será el mejor jugador del partido.

Par/Impar: Pronosticar si la suma Total de carreras conseguidas durante un periodo de tiempo específico será un número par o impar.

Más/Menos: Pronosticar si el puntaje en el periodo relevante serán más o menos de un numero dado.

Apuestas par o impar: Si el resultado es de "0" (cero), las apuestas serán valoradas como "Pares".

