

ÍNDICE

REGLAS GENERALES	2
REGLAS DE DEPORTES Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS	6
1. FÚTBOL	6
2. TENIS	28
3. BALONCESTO	31
4. HOCKEY SOBRE HIELO / HOCKEY SOBRE HIERBA	37
5. TENIS DE MESA	44
6. BALONMANO	45
7. FÚTBOL AMERICANO	48
8. BEISBOL	54
9. RUGBY	61
10. CARRERAS DE AUTOMÓVILES	65
11. CARRERAS DE MOTOS	67
12. CICLISMO	68
13. DEPORTES DE INVIERNO	69
14. BOXEO/MMA	69
15. VÓLEIBOL	70
16. VOLEY PLAYA	71
17. DARDOS	72
18. FUTSAL	74
19. SNOOKER	74
20. CRICKET	75
21. WATERPOLO	75
22. PESAPALLO	75
23. AUSSIE RULES	75
24. FLOORBALL	75
25. DEPORTES ELECTRÓNICOS	75
A. StarCraft II	76
B. CS:GO	76
C. League of Legends (LOL)	77
D. DOTA2	78
E. HeartStone	78
F. Call of Duty	78
G. Rocket League	79
H. King of Glory	79
I. Overwatch	79
J. Rainbow 6	80
K. Valorant	80

REGLAS GENERALES

VAR

Cualquier decisión tomada por el VAR (**Video Assistant Referee**) que afecte a alguna decisión sancionada por los árbitros en el terreno de juego (incluyendo decisiones pasivas como permitir que se siga jugando antes de revisar el VAR) y que alteren la situación del partido en el momento en que la apuesta fue aceptada por el bookmaker, resultará en la cancelación de todas las apuestas aceptadas en el intervalo de tiempo que va desde el momento en que ocurrió el incidente hasta el momento en que el árbitro tome una decisión final tras la revisión del VAR, a menos que las probabilidades ofrecidas en la apuesta no se vieran afectadas por el uso del VAR o ya hubieran sido ajustadas por el uso del VAR cuando se aceptó la apuesta. La Liquidación de todas las apuestas que no tengan relación con el uso del VAR, incluyendo aquellas que hayan sido decididas por alguna jugada durante el incidente original y la decisión final del árbitro, y que no estén afectadas por el uso del VAR se mantendrán como apuestas válidas.

En función de resultados, las revisiones del VAR se consideran como adoptadas en el momento del incidente original ya que el VAR sería utilizado eventualmente si la jugada no hubiera sido detenida inmediatamente. El bookmaker se reserva el derecho de cambiar apuestas liquidadas previamente en el caso de que dicha liquidación no se ajuste a la decisión final del árbitro, teniendo en cuenta que esta decisión haya sido realizada y comunicada antes del final del encuentro y/o intervalo de tiempo establecido.

¿CÓMO SE CALCULA UNA DOBLE AMARILLA DE UN JUGADOR?

Una tarjeta amarilla cuenta como una tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en total como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas. Tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (jugadores que ya hayan dejado el campo, entrenadores, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas.

¿POR QUÉ SE PUEDE RETRASAR EL CÁLCULO DE MIS APUESTAS?

El cálculo de las apuestas se realiza tan rápido como resulta posible tan pronto como finalizan los eventos, sin importar el tipo de apuestas aceptadas sobre el mismo. No obstante, a veces el cálculo se puede retrasar por diferentes razones como la ausencia de información sobre los resultados, informaciones contradictorias sobre el mismo evento dependiendo de las diferentes fuentes, problemas técnicos, etc.

REGLAS PARA MERCADOS DE CLASIFICACIÓN

“Se Clasificará”

Este mercado consiste en predecir cuál de los equipos pasará a la siguiente ronda de un determinado

torneo. Para esta opción, se tendrán en cuenta los resultados tanto de la primera etapa como de la segunda etapa, incluyendo el tiempo extra y los tiros desde el punto penalti, en caso de que estos ocurran.

¿CÓMO HAGO UN CASH-OUT?

Si quieres hacer cash-out de una apuesta Pre-Partido se deberá hacer en Pre-Partido, esto es, antes de la hora de comienzo del evento sobre cuyo resultado recae la apuesta. Sin embargo, si estás apostando “En vivo”, el cash-out se podrá hacer únicamente mientras el evento continúe en curso y siempre que la opción de cash out sea ofrecida por el bookmaker para ese evento y mercado.

¿QUÉ ES “HÁNDICAP”?

Es una ventaja inicial dada para un evento en cuestión y que se puede expresar con goles, puntos, sets, juegos, etc., dependiendo de cada competición. Se da con el formato (1) si es positivo y (-1) si es negativo. Por ejemplo: si haces una apuesta a “Hándicap Equipo A (2)” en un partido de fútbol significa que le has dado al Equipo A una ventaja inicial de dos goles.

- Si el partido termina 1-1, con el Hándicap mencionado se produciría un marcador de 3-1 y la apuesta sería ganadora.
- Si el partido termina 0-3, con el Hándicap dicho resultaría un marcador de 2-3 y la apuesta sería perdedora. - Si el Hándicap fuese negativo habría que restar al marcador en lugar de añadir.

Existen dos tipos principales de hándicap: el europeo o de 3 opciones (3 way) y el asiático o de dos opciones (2 way).

El hándicap de 3 opciones es un tipo de hándicap en el cual a la hora de apostar o ganaremos la apuesta, o la perderemos. A diferencia del hándicap asiático donde sí que nos pueden devolver el dinero apostado según qué línea de hándicap hemos seleccionado, en el hándicap europeo solo podemos ganar o perder.

¿Qué es el hándicap europeo?

El hándicap europeo es una ventaja o desventaja que añadimos al marcador de un equipo. Esta ventaja o desventaja se expresa únicamente con números enteros (1, 2, 3...) pudiendo apostar también al empate teniendo en cuenta el hándicap que se ofrezca. El hándicap europeo se usa generalmente para equilibrar encuentros muy descompensados, con un claro favorito, y así mejorar la cuota o corregir el riesgo asociado a uno de los rivales. Ejemplo:

★ HÁNDICAP 3 OPCIONES 0:1			
Barcelona (0:1)	1.73	Empate (0:1)	4.00
Rayo Vallecano (0:1)	3.40		

Hándicap 3 opciones 0:1 en el partido Barcelona-Rayo Vallecano.

En este caso partimos de una desventaja de 1 gol del Barcelona (equipo local). Apostamos por el Barcelona con un hándicap europeo -1 (Barcelona (0:1). Opciones:

- Si el Barcelona gana por 2 o más goles de diferencia, al restar el hándicap seguiría saliendo victoriosa y la apuesta sería ganadora.
- Si el Barcelona solo ganase por 1 gol, empatase o perdiese, la apuesta sería perdedora.

La posibilidad de apostar por el empate es lo que más caracteriza al hándicap europeo. Es quizá el aspecto más difícil de comprender, pero es muy útil para poder apostar por el empate y su habitual cuota alta en condiciones más ventajosas. Se ofrece el resultado de empate asociado a un hándicap. Este hándicap será el que deberemos tener en cuenta en el marcador final para que al aplicarlo el encuentro quede en empate.

Si en este ejemplo, apostamos al empate, podemos tener:

Si el Barcelona gana por un gol de diferencia (1-0, 2-1, 3-2, 4-3, etc), la apuesta sería ganadora ya que al aplicar el hándicap, el resultado sería de empate. En cualquier otro resultado, la apuesta sería perdedora.

Si apostamos al Rayo vallecano (0:1), las opciones son:

-Si empatan o gana el Rayo Vallecano, la apuesta es ganadora.

-Si gana el Barcelona, la apuesta es perdedora.

¿Qué es el Hándicap Asiático o de dos opciones?

El hándicap asiático es un tipo de apuesta deportiva en la cual un equipo partirá siempre con una ventaja de goles y otro con una desventaja. Se llama asiático porque se originó en Indonesia. La principal ventaja del hándicap asiático es que es un tipo de apuesta que reduce el número posible de resultados de tres (1X2) a dos, eliminando el resultado del empate. Por tanto, cuando eliges apostar al hándicap asiático, tendrás un 50% de probabilidad de éxito.

☆ HÁNDICAP ASIÁTICO			
Barcelona (-0.25)	1.18	Rayo Vallecano (+0.25)	4.50
Barcelona (-0.5)	1.28	Rayo Vallecano (+0.5)	3.50
Barcelona (-0.75)	1.33	Rayo Vallecano (+0.75)	3.25
Barcelona (-1)	1.40	Rayo Vallecano (+1)	2.90
Barcelona (-1.25)	1.60	Rayo Vallecano (+1.25)	2.30
Barcelona (-1.5)	1.80	Rayo Vallecano (+1.5)	2.00
Barcelona (-1.75)	2.00	Rayo Vallecano (+1.75)	1.80

11 / 98

Siguiendo con los ejemplos anteriores, si jugamos a favor del Barcelona con hándicap asiático -1, y el partido acaba 1-0, en nuestra apuesta habrá acabado 1-1, y por tanto, se nos devolvería el importe apostado.

Hándicap asiático de medio gol:

Implican sumarle o restarle al marcador del competidor los tantos “y medio” que señale el hándicap asiático. Con este hándicap no hay forma de que la apuesta quede en empate y se anule. Si el hándicap es positivo sus efectos en la resolución de la apuesta son que en caso de victoria o empate se gana la apuesta. Si se pierde por una diferencia mayor de la que indica el hándicap, se pierde la apuesta.

Si es negativo sus efectos son que en caso de victoria por un margen superior al que indica el hándicap, se gana la apuesta. Si se gana por un margen inferior al que expresa el hándicap, se empata o se pierde, se pierde la apuesta. Apostamos por la victoria del Barcelona con un hándicap -1,5.

Si el Barcelona gana por 2 o más goles, la apuesta se gana. Si gana 2-0, al restar -1,5, saldría igualmente victoriosa 0,5-0. Si el Barcelona gana por 1 tanto de diferencia, empata o pierde, se pierde la apuesta por el efecto del hándicap -1,5. Supongamos que el Barcelona gana 3-2, al aplicar el hándicap -1,5, el partido quedaría 1,5-2, por lo que se pierde la apuesta.

Hándicap asiático mixto:

Con este tipo de hándicaps asiáticos estaríamos haciendo una doble apuesta, como si el dinero jugado se dividiese en dos apuestas, las correspondientes a los hándicaps inmediatamente anterior y posterior al hándicap por el que se apuesta. Por ejemplo, apostar a que el Barcelona gana al Rayo Vallecano con

hándicap de -0,75, supondrá que, si apostamos 5€, 2,50€ serán jugados al hándicap -0,5, y otros 2,50€ serán jugados al hándicap -1, y las apuestas se resolverán de manera independiente. Si apostamos 10€, se destinarían 5€ a cada supuesto, y así sucesivamente. Ganas si el equipo por el que apuestas gana el partido por dos o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia tu apuesta se divide en dos: una mitad se considera victoria, la otra se considera empate y se reembolsará el importe

Tabla resumen del hándicap asiático:

HÁNDICAP	RESULTADO DE EQUIPO	RESULTADO DE LA APUESTA	HÁNDICAP	RESULTADO DEL EQUIPO	RESULTADO DE LA APUESTA
0	GANA	GANAS	0	GANA	GANAS
	EMPATA	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	SE DEVUELVE EL DINERO
	PERDE	PIERDES		PERDE	PIERDES
-0.25	GANA	GANAS	+0.25	GANA	GANAS
	EMPATA	PIERDES LA MITAD		EMPATA	GANAS LA MITAD
	PERDE	PIERDES		PERDE	PIERDES
-0.50	GANA	GANAS	+0.50	GANA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		EMPATA	GANAS
	PERDE	PIERDES		PERDE	PIERDES
-0.75	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+0.75	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	GANAS LA MITAD		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 1	PIERDES LA MITAD
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 2+	PIERDES
-1.00	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.00	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 1	SE DEVUELVE EL DINERO
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 2+	PIERDES
-1.25	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.25	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES LA MITAD		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 1	GANAS LA MITAD
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 2+	PIERDES
-1.50	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.50	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 1	GANAS
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 2+	PIERDES
-1.75	GANA POR 3 + GOLES	GANAS	+1.75	GANA	GANAS
	GANA POR 2 GOLES	GANAS LA MITAD		EMPATA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		PERDE POR 1	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 2	PIERDES LA MITAD
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 3+	PIERDES
-2.00	GANA POR 3 + GOLES	GANAS	+2.00	GANA	GANAS
	GANA POR 2 GOLES	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		PERDE POR 1	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PERDE POR 2	SE DEVUELVE EL DINERO
	PERDE	PIERDES		PERDE POR 3+	PIERDES

REGLAS DE DEPORTES Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS

1. FÚTBOL

Todas las apuestas en el fútbol se basan en 90 minutos de juego más el tiempo de reposición, a menos que sea especificado de otra manera (como en los torneos triangulares que son generalmente de 45 minutos, o bien en los eventos juveniles de 80 minutos). Los tiempos suplementarios, gol de oro o penalties no se tienen en cuenta.

Los partidos que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

Cualquier partido abandonado antes de completarse los 90 minutos de juego será nulo, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya haya sido determinado en el momento del abandono. El mercado debe estar completamente determinado para que las apuestas sean válidas. Por ejemplo, las apuestas al primer marcador o al tiempo del primer gol se mantendrán, siempre que se haya marcado un gol en el momento del abandono o más de 2,5 goles si ya hay 3 o más goles en el juego.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana equipo local o el equipo visitante).

Total (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante todo el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

¿Se clasifica?: El cliente debe predecir cuál de los equipos se clasificará para la siguiente fase del torneo.

Ambos equipos anotan (Sí/No): Hay dos posibles resultados: Sí (ambos equipos marcan al menos un gol cada uno durante todo el partido), No (uno o ambos no marcan ningún gol durante todo el partido).

Empate con goles (Si/No): Hay que pronosticar si el partido terminará en empate con goles, si termina 0-0 el signo ganador es NO, para otros empates como 1-1/2-2/3-3 etc. El signo ganador es SI.

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Próximo gol: el cliente debe predecir qué equipo marcará el próximo gol, hay 3 posibles resultados: 1 (el equipo local marcará el próximo gol), ninguno marcará el siguiente gol, 2 (el equipo visitante marcará el próximo gol).

Qué equipo ganará el resto del partido: Independientemente del puntaje real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el puntaje del evento se considerará 0-0.

Marcador exacto: El cliente debe predecir el resultado exacto de un partido, es decir, el puntaje exacto al final de los 90 minutos del tiempo reglamentario, por ejemplo: (1-0,3-0,2-3...).

Hándicap (2 way): se debe predecir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el Hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): El cliente debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Por ejemplo, (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Tipos de apuestas disponibles en este mercado:

- *1H (0:1): El equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia XH (0:1): El equipo local gana el partido con 1 gol de diferencia.*
- *2H (0:1): El equipo visitante gana el partido o empata.*
- *1H (0:2): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia XH (0:2): el equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia.*
- *2H (0:2): el equipo de visitante gana empata o pierde el partido con un gol de diferencia 1H (0:3): el equipo local gana el partido con 4 o más goles de diferencia.*
- *XH (0:3): El equipo local gana el partido con 3 goles de diferencia.*
- *2H (0:3): el equipo de visitante gana el partido, empata o pierde con 1 o 2 goles de diferencia 1H (1:0): el equipo local gana o empata el partido.*
- *XH (1:0): el equipo visitante gana el partido con un gol de diferencia.*
- *2H (1:0): el equipo visitante gana el partido con 2 o más goles de diferencia.*
- *1H (2:0): el equipo local gana, empata o pierde el partido con 1 gol de diferencia XH (2:0): el equipo visitante gana el partido con 2 goles de diferencia.*
- *2H (2:0): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia.*
- *1H (3:0): el equipo local gana, empate o pierde con 1, o 2 goles de diferencia XH (3:0): el equipo visitante gana el partido con 3 goles de diferencia.*
- *2H (3:0): el equipo visitante gana el partido con 4 o más goles de diferencia.*

Medio tiempo / tiempo completo: el cliente debe predecir el resultado del primer tiempo de partido junto al resultado del partido completo del partido. los posibles resultados son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Último gol: en este mercado el cliente debe predecir cuál de los dos equipos anotará el último gol del partido. Si el cliente selecciona “ninguna opción”, estará indicando que no anotarán más goles.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, el cliente debe predecir qué equipo ganará y su margen de victoria.

Local Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo local durante todo el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo visitante durante todo el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Goles exactos: El cliente debe predecir los goles exactos anotados durante el partido, los posibles resultados son 0 goles,1,2,3,4, +5

Qué equipo marcará: Se debe predecir si solo el equipo local, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno

marcará en el partido. Consisten en seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen en el mercado.

Local sin apuesta (1 no bet): Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

Visitante sin apuesta (2 no bet): Se debe predecir si el equipo local ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

Goles exacto local: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el partido, los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Goles exacto visitante: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo visitante durante el partido, los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Par/Impar Total: Se debe predecir si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo local será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo visitante será par o impar. Si el equipo visitante no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Local anota: Se debe predecir si el equipo local anotará al menos un gol durante el partido.

El visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante anotará al menos un gol durante el partido.

Multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Local Multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados por el equipo local durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Visitante Multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Siguiente forma de anotar: Se debe predecir el tipo de anotación entre los siguientes resultados.

- Tiro libre: el gol debe ser marcado directamente desde el tiro libre o desde un córner para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al tiro libre o al saque de esquina
- Penalti: El gol debe ser marcado directamente de un penalti. goles después de un rebote de un penalti fallido no se tendrán en cuenta.
- Gol en propia puerta: si el gol es considerado como un gol en propia puerta
- Cabezazo: El último toque del goleador debe ser con la cabeza.;
- Disparo: el gol debe ser anotado por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no se aplican.
- Sin gol.

¿Habrá tanda de penaltis?: Se debe predecir si en el partido habrá una tanda de penaltis.

Tiempo extra Si/No: Se debe predecir si el partido pasará para periodo de prórroga.

Método de clasificación: se debe predecir el método de victoria del equipo local o del equipo visitante. se ofrecen seis (6) resultados posibles:

- Equipo local gana en el tiempo reglamentario.
- Equipo visitante gana en el tiempo reglamentario.
- Equipo local gana en el tiempo complementario.
- equipo visitante gana en el tiempo reglamentario.
- Equipo local gana tras la tanda de penaltis.
- Equipo visitante gana tras la tanda de penaltis.

Prórroga y gol: Se debe predecir si el partido pasará a la prórroga y si habrá gol o no en el tiempo de prórroga.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1x2 de la prórroga.

Prórroga - Que equipo ganará el resto del partido: independientemente del resultado real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el resultado del evento se considerará 0-0. El mercado considerará solo el tiempo de prórroga.

Prórroga - próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará durante el tiempo de prórroga. Hay 3 posibles resultados: 1 (equipo local anotará), X (los equipos empatan), 2 (equipo visitante anotará).

Prórroga - total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la prórroga estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Prórroga – hándicap: Se debe predecir el resultado final de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo: (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Prórroga - Marcador correcto: Se debe predecir el marcador correcto de la prórroga.

Tanda de penaltis - ganador: se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis (1 o 2).

Tanda de penaltis - X penalti anotado: Se debe predecir si el penalti número “X” se anotará durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - X Gol: Se debe predecir qué equipo anotará el gol número X durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X, 2.

Tanda de penaltis- margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria para la tanda de penaltis para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Tanda de penaltis – total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo local: Se debe predecir si el total de goles anotados por el equipo local

durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo visitante: Se debe predecir si el total de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles anotados durante la tanda de penaltis. Hay 7 posibles resultados: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Tanda de penaltis - Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - Local Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo local durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - Visitante Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis- marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - Ganador y total: Se debe predecir el ganador de la tanda de penaltis y a su vez con el número de goles anotados teniendo en cuenta el margen ofrecido.

Mercados de Primera Mitad

Primera Mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será el resultado únicamente de la primera mitad. Los goles marcados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta.

Primera Mitad - Totales: Se debe predecir si el número total de goles marcados únicamente durante la primera mitad, estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento, en el momento de realizarla apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la primera mitad.

Primera Mitad - Próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo durante la primera mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ninguno marca), 2 (anota el equipo visitante).

Primera Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la primera mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Primera Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la primera mitad. Si la primera mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Primera Mitad Hándicap (2 Way) (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis.

Primera Mitad Hándicap (3 Way) (Tres opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la

primera mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Primera Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la primera mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Primera Mitad - Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - 1x2 & ambos equipos anotan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento y además que ambos equipos anotarán; aplica únicamente durante la primera mitad.

Primera mitad - 1x2 & total: Se debe predecir la combinación del resultado de la primera mitad del evento y si los goles durante la primera mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- Local & Mas de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Local & Menos de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado
- Empate & Más de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Empate & Menos de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- Visitante & Más de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- Visitante & Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Primera Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la primera mitad del evento.

Primera Mitad - multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante la primera mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Primera mitad - Local anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local anotará un gol durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante anotará un gol durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Doble oportunidad & Ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Primera Mitad - 1x2 O ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo anotará durante la primera mitad del evento.

Mercados de Segunda Mitad

Segunda Mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Los goles marcados en la primera mitad no se tendrán en cuenta.

Segunda Mitad - Totales: Se debe predecir si el total de goles marcados únicamente durante la segunda mitad estará por encima o por debajo del margen indicado.

Segunda Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento en el momento de realizarla apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la segunda mitad.

Segunda Mitad - Próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo durante la segunda mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ninguno anota), 2 (anota el equipo visitante).

Segunda Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la segunda mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Segunda Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la segunda mitad. Si la segunda mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Segunda Mitad Hándicap (2 Way) (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis.

Segunda Mitad Hándicap (3 Way) (Tres opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Segunda Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo visitante durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la segunda mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Segunda Mitad - Ambos equipos marcan: Se debe predecir que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - 1x2 & ambos equipos anotan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento y además que ambos equipos marcarán únicamente durante la segunda mitad.

Segunda mitad - 1x2 & total: Se debe predecir la combinación del resultado de la segunda mitad del evento y si los goles durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- 1 & Mas de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- 1 & Menos de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado
- X & Más de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.
- X & Menos de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- & Más de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- 1 & Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Segunda Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados durante la segunda mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Segunda Mitad Local anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local marcará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad Visitante anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante anotará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Doble oportunidad & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Segunda Mitad - 1x2O ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Mercados Combinados

X2 & ambos equipos marcan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán, junto con el resultado final del evento. 6 posibles resultados son ofrecidos:

- 1 & Sí: El equipo local gana y ambos equipos marcan gol.
- X & Sí: Ambos equipos empatan y ambos equipos marcan gol.
- 2 & Sí: El equipo visitante gana y ambos equipos marcan gol.
- 1 & No: El equipo local gana y al menos, uno de los dos no marca gol.
- X & No: Ambos equipos empatan y al menos uno de los dos equipos no marca gol.
- 2 & No: El equipo visitante gana y al menos, uno de los dos no marca gol.

Total & ambos equipos marcan: Se debe predecir el mercado Total (Más de / Menos de, goles) junto con predecir el si ambos equipos marcan al menos un gol durante todo el evento (GG) o que uno o ninguno de los dos equipos marca ningún gol durante todo el evento (NG). Son ofrecidos 4 posibles: Más de y sí, Más de y No, Menos de y Sí, Menos de y No.

1X2 & Más de/Menos de: Se debe predecir el resultado del evento junto con el número de goles marcados durante el evento teniendo en cuenta el margen de goles seleccionado. Son posibles 6 resultados: 1 & Más de "X", X& Más de "X", 2&Más de "X", 1&Menos de "X", X&Menos de "X", 2&Menos de "X".

Primer tiempo/Tiempo completo & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir si ambos equipos marcan o no marcan. Son posibles 4 resultados:

- no/no, si/no, si/si, no/sí.

Total O ambos equipos marcan: Se debe predecir si el número total de goles en el evento es Más de o Menos de la cantidad de margen seleccionada O si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotará durante el evento. Son posibles 4 resultados:

- Más del margen o No, Más del margen o Sí, Menos del margen o No, Menos del margen o Sí

1x2 & Total (Más de/Menos de) & ambos equipos marcan: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, más el resultado del mercado ambos equipos, un solo equipo, o ningún equipo anota gol, además de si el resultado será más de o menos del margen especificado.

1x2 & Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, además de su rango total de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

Ambos equipos anotan + Multigoles{Margen}: Se debe predecir la combinación del mercado ambos equipos anotan, además de si el rango de goles totales anotados durante el evento estará entre el rango de goles indicado.

Primer gol & 1x2 (Matchflow): Se debe predecir si el final del evento será local, empate o visitante, junto con cuál equipo anotará el primer gol del evento, Son posibles 7 resultados

- Local-Primer gol & 1
- Local-Primer gol & X
- Local-Primer gol & 2
- Visitante-Primer gol & 1
- Visitante-Primer gol & X

- Visitante-Primer gol & 2
- Sin goles

Doble oportunidad (Evento) & Primera mitad ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la primera mitad del evento.

Doble oportunidad (Evento) & Segunda mitad ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la segunda mitad del evento.

Doble oportunidad & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si ambos o ninguno de los equipos anotan.

Doble oportunidad & Total: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad /Final & Total: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad/Final & Primera mitad totales: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el total de goles durante la primera mitad del evento estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad/Final & Goles exactos: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir cuál será el marcador exacto durante todo el evento.

3 Posibilidades combinadas: (Local o más de, Local o menos de, Empate o más de, Empate o menos de, Visitante o más de, Visitante o menos de, Local o ambos equipos marcan, Empate o ambos equipos marcan, Visitante o ambos equipos ganan, Local o cualquier portería a cero, Empate o cualquier portería a cero, Visitante o cualquier portería a cero): Se debe predecir el resultado del evento O si ambos equipos, un equipo o ningún equipo marcará en el partido O la cantidad de goles del evento.

Menos de 1ª mitad & Menos de 2ª mitad: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Menos de 1ª mitad & Más de 2ª mitad: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Más de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Más de 1ª mitad & Menos de 2ª mitad: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por

debajo del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Más de 1ª mitad & Más de 2ª mitad: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

MERCADOS DE CÓRNERES

1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro. Los córners que sean concedidos, pero no realizados no serán tenidos en cuenta para la liquidación de apuestas.

Siguiente córner: Se debe predecir qué equipo registrará el siguiente córner.

Último córner: Se debe predecir qué equipo registrará el último córner del encuentro.

Hándicap en córners: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro tomando en cuenta el margen del Hándicap ofrecido.

Total de córners: Se debe predecir si el total de córners del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de córners del equipo Local: Se debe predecir si el total de córners del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total, de córners del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de córners del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Rango de córners: Se debe predecir el rango del número de córners totales en el encuentro.

Rango de córners del equipo local: Se debe predecir el rango del número de córners totales registrados por el equipo local en el encuentro.

Rango de córners del equipo visitante: Se debe predecir el rango del número de córners totales registrados por el equipo visitante en el encuentro.

córners par/impar: Se debe predecir el total de córners del encuentro es un número par o impar. Sin córners: Par.

Primero en registrar x córners: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de córners antes que el otro.

Córners 1x2 - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en la primera mitad del encuentro.

Córners X - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el córner número X en la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Último córner: Se debe predecir qué equipo registrará el último córner durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Hándicap en córners: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners durante la primera mitad del encuentro tomando en cuenta el margen del Hándicap ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners del equipo Local: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - córners exactos del equipo Local: Se debe predecir el número exacto de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - córners exactos del equipo Visitante: Se debe predecir el número exacto de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - Rango de córners: Se debe predecir el rango del número de córners totales durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - córners par/impar: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro es un número par o impar. Sin córners: Par.

Primera Mitad - Primero en registrar x córners: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de córners antes que el otro durante la primera mitad del encuentro.

MERCADOS DE TARJETAS

Mercados de tarjetas

Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en total como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La Liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento.

Las tarjetas mostradas después del final del partido no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas.

Las tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, técnicos y personal de banquillo, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas.

Mercados de tarjetas con puntos

Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una roja más una segunda amarilla cuentan como 25. La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 35 puntos. La Liquidación de apuestas estará basada en toda la información

disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento.

Las tarjetas mostradas después del final del partido no serán tomadas en consideración para la Liquidación

de apuestas.

Las tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, técnicos y personal de banquillo, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas.

Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas en el tiempo reglamentario del encuentro

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el tiempo reglamentario del encuentro.

Total de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el total de los puntos por tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Total de Tarjetas: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Total de Tarjetas del equipo Local: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Total de Tarjetas del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas: Se debe predecir el total exacto de tarjetas durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas del Equipo Local: Se debe predecir el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas del Equipo Visitante: Se debe predecir el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el encuentro

Hay 5 posibles resultados: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante el encuentro.

Expulsión en el equipo local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante el encuentro.

Expulsión en el equipo Visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Visitante durante el encuentro.

Primera Mitad - Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas durante el primer tiempo del encuentro

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el primer tiempo del encuentro.

Primera Mitad - Total de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el total de los puntos por tarjetas registradas en la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Total de Tarjetas: Se debe predecir si el total de tarjetas durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Total de Tarjetas del Equipo Local: Se debe predecir si el total de tarjetas registradas para el equipo Local durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Local: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Visitante: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el primer tiempo del encuentro

Hay 4 posibles resultados: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Primera Mitad - Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante la primera mitad del

encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo Local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo visitante durante la primera mitad del encuentro.

Mercados de anotación/Mercados Especiales por Jugador

Las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Al realizar una apuesta en el mercado "**Primer goleador**", la apuesta será anulada si el jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya anotado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia meta, que se ignora.

Al realizar una apuesta en el mercado "**Último goleador**", la apuesta será anulada si un jugador nunca juega.

Las apuestas en el mercado "**X jugador anotará en cualquier momento**", se aplica para cualquier jugador que haya jugado, independientemente del momento en que el jugador ingresó al terreno. Las apuestas en este mercado serán anuladas si el jugador nunca juega.

X jugador anotará en cualquier momento: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Primer goleador: Se debe predecir si el jugador elegido anotará el primer gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra al campo después de que se haya marcado el primer gol del juego, la apuesta es anulada.

Si el jugador elegido no anota el primer gol y es reemplazado, la apuesta se liquida como pérdida.

Próximo goleador: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará el gol "x" en el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Último goleador: Se debe predecir que el jugador elegido anotará el último gol del partido. Si el jugador elegido no participa en el partido la apuesta se cancelará. Si el jugador elegido no marca ningún gol durante el partido, la apuesta se pierde, incluso si el jugador fue reemplazado antes de que se haya anotado el último gol

X jugador anotará en cualquier momento y 1x2: Se debe predecir el jugador que anotará en cualquier momento, además de predecir el resultado del juego. Válido solamente para tiempo reglamentario

X jugador anotará en cualquier momento y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que anotará en cualquier momento del partido, además de predecir la puntuación final exacta del juego. Válido Solamente tiempo reglamentario

Jugador en anotar el gol "x" y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el marcador correcto del partido. Válido solamente para tiempo reglamentario.

Jugador en anotar el gol "x" y 1x2: Se debe predecir el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el resultado del partido. Válido solamente para tiempo reglamentario.

Jugador en marcar 2 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos dos goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no marca al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido.

Jugador en marcar 3 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos tres goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no anota al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido.

Jugador del equipo local en anotar el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo local elegido anotará el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Jugador del equipo visitante en anotar el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo visitante elegido anotará el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Para obtener una tarjeta: Se debe predecir si los jugadores enumerados recibirán una tarjeta amarilla o roja.

Primer jugador en disparar: Se debe predecir qué jugador hará el primer disparo del partido, independientemente de si el disparo va a puerta o no.

Primer Jugador en tener un tiro a puerta: Se debe predecir qué jugador hará el primer tiro a puerta del partido.

Los tiros que no son a portería no cuentan para el mercado específico.

Anotadores: Primero, Último, Anotador en cualquier momento

Las apuestas se aplican solo al tiempo regular. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Apostar al primer goleador será ANULADO si un jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia puerta, que se ignora.

Apostar al último goleador será ANULADO si un jugador nunca juega. La puntuación de jugador se aplica a cualquier jugador, independientemente de la hora en que ingresó al juego.

Apostar al goleador en cualquier momento se aplica a cualquier jugador involucrado en el juego, independientemente de la hora en que ingrese al juego. Las apuestas sobre el goleador en cualquier momento serán ANULADAS si un jugador nunca juega.

Las reglas anteriores se refieren a los mercados "Primer goleador / goleador en cualquier momento y 1X2" y "Primer goleador / goleador en cualquier momento y puntaje correcto".

Otros mercados especiales para jugadores

Total de disparos del jugador / Disparos del jugador por encima/por debajo: las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador mencionado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de disparos del jugador a la portería / Disparos del jugador a la portería por encima/por debajo de: Se debe predecir cuántos tiros a puerta tendrá el jugador elegido. Los tiros que no sean a puerta no cuentan para el mercado específico. Las apuestas se aplican al tiempo reglamentario más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de tarjetas de jugador / tarjetas de jugador por encima / por debajo: las apuestas se aplican al tiempo regular más las horas extra (si las hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador mencionado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Jugador Total derribos (tackles) / Jugador derribos por encima / por debajo: una entrada o derribo (tackle) consistiría en interferir el progreso del jugador que tiene la posesión del balón, de manera que dicho progreso acabe y no pueda ser comenzado de nuevo, o que provoque que la pelota salga del terreno de juego. Se debe predecir cuántos tackles exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido. Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador mencionado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de asistencias de jugador / Más / menos de asistencias de jugador: Se debe predecir cuántas asistencias conseguirá el jugador elegido durante el partido. Las apuestas se aplican al tiempo regular más las prórrogas (si las hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador mencionado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de pases del jugador / Pases del jugador mayor/menor : Se debe predecir cuántos pases exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido. Las apuestas aplican en el tiempo regular más el tiempo extra (Si corresponde). La tanda de penaltis no será tomada en cuenta para el resultado. Si el jugador mencionado no se encuentra en la formación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Otros Mercados

Medio tiempo/Tiempo completo marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto tanto del medio tiempo como del tiempo completo del evento. Ejemplo:

Marcador del Medio tiempo 0-0, Marcador del tiempo completo 2-0. La selección ganadora para este ejemplo es 0-0/2-0.

Rango de goles: Se debe predecir el rango de goles marcados durante el evento. Son posibles 4 resultados: 0- 1, 2-3,4-6,7+

Local gana a cero: Se debe predecir si el Local ganará el partido sin conceder ningún gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) y No (Cualquier otro resultado).

Visitante gana a cero: Se debe predecir si el Visitante ganará el partido sin conceder un gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) y No (Cualquier otro resultado).

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento contará con la mayor cantidad de goles anotados.

Ambas partes más de 1.5: Se debe predecir que son anotados en cada mitad más de 1.5 goles, esto significa que, más de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y más de 1.5 en la segunda mitad.

Ambas partes menos de 1.5: Se debe predecir que son anotados en cada mitad menos de 1.5 goles, esto significa que, menos de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y menos de 1.5 en la segunda mitad.

Local gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo Local ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Visitante gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo visitante ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Local gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Local gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Visitante gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Visitante gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Local mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Local.

Visitante mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Visitante.

Local anota en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Local anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Visitante anota en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Visitante anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Gol en propia meta: Se debe predecir si un autogol será anotado durante el evento.

Penalti en el evento: Se debe predecir si tomará lugar o no tomará lugar un penalti por parte de ya sea el equipo Local o el equipo Visitante. El penalti debe ser cobrado para ser tenido en cuenta. Cualquier penalti concedido y que sea anulado por el VAR no será tenido en cuenta. La ronda de penalti no es tomada en cuenta.

Anota un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será anotado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Falla un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será fallado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Remonta: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante ganará el partido después de haber estado por detrás en el marcador.

Local remonta y ganará: Se debe predecir si el equipo Local ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Visitante remonta y ganará: Se debe predecir si el equipo Visitante ganará el evento después de haber

estado por detrás en el marcador.

Revisión del VAR S/N: Se debe predecir si habrá o no habrá una decisión por parte del VAR (con jugada revisada en el monitor) en un evento seleccionado durante únicamente el tiempo reglamentario. La prórroga no será tomada en cuenta. La liquidación de apuestas realizadas en mercados de VAR, serán validadas en la página oficial de la federación.

Multimarcador 1,2,3,4,5: Se debe predecir si la selección escogida contendrá el marcador correcto del evento. Son posibles 5 mercados para elegir.

Ejemplo: Se puede elegir 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.

Si el evento finaliza con alguno de los resultados seleccionados, la apuesta será ganadora.

Posesión del balón 1X2: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados tendrá una mejor posesión del balón de acuerdo al margen especificado. Solo se considera el tiempo regular.

Goles totales de la jornada X: Se debe predecir la cantidad total de goles anotados durante la Jornada X del campeonato seleccionado. En caso de que un solo partido sea pospuesto para son añadidos dos goles

Goles totales día X: Tienes que predecir el número total de goles marcados en la Jornada X del mencionado campeonato. Se conceden dos goles en el caso de un solo partido aplazado en un día específico; en caso de que se posponga 2 o más partidos, todas las apuestas serán anuladas.

Ejemplo: Total de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: Más de 15 goles Es ganadora si la suma de los goles marcados en todos los partidos de la Serie B es 16 o más.

Mercados Rápidos/ Mercados por Intervalo

→ Los mercados serán liquidados basándose en el minuto del Gol anunciado por la Televisión. Si este no se encuentra disponible, será considerado el reloj del encuentro.

→ Los mercados de Gol se liquidan basándose en el tiempo en que el balón cruza la línea de meta, y no desde el tiempo en que se patea el balón.

→ El mercado de Intervalo de córners será liquidado basándose en el tiempo que se pateó el balón y no cuando fue concedido al equipo.

→ El mercado de Intervalo de tarjetas será liquidado basándose en el tiempo que se enseñó la tarjeta al jugador y no en el momento que la infracción fue cometida.

→ Los mercados de fuera de juego serán liquidados basándose en el tiempo en el que el árbitro de la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

→ Los mercados de penaltis serán liquidados basándose en el tiempo en que el árbitro anuncie la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

→ Penaltis concedidos pero no cobrados no serán tomados en cuenta

Este tipo de mercados pueden ser ofrecidos en intervalos de minutos como 1, 5, 10, 15, etc; de acuerdo a la situación del partido. Dentro de esta oferta, se puede encontrar mercados de goles, córners, tarjetas con la fórmula 1x2, más/menos, Hándicap.

Rango de 1 minuto:

Va desde el segundo 00:00 al segundo 00:59

Rango de 5 minutos:

Los minutos del 1 al 5 van desde el segundo 00:00 al segundo 04:59

Rango de 10 minutos:

Los minutos del 1 al 10 van desde el segundo 00:00 al segundo 09:59

Rango de 15 minutos:

Los minutos del 1 al 15 van desde el segundo 00:00 al segundo 14:59

Regla 1: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción NO o NINGUNO. Así que, si la apuesta fue registrada antes del partido, significa que no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado. Si la apuesta se genera en vivo, quiere decir que desde ese momento no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado.

Regla 2: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción minuto 45 (final de primera mitad) o minuto 90 (Final de la segunda mitad o tiempo reglamentario) el tiempo complementario será tomado en cuenta.

Mercados de 1 minuto:

- 1 minuto - goles total desde a hasta b
- 1 minuto - córners totales desde a hasta b
- 1 minuto - tarjetas totales desde a hasta b
- 1 minuto - fueros de juego totales desde a hasta b
- 1 minuto - penaltis totales desde a hasta b

Mercados de 5, 10, 15 minutos:

- 1x2 desde a hasta b
- X gol desde a hasta b
- Goles total desde a hasta b
- Córners 1x2 desde a hasta b
- Córner X desde a hasta b
- Hándicap de córners desde a hasta b
- Córners totales desde a hasta b
- Córners totales del competidor 1 desde a hasta b
- Córners totales del competidor 2 desde a hasta b
- Par/impar córners desde a hasta b

10 minutos- 1x2: Se debe predecir el resultado de los primeros diez (10) minutos. Los sucesos deben suceder entre 0:00 y 09:59 para ser considerados como parte de los primeros 10 minutos. Reportes oficiales de las ligas organizando los eventos y reportes de los proveedores oficiales serán utilizados el resultado correcto.

Cuándo se marcará un gol (intervalo de 15 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 7 posibles resultados:

- 1-15
- 16-30

- 31-45
- 46-60
- 61-75
- 76-90
- ninguno

Cuándo se marcará un gol (intervalo de 10 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 10 posibles resultados:

- 1-10
- 11-20
- 21-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61-70
- 71-80
- 81-90
- Ninguno

Fútbol - Outrights

Ganador: Se debe predecir el equipo ganador del torneo de acuerdo con las estadísticas oficiales de la competición.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competición.

Posición más alta en la liga: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados alcanzará la posición más alta al finalizar el torneo o la temporada seleccionada, considerando los puntos reales. Si los equipos terminan la competición con la misma cantidad de puntos, se considerará la clasificación oficial publicada por la Liga de Fútbol del país respectivo para determinar el ganador.

Última posición: Se debe predecir si el equipo o jugador indicado terminará en la última posición de la competición.

Mejor Equipo ascendido: Se debe predecir qué equipo recientemente ascendido terminará en la posición más alta en el torneo seleccionado. En caso de haber un empate, las apuestas se determinarán con la clasificación oficial de la liga al final del partido final de la temporada programada. Los playoffs de final de temporada serán tenidos en cuenta.

Terminará en el Top-medio: Se debe predecir qué equipos seleccionados terminaran en el top de la mitad del torneo/liga seleccionada (por ejemplo, en una liga de 16 equipos, predecir si terminara en la posición 1-8).

Ganador(Sin/Con) – Equipos: Se debe predecir el equipo ganador de la competición seleccionada (Qué equipo del mercado terminará más alto en la competición seleccionada) sin tomar en consideración el o los equipos mencionados. Por ejemplo, Premier League 2020/21-Sin/Con los Seis Grandes, significa el equipo que terminó mejor en la Premier League en la temporada 2020/21 sin considerar a Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd y Tottenham.

Equipo en anotar más goles: Se debe predecir cuál será el equipo con más goles anotados durante todo el

torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Equipo en anotar menos goles: Se debe predecir cuál será el equipo con menos goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor equipo del torneo: Se debe predecir qué equipo de la confederación llegará más lejos durante la competición. En caso de haber un empate entre muchos equipos y son eliminados en la misma fase, será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor Goleador: Se debe predecir qué jugador anotará más goles durante el torneo. Los goles anotados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta. Si el jugador seleccionado participa al menos una vez en la temporada, este tipo de mercado permanecerá válido, en caso contrario las apuestas en este jugador serán canceladas.

Descenso: Se debe predecir qué equipo o equipos descenderán de la división.

Jugador con más asistencias: Se debe predecir qué jugador conseguirá más asistencias durante el torneo seleccionado. Los resultados serán tomados del sitio oficial de la federación.

Ganador del Grupo: Se debe predecir qué equipo terminará con el mayor número de puntos del grupo en el cual se encuentre.

Etapas de Eliminación: Se debe predecir en qué fase un equipo determinado será eliminado de la competición.

Equipo en recibir más goles: Se debe predecir qué equipo recibirá más goles durante su participación a lo largo de la competición.

Equipo en anotar más goles: Se debe predecir qué equipo anotará más goles durante su participación a lo largo de la competición.

Anotador Top por equipo: La opción termina como el máximo goleador de su equipo. La opción "Sin goleador" significa que nadie marcará goles en el equipo dado. En el caso de un empate entre dos o más jugadores, se aplicará la regla Dead Heat.

Clasifica a Final/ Semi-Final/ Cuarto de final: Se debe predecir si el equipo o jugador especificado alcanzará a llegar a la ronda especificada de la competición escogida.

Ganador & máximo goleador: Se debe predecir qué equipo ganará el torneo seleccionado junto con cuál será el jugador con más goles anotados. Las Reglas para el Ganador y el Máximo goleador aplican para este mercado y ambas selecciones deben ganar para que el mercado combinado sea ganador.

Mejor Jugador del Torneo: Se debe predecir qué jugador será nombrado mejor jugador del torneo. Los resultados para la determinación del mercado serán tomados de la federación.

Grupo del Ganador: Se debe predecir cuál será el grupo del equipo que ganará el torneo seleccionado.

Grupo de Clasificación: Se debe predecir si el equipo seleccionado, el cual proviene del grupo mencionado clasificará (si) o no clasificará (no).

Eliminación en tiros de Penalti: Se debe predecir si el equipo seleccionado será eliminado de la competición en una ronda de penalti durante el torneo.

Pronóstico Perfecto - Este tipo de apuesta consiste en elegir dos selecciones las cuales la primera terminará

en primera posición y la selección resultado en la segunda posición, y además que clasifican a la siguiente ronda. Para ganar este mercado se debe predecir correctamente la primera y segunda selección escogidas, las cuales deben estar en el orden correcto especificado.

Puntos exactos de grupo: Se debe predecir exactamente cuántos puntos obtendrá el equipo seleccionado en la fase de grupos.

Doble Avance: Este mercado consiste en predecir qué dos equipos seleccionados de un grupo en concreto avanzan a un grupo específico o fase del torneo, sin importar cual sea su posición final en la tabla. Para ganar este mercado ambos equipos deben clasificar.

2. TENIS

Reglas generales:

En caso de que se cancele o posponga un partido, se cancelarán todas las apuestas de los mercados en el evento; en caso de que un partido se interrumpa por cualquier motivo (por lluvia u otro) y no se recupere dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio, todos los mercados apostados en el evento serán anulados.

En caso de que uno de los jugadores se retire antes del inicio del partido o durante el mismo, se cancelarán todos los mercados apostados en el partido. Cualquier resultado obtenido durante el partido antes de la retirada de cualquiera de los jugadores no se tendrá en cuenta.

En caso de que el jugador se retire del torneo antes de su primer partido, se anularán las apuestas relativas al ganador del torneo o a la siguiente ronda referentes a este jugador.

Si en un partido de dobles al menos uno de los cuatro jugadores se retira antes del inicio del partido y su compañero decide participar en el evento con otro jugador, se anularán todos los mercados apostados en el evento.

Si, por cualquier razón, el encuentro tuviera que disputarse en una superficie diferente a la prevista al momento de la publicación, el bookmaker se reserva el derecho de considerar nulos los eventos.

Tie Break: Es un juego que consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo.

Super Tie Break: Tiene una descripción similar al Tie break, con la diferencia de que uno de los dos jugadores llega a los 10 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo. Un tie break o super tie break se considera válido si la decisión de dicho tie break se realiza antes del comienzo de este.

Los diferentes torneos aplican el tie break o el super tie break según sus propias reglas, así que es importante conocer qué tipo de tie break se aplica en cada torneo antes de realizar apuestas sobre el tie break.

Mercados principales

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos(margen): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Hándicap de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como nulo.

Juegos Totales(Más/Menos): Se debe predecir si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Impar/Par juegos: Se debe predecir si el total de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

Juegos Totales(Más/Menos) Jugador 1: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves.

Juegos Totales(Más/Menos) Jugador 2: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves.

Ganador & Total: Consiste en predecir el ganador del partido y si el total de juegos es mayor o menor que el margen ofrecido.

Tiebreak (si / no): Se debe predecir si habrá un tie break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" quiere decir que, en algún momento, el resultado de algún juego llegará a un puntaje de 40-40.

Mercados por Set

Ganador del 1er Set: Se debe predecir el ganador del primer set. La apuesta se cancela si el primer set no se completa.

Ganador del 2do Set: Se debe predecir el ganador del segundo set. La apuesta se cancela si el segundo set no se completa.

Ganador del Set X: Se debe predecir el ganador del set número X. La apuesta se cancela si el set número X no se completa.

Doble resultado (Primer set/ partido): Se debe predecir el ganador del primer set y del ganador del partido en un solo mercado de apuesta.

Jugador 1 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 1 gana un solo set durante el partido.

Jugador 2 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 2 gana un solo set durante el partido.

Sets Exactos: Se debe predecir la cantidad exacta de sets en el partido.

Total de sets: Se debe predecir si el total de sets del encuentro es mayor o menor que el margen total

ofrecido.

Cualquier set a cero: Se debe predecir si al menos alguno de los sets acabará con un resultado de 6/0 o 0/6 como resultado exacto.

Hándicap de juegos del Set X: Se debe predecir el ganador del set X sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro. La apuesta será nula si dicho set no se completa.

Total de juegos del Set X: Se debe predecir si el número total de juegos completados durante el set X es mayor o menor que el margen ofrecido.

Resultado correcto del Set X: Se debe predecir el resultado exacto del set X. Si el set mencionado no se completa, las apuestas serán nulas.

Jugador 1 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 1 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO

Jugador 2 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 2 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO

Set X Impar/Par: Se debe predecir si el número total de juegos completados durante el set X es un número par o impar.

Habrá un tiebreak en el Set X: Se debe predecir si habrá un tie break durante el set X

Set "N" - Primero en ganar X juegos: Se debe predecir qué jugador conseguirá X juegos ganados antes en un set específico.

Quién ganará Juegos (X y Y) del set N: El mercado consiste en predecir qué jugador ganará los juegos X y Y en el set N, Ejemplo: jugador 1 (juegos 6 y 7) segundo set (apuesta al jugador 1); se está apostando que el jugador 1 gana los juegos 6 y 7 del segundo set.

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set N? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el punto X en el juego Y en el set N. Ejemplo: el jugador Wawrinka gana el primer punto del juego 10 en el tercer set del partido.

¿Quién ganará el juego X en el set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el juego X del set especificado en la apuesta. Ejemplo: Nadal gana el juego 5 del set 2.

Número exacto de puntos en el juego X (Primer set) (Incluye apuestas en vivo): Se debe predecir el número exacto de puntos completados en el juego escogido del primer set en la apuesta.

Deuce en el juego (Si/No): "Deuce en el juego" quiere decir que en algún momento, el resultado del juego actual llegará a un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) jugador 1 o 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), lo que significa que si se apuesta a: jugador 1 a 30, significa que el juego lo ganará el jugador 1 y el jugador 2 conseguirá 30 puntos.

Set "N" juego X - Impar/Par puntos: Consiste en predecir si el número de puntos jugados en un juego de un set será par o impar.

Set "N" juego X - puntuación correcta o break (rotura de servicio): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), o si habrá un break (rotura de servicio)

durante el servicio del juego mencionado.

Set “N” juego Y - Carrera a x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá llegar primero a X puntos ganados en un juego específico.

Set “N” juego Y - Ganador primeros x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá ganar los primeros X puntos en un juego específico. Cabe la opción del empate.

Tenis-Outrights

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo designado de acuerdo con el ranking de la competición.

Etapas de Eliminación: Predice en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Llegará a la final: Predice si el jugador seleccionado llegará a la final del torneo en cuestión.

Nombre de los Finalistas: Se debe predecir quienes serán los dos jugadores en llegar a la final.

Cuarto ganador: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá del 1er/2do/3er/4to cuarto.

Mitad ganadora: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá de la mitad de abajo o la mitad de arriba.

Ganador 1/2/3/4/ cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto (1st/2nd/3rd/4th).

Quién llegará más lejos: Se debe predecir cuál de los dos jugadores listados llegará más lejos en el torneo que el otro.

3. BALONCESTO

Para unos tipos de apuestas relativas al Baloncesto, está válido el resultado al término del encuentro, eventuales tiempos suplementarios incluidos.

Un encuentro de Baloncesto será considerado nulo si cancelado o interrumpido y no concluido dentro de 24 horas a partir del momento de su inicio oficial.

Para la liga de baloncesto estadounidense de la NBA, el diseño de los eventos local/visitante sigue el orden del formato estadounidense, por ejemplo, el juego “Detroit Pistons - Chicago Bulls” se mostrará en este formato “Chicago Bulls - Detroit Pistons”.

Mercados Principales

Ganador (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos. Este mercado siempre incluye Prórroga.

Total (Más de/Menos de) (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número total de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5, este mercado incluirá Prórroga.

Hándicap (Margen) (incl. Prórroga): Se debe predecir el ganador del evento añadiendo o restando la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

N.B. En el caso de que haya alguna prórroga, el signo de hándicap no tendrá en cuenta el resultado al final del tiempo reglamentario sino el del final de la prórroga.

Puntos Totales por equipo (Local - Visitante) (incl. Prórroga): Se debe predecir el total de puntos anotados por uno de los dos equipos eligiendo ya sea el Local o el Visitante. Este mercado incluirá Prórroga.

Par/Impar (Primera mitad o Segunda mitad) (incl. Prórroga): Se debe predecir si el resultado para Primera mitad o la Segunda mitad será un número Par o Impar. Este mercado incluirá Prórroga.

Ganador 1X2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate. No cuenta la prórroga.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir cuál equipo ganará en la Primera mitad y al finalizar el evento.

Rango de puntos: Se debe predecir si los puntos durante el evento estarán incluidos entre margen de puntos seleccionados, de modo que, si el rango seleccionado es (151-160) el total de puntos no puede estar por fuera de este intervalo.

Ganador + Total: Se debe predecir el resultado de dos mercados principales combinados, donde se debe predecir quién ganará el evento junto con cuántos puntos (Más de/Menos de) serán marcados durante el evento.

Punto X (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo marcará el punto X durante el evento incluyendo la Prórroga.

Carrera a los X puntos: Se debe predecir cuál equipo llegará primero a los X puntos. Por ejemplo: Qué equipo llegará primero a los 50 puntos.

Margen de Victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el evento.

Prórroga si/no – habrá prórroga: Se debe predecir si el evento contará con prórroga.

Total (más de- exacto- menos de) – 3 posibilidades: Mercado que permite elegir 3 diferentes posibilidades, las cuales son más de/menos de X número de puntos o número exacto de X puntos.

Cualquier equipo máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si algún equipo logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Local/Visitante máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si el equipo Local o Visitante logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Cualquier equipo lidera por X: Se debe predecir si algún equipo liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Local/Visitante lidera por X: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Tipo de anotación X punto (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el tipo de anotación del punto X durante el evento. Son posibles 6 resultados para cada punto ofrecido:

- Equipo 1 - 1 puntos

- Equipo 1 - 2 puntos
- Equipo 1 - 3 puntos
- Equipo 2 - 1 puntos
- Equipo 2 - 2 puntos
- Equipo 2 - 3 puntos

X cuarto – X punto: Se debe predecir cuál equipo anotará el punto X durante el cuarto seleccionado.

Mercados de Primera mitad

Primera mitad -Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, en caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán anuladas para este mercado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad - Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad - Local/Visitante (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos por el equipo seleccionado (Local o Visitante) durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la primera mitad.

Primera mitad - par/impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la primera mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Mercados de Segunda mitad

Segunda mitad – Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad (sin incluir la prórroga). Si la mitad finaliza en empate, todas las apuestas serán anuladas para este mercado, si la mitad no llega a concluir, el mercado también se considera anulado.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad (No incluye Prórroga) añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la segunda mitad (No incluye Prórroga).

Segunda mitad - par/impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la segunda mitad (No incluye Prórroga) será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Mercados por Cuartos

1er-2do-3er-4to CUARTO: Los mercados por cuarto permiten apostar en el resultado final en cada uno de los periodos del evento.

Ganador del X Cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado.

X Cuarto 1x2: Se debe predecir el resultado del "X" Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del "X" cuarto, en caso de que el "X" cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el "X" cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Hándicap: Se debe predecir el ganador del "X" cuarto añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total: Se debe predecir si el número total de puntos durante el "X" cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total Local/Visitante: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el "X" cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

Cuarto de mayor puntaje: Se debe predecir cuál cuarto tendrá la mayor cantidad de puntos anotados al finalizar el evento.

X Cuarto - Último en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará el último punto en el cuarto seleccionado. ***Todos Los cuartos o mitades deben ser completados para determinar el ganador.**

Mercados Especiales por Jugador

Puntos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de puntos que el jugador especificado anotará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Asistencias por jugador (Más de /Menos de): Se debe predecir la cantidad de asistencias que el jugador especificado obtendrá durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Rebotes por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de rebotes que el jugador especificado obtendrá durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Triples de jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de triples que el jugador especificado anotará durante el evento. sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Robos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de robos que el jugador logrará durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Bloqueos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de bloqueos que el jugador logrará durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de los puntos, rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Triple-doble por jugador: Se debe predecir si el jugador especificado logrará un triple-doble (10 en 3 categorías de estadísticas principales, tales como puntos, rebotes, asistencias, robadas, bloqueadas), sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Primer jugador en anotar: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Primer Jugador en anotar un triple: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto de triple (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será anulada).

Mayor puntuación para el equipo: Se debe predecir cuál será el jugador que marque la mayor cantidad de puntos para su equipo.

H2H (head to head) puntos por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados anotará la mayor cantidad de puntos.

H2H(head to head)rebotes por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de rebotes.

H2H (head-to-head) asistencias por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de asistencias.

Puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos al menos el jugador seleccionado anotará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas asistencias al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Rebotes por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos rebotes al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos de campo de 3 puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos de campo de 3 puntos al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Robos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos robos de balón al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Bloqueos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos bloqueos al menos el jugador seleccionado

logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos, rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Rebotes + asistencias por jugador: Se debe predecir cuántos rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Baloncesto - Outrights

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

H2H Campeonato (Temporada regular): Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados anotará más puntos durante el torneo. Puntos marcados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta en este mercado. Si ambos equipos marcan la misma cantidad de puntos, el mercado se anula.

Más /Menos Puntos(Temporada regular): Se debe predecir si el número total de puntos marcados en la ronda del campeonato estarán por encima o por debajo del margen especificado. En caso de que uno o más eventos son cancelados/interrumpidos y los eventos o partes pendientes no afecten las apuestas y los mercados, los resultados permanecerán como válidos(en este caso cualquier evento repetido será irrelevante), en cualquier otro caso se anularán las apuestas.

Marcador correcto de las series Playoff (4/7 o 3/5): Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos seleccionados. Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si la serie no es completada, este tipo de mercado será anulado.

H2H se clasifica: Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados pasará la ronda de clasificación o la ronda de los play-off.

Finalistas: Se debe predecir cuáles serán los dos equipos que se enfrentarán cara a cara en la final del torneo.

Mejor Jugador marcador: Se debe predecir el jugador que anotará más puntos durante el torneo especificado. Puntos anotados en cualquier otra competición no serán tenidas en cuenta para este tipo de apuestas. Si el jugador elegido participa en al menos un evento, este tipo de apuesta permanecerá válida, en el caso contrario será anulada.

H2H Anotadores: Se debe predecir cuál de los dos jugadores seleccionados anotará más puntos durante el torneo seleccionado. Los puntos marcados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta para este tipo de mercado. Si ambos jugadores anotan la misma cantidad de puntos el mercado será cancelado.

Mejor jugador del Torneo (MVP): Se debe predecir qué jugador será seleccionado como el Mejor Jugador (MVP), del evento, Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si el jugador no aparece en ninguna tabla de clasificaciones de ninguno de los eventos incluidos en el mercado, las apuestas de este mercado para el jugador elegido serán canceladas.

Descenderá: Se debe predecir cuál será el equipo que descenderá al puesto más bajo del campeonato nacional. Solo a modo de información, cualquier decisión tomada antes o durante los playoffs será tenida en cuenta. Las decisiones tomadas al finalizar los playoffs no serán tenidas en cuenta.

Ganador de la Conferencia: Se debe predecir el ganador de la conferencia del torneo seleccionado de

acuerdo con la clasificación oficial de la competición

Ganador de la División: Se debe predecir el ganador de la División del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competición.

Victorias en la Temporada Regular (Más de/Menos de): Se debe predecir el número total de victorias (más de/menos de) para el equipo seleccionado durante el torneo de acuerdo al sitio oficial de la competición.

Premios - Most Valuable Player -MVP- (Temp. Regular): Se debe predecir qué jugador recibirá el premio al Jugador más valioso (Most Valuable Player) de la temporada.

Jugador Defensivo del año (Temporada regular): Se debe predecir qué jugador ganará el premio al Jugador Defensivo del año en la temporada en particular.

Premios - Sixth man of the year (sexto hombre del año): Se debe predecir a cuál jugador se le otorgará el premio (Sixth Man of the Year) en la temporada en particular.

Alcanzará los Playoffs (Si/No): Se debe predecir si el equipo seleccionado alcanzará a llegar a los playoffs (si) o (no) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

4. HOCKEY SOBRE HIELO / HOCKEY SOBRE HIERBA

El resultado de una apuesta en un evento de hockey sobre hielo o sobre hierba está basado solamente en el tiempo reglamentario. A menos que se aclare lo contrario, tiempo extra y penaltis no afectarán la liquidación de apuestas.

Las apuestas sobre más / menos, incluidas las 3 opciones (más / menos / empate ... goles), se sugieren para el tiempo regular solo en todos los juegos de hockey, independientemente del campeonato.

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

Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

Mercados Principales

Moneyline/Ganador (incl. prórroga y penaltis): Se debe predecir el ganador del partido, incluyendo tiempo extra y penaltis.

1X2: Se debe predecir si el ganador del encuentro será el equipo local, visitante o si el resultado del tiempo reglamentario es empate, las apuestas se aceptan solamente en tiempo reglamentario, excluyendo prórroga y el resultado de una tanda de penaltis.

Hándicap (incl. prórroga y penaltis) (2-Way): Se debe predecir el ganador del partido completo sumando o restando

la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento, incluyendo tiempo extra y penaltis (Tandas de penaltis cuentan como 1 gol).

Total (incluido prórroga y penaltis): Se debe predecir si el número total de goles marcados durante el partido será superior o inferior al margen ofrecido, incluido el tiempo extra y los penaltis (la tanda de penaltis cuenta como 1 gol).

Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán al final del partido.

Par / impar (incluyendo prórroga y penaltis): Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par", incluidos los posibles tiempos extra y penalizaciones. El resultado de la tanda de penaltis cuenta como '1'.

Primer gol: Se debe predecir qué equipo marcará el primer gol del partido.

Último gol: Se debe predecir qué equipo marcará el último gol del partido.

Doble oportunidad:

1X: Si el resultado es gana el equipo local o un empate

2X: Si el resultado es gana el equipo visitante o un empate

1.2: Si el resultado es gana el equipo local o gana el equipo visitante

Total (Más/Menos): Se debe predecir si las puntuaciones al final del tiempo reglamentario serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en apostar por un ganador del partido, sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta se liquidará como anulada y se devolverá el importe apostado.

Total del equipo local/visitante: tienes que predecir si el número total de goles marcados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia que tendrá un equipo de su oponente al final del partido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación final del evento al final del tiempo reglamentario.

¿Habrá tiempo extra? Se debe predecir si habrá tiempo extra en el partido o no.

Hándicap (3-way/3 opciones): Se debe predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Período de puntuación más alto: Se debe predecir cuál de los períodos tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo local tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los períodos el equipo local tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo visitante tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los períodos tendrá el equipo visitante el mayor número de

Impar/Par: Se debe predecir si el número de goles al final del evento representará un número par o impar.

Quién ganará el resto del partido - Quién ganará el resto de la primera mitad (en vivo): este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento

tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de apostar).

Quién ganará el resto del partido, incluidas las prórrogas y los penaltis (en vivo): Este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de la apuesta). El tiempo extra y la tanda de penaltis están incluidos en la apuesta.

1X2 y total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántos goles totales(más / menos) se marcarán en el partido.

Apuesta sin Local: Se debe predecir si el equipo visitante gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Apuesta sin visitante: Se debe predecir si el equipo local gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se anotará durante todo el partido.

Goles exactos del local: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo local durante todo el partido.

Goles exactos de visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante todo el partido.

Qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo marcará durante el partido. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo 1, Solo el equipo 2, Ambos equipos, Ninguno.

Portería a 0 del equipo local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante todo el partido.

Portería a 0 del equipo visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante todo el partido

1x2 y ambos equipos marcarán: Se debe predecir el resultado del partido y si ambos equipos marcarán o no solo en la primera mitad.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1X2 del período de prórroga.

Prórroga - doble oportunidad: Se debe predecir el resultado solo para la doble posibilidad del período de prórroga:

1X: si el resultado es una victoria en casa o un empate

2X: si el resultado es una victoria a domicilio o un empate

12: Si el resultado es una victoria en casa o una victoria como visitante

Prórroga - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el siguiente gol durante el tiempo extra. Hay 3 resultados posibles: 1 (equipo local anota), X (ninguno anota), 2 (equipo visitante anota).

Prórroga- total: Se debe predecir si el número total de goles marcados durante la prórroga estará por encima o debajo del margen ofrecido.

Prórroga - Local sin apuesta: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará nula.

Prórroga - visitante sin apuesta: Se debe predecir si el equipo local ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará nula.

Tanda de penaltis- ganador: Se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis (1/2).

Tanda de penaltis - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el gol "x" durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X (no se alcanzará ese gol), 2.

X gol & 1x2: Se debe predecir si el resultado final del partido será 1, X o 2 y qué equipo marcará el gol x del partido.

X período 1x2 y 1x2: Se debe predecir si el resultado final del período seleccionado será 1, X o 2 y el resultado final del partido. Los posibles resultados son:

Equipo local y equipo local Empate y equipo local
Equipo visitante y equipo local Equipo local y Empate
Empate y Empate
Equipo visitante y empate
Equipo local y equipo
visitante Empate y equipo
visitante
Equipo visitante y equipo visitante

Local ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo de casa ganará todos los períodos durante el partido.

Visitante ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante ganará todos los períodos durante el partido.

Local ganará cualquier período: tienes que predecir si el equipo local ganará algún período durante el partido.

Visitante ganará cualquier período: tienes que predecir si el equipo visitante ganará algún período durante el partido.

El equipo local anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo local anotará en todos los períodos durante el partido.

El equipo visitante anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante anotará en todos los períodos durante el partido.

Todos los periodos sobre x.5: Se debe predecir si todos los periodos terminarán con un tanteo superior a x.5 (0.5,1.5,2.5 .) durante el partido.

Todos los períodos por debajo de x.5: Se debe predecir si todos los períodos terminarán con un tanteo inferior a x.5 (0.5,1.5,2.5) durante el partido.

Tipo de puntuación: tienes que predecir el tipo de puntuación del gol "X": 6 son los posibles resultados: - Gol en igualdad numérica o "even strength".

- Gol en superioridad numérica o "power-play".
- Gol en inferioridad numérica o "short-handed".
- Gol de penalti o "penalty shot".
- Gol a portería vacía o "empty net".

- Sin gol o “no goal”.

Tipo de puntuación de local x: tienes que predecir el tipo de puntuación del gol x.

Visitante x tipo de gol: tienes que predecir el tipo de gol del gol x.

Mercados de periodos

1º-2º-3º PERÍODO: Los mercados de apuestas de período permiten al jugador apostar sobre el resultado final de cada uno de los períodos.

Período 1X2: Se debe predecir si el ganador en el período mencionado será el equipo local - equipo visitante o si, en cambio, el resultado final será un empate, las apuestas se aceptan solo en el tiempo reglamentario, excluyendo las prórrogas y el resultado de los penaltis de la serie.

Periodo Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en apostar por un ganador del partido, sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta se liquidará como anulada y se devolverá el importe apostado.

Período de doble oportunidad:

1X: si el resultado es una victoria del equipo local o un empate en el período mencionado.

2X: si el resultado es una victoria del equipo visitante o un empate en el período mencionado.

1.2: Si el resultado es una victoria del equipo local o visitante fuera en el período mencionado.

Hándicap de período (2 way): Se debe predecir el ganador del período mencionado sumando o restando el margen ofrecido al resultado del período.

Total del período: Se debe predecir si el número total de goles anotados durante el período mencionado estará por encima o por debajo del margen ofrecido

Primer gol del período: Se debe predecir qué equipo anotará el primer gol del período ofrecido.

Último gol del periodo: Se debe predecir qué equipo anotará el último gol del período ofrecido.

Ambos equipos anotarán durante el periodo: Se debe predecir si ambos equipos marcarán o no en el período mencionado.

Período -total Equipo local: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - total Equipo visitante: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se anotarán durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo local: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo local durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante el período ofrecido.

Período: qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo anotará durante el período mencionado. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo local, Solo el equipo visitante, Ambos equipos, Ninguno.

Periodo - Portería a 0 del local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo

que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - Portería a 0 del visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - marcador correcto: Se debe predecir el marcador final al final del período mencionado.

Período- qué equipo gana el resto: este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del período mencionado (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en ese momento de apuestas).

Período - par/impar: Se debe predecir si el número de goles al final del período mencionado representará un número par o impar.

Mercados especiales de jugador

Goles de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos goles hará el jugador elegido, solo tiempo regular a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Asistencia de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántas asistencias hará el jugador elegido, solo tiempo regular a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Tiros de jugador a portería (al menos): Se debe predecir al menos cuántos tiros a portería hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (IncOT). Los Tiros que no son a portería no cuentan.

Paradas de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuantas paradas hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Puntos de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos puntos (goles y asistencias combinados) hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Tiros de jugador a puerta (más/menos): Se debe predecir la cantidad de tiros a puerta que hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (IncOT). Los Tiros que no son a portería no cuentan.

Paradas de jugador (más/menos): Se debe predecir la cantidad de paradas que hará el jugador específico, solo en el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

HOCKEY SOBRE HIELO -Outrights

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador de división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Puntos de la temporada regular- Equipo: Se debe predecir cuántos puntos(más/menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo

en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

X elección del draft: Se debe predecir quién será la X elección en el draft mencionado.

Posición en el Draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador mencionado en el Draft mencionado.

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie ? Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

En cualquier momento / Xº goleador (EN VIVO): las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Todos los jugadores ofrecidos se consideran participantes. Si un jugador no incluido en la lista marca un gol, todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista son válidas. Para fines de liquidación, sólo se consideran los goles y las asistencias marcadas durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el marcador después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se liquidarán como perdidas. Se mantendrán todas las apuestas sobre jugadores que estaban en la lista pero que abandonaron el juego antes de que terminara el partido (como lesiones o expulsiones).

Jugador que anote un punto (EN VIVO): las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista obtiene un punto, todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista se mantienen. Para fines de liquidación, sólo se consideran los goles y las asistencias marcadas durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el marcador después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se liquidarán como perdidas. Se mantendrán todas las apuestas sobre jugadores que estaban en la lista pero que abandonaron el juego antes de que terminara el partido (como lesiones o expulsiones).

Total de asistencias del jugador (por encima / por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de goles del jugador (por encima / por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de paradas del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Puntos totales del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si

el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de disparos del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Total de disparos del jugador a puerta (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si lo hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

5. TENIS DE MESA

Si un jugador se retira antes del inicio del encuentro o durante el partido, las apuestas se saldarán como nulas. Si un jugador se retira o es descalificado antes del primer encuentro del torneo, las apuestas relativas a sus prestaciones durante el torneo se considerarán Anuladas. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados, serán considerados nulos.

Mercados Principales:

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando al resultado final del encuentro el margen indicado.

Juegos Totales (Más/Menos): Se debe predecir si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos juegos serán decididos por puntos extra? : Se debe predecir cuántos juegos durante el encuentro se extienden a puntos extra para ser decididos(El ganador del set tiene más de 11 puntos).

Juegos exactos: Se debe predecir el número de juegos exactos durante el encuentro.

Mercados por Juegos:

Ganador del Juego X : Se debe predecir el ganador del juego número X. La apuesta se anula si X juego no se completa.

Puntos totales del juego X : Se debe predecir si el total de puntos en el juego X es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Hándicap de Puntos en el juego X : Se debe predecir el ganador del Juego X sumando o restando el margen indicado al resultado final del Juego X.

X Juego par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por ambos equipos durante el Juego "X" será un número par o impar.

Carrera a los N puntos en el Juego X: Se debe predecir cuál equipo llegará primero a los N puntos durante el juego X.

6. BALONMANO

Todas Las apuestas de Balonmano estarán basadas en los 60 minutos de juego a menos que algo diferente sea establecido. La prórroga no será tomada en cuenta ni afectará el resultado de la segunda mitad y no se tendrá en cuenta para el recuento de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados las apuestas serán canceladas y el dinero será devuelto.

El evento debe ser completado para que las apuestas sean válidas. Todas las apuestas en vivo no incluyen Prórroga, mercados tales como: 1x2, Hándicap, Par/Impar, Margen de Victoria, Doble oportunidad excepto mercados como: Se clasifica/Gana la copa/Ganador después de Prórroga etc.

Mercados Principales

1X2: Se debe predecir el resultado del evento. Las apuestas son aceptadas solo para el tiempo regular, sin contar la Prórroga, con los resultados de victoria para el Local, para el empate o para la victoria del Visitante.

Total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el tiempo reglamentario del evento.

Hándicap: Se debe predecir el ganador del evento con el respectivo margen de gol. El margen es añadido o sustraído del resultado final, después de esta operación, se determina quién gana el evento, equipo Local, empate o equipo Visitante.

Doble Oportunidad: Se debe predecir el resultado del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del evento y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante el evento será un número Par o Impar, si el resultado del evento termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir qué equipo ganará al finalizar el primer tiempo, y qué equipo ganará al finalizar el tiempo completo en el tiempo regular.

Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Carrera a los X Goles: Se debe predecir qué equipo llegará primero a los X goles.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Totales por equipo: Sobre un determinado valor dado en el mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el tiempo reglamentario del evento para el equipo Local o Visitante.

Mercados de Primera / Segunda mitad: En esta sección se encontrarán todos los mercados principales para apostar que están sujetos a un tiempo determinado, ya sea el primer o segundo tiempo del evento.

1X2 & Totales: Se debe predecir qué equipo ganará el evento en el tiempo regular junto a una determinada cantidad 'Más/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganarla combinación en la apuesta.

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra.

Mitad con mayor marcador de equipo: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra para uno de los dos equipos, ya sea Local o Visitante.

Equipo con la mitad de más goles: Se debe predecir cuál de los dos equipos tendrá la mitad con mayor cantidad de goles anotados comparado con el equipo rival.

Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos.

Rango de goles por equipo: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo seleccionado.

Gol X (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo marcará el gol X, incluyendo la Prórroga.

Prórroga - Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Prórroga - Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la Prórroga tomando en cuenta el número de Hándicap especificado en los paréntesis.

Mercados de Primera Mitad

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad.

Primera mitad -Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la primera mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la primera mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la primera mitad, la apuesta será anulada y el dinero retornado.

Primera mitad - Hándicap: Tiene que predecir el resultado final del Partido teniendo en cuenta el Hándicap.

Primera mitad - Total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante la primera mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la primera mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Primera mitad - 1x2 & Total: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad junto a una determinada cantidad 'Más/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganarla combinación en la apuesta.

Primera mitad - Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad del evento y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente al finalizar la primera mitad.

Primera mitad - Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Local únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Visitante únicamente durante la primera mitad del evento.

Mercados de Segunda Mitad

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Segunda mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la segunda mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la segunda mitad, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Segunda mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante la segunda mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la segunda mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Balonmano-Outrights

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

7. FÚTBOL AMERICANO

Todos los mercados especiales de jugadores de fútbol americano se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Las horas extraordinarias potenciales se incluyen en la liquidación de todos los mercados disponibles.

Si el partido se cancela, pospone o interrumpe durante el partido (debido a la lluvia o por otro motivo), todos los mercados del evento quedarán anulados.

Mercados principales:

MoneyLine (Ganador): Se debe predecir el ganador del partido sin importar el margen de puntos.

Total (Menos/Más): Se debe predecir si el número de puntos anotados durante todo el juego estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, incluye prórroga.

Total equipo local (Menos/Más): Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, incluye prórroga.

Total equipo visitante (Menos/Más) Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, incluye prórroga

Mercados de medio tiempo y cuartos: para estos tipos de apuestas en cuartos o mitades específicas, se debe jugar en la totalidad de ese periodo para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya se haya determinado. Los mercados de la segunda mitad incluyen prórroga, si se juega. El 4º cuarto no incluye prórroga.

Carrera a X puntos (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los "X" puntos, incluye prórroga.

Próximo equipo en anotar (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotará), X (Ninguno anotará) y 2 (Equipo visitante anotará).

Próximo tipo de anotación (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el siguiente método de anotación, hay 4 posibles resultados: touchdown, gol de campo, safety o ninguno.

Cuarto con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué cuarto se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Mitad con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué mitad se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Total touchdowns (incl. prórroga): Se debe predecir el número total de touchdowns anotados durante el partido y la prórroga.

Total puntos de campo anotados (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de puntos de campo anotados durante el partido y la prórroga.

Total Turnovers (incl.Prórroga): Se debe predecir el número total de turnovers durante el partido y la prórroga.

Totalsacks (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de sacks durante el partido y la prórroga

Equipo en anotar "X" gol de campo (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo anotará el siguiente gol de campo durante el partido y la prórroga.

¿Habrá prórroga?: Se debe predecir si habrá prórroga en el juego.

Impar/Par(incl. Prórroga): Se debe predecir si el total de puntos anotados durante el partido es número impar o par. si el resultado final es 0:0, las apuestas se liquidarán como par.

Impar /Par local (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Impar /Par visitante (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Mercados de Primera mitad

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Los puntos anotados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta y si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad -total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo local Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo visitante Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad – siguiente anotación: Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación durante el primer tiempo. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotara), X (Ninguno anotara) y 2 (Equipo visitante anotara).

Mercados de Segunda mitad

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad. Hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Segunda mitad -total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante la segunda mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Segunda mitad (incl.prórroga) - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se anula.

Mercados por Cuartos

Primer, segundo, tercer, cuarto - Cuartos: Los mercados de apuestas de cuartos permiten al cliente apostar sobre el resultado final de cada uno de los cuartos elegidos.

Cuarto - 1x2: Se debe predecir el resultado del cuarto seleccionado, los posibles resultados son: 1(Equipo local gana), X(empata) y 2(Equipo visitante gana). Si el cuarto no se completa, este mercado se anulará.

Cuarto - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante el cuarto seleccionado, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se anulará.

Cuarto - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado, si el cuarto termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si el cuarto no se completa el mercado se anula.

Cuarto - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final del cuarto seleccionado, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se anula.

Mercados de drive

"X" drive de la jugada Y- tipo de jugada del competidor: Se debe predecir si el tipo de jugada es un rush o un pase. Solo un pase adelantado cuenta como una jugada de pase por definición. Un sack también se considera una jugada de pase.

"X" drive de la jugada Y - Pase completado del competidor: Se debe predecir si habrá un pase completo durante la jugada indicada. Por definición, solo un pase hacia adelante se tomará en consideración para una jugada de pase.

"X" drive de la jugada Y - Total de yardas ganadas del competidor: Se debe predecir el total de yardas ganadas durante el juego indicado. No se considerarán las yardas ganadas mediante penalizaciones.

"X" drive de la jugada Y - Primer down del competidor: Se debe predecir si el competidor ganará un nuevo primer down durante la jugada indicada. Un touchdown solo se acredita como un nuevo primer down cuando lo anota la ofensiva. Los primeros intentos y yardas ganadas por penalizaciones de juego no serán considerados para liquidar la apuesta.

“X” drive de la jugada Y – Captura o Sack del competidor: Se debe predecir si habrá un sack o no en la jugada indicada.

“X” drive de la jugada Y - Resultado del competidor: Se debe predecir el resultado del drive durante la jugada indicada de los competidores (despeje, touchdown, intento de gol de campo). Los diferentes resultados se liquidarán como "otros".

**En caso de que no haya jugadas, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si el drive termina antes de llegar a la jugada respectiva.*

*** En caso de que el drive finalice antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán anulados. Esto incluye despejes y goles de campo. *** Las yardas de gol de campo no se considerarán para el total de yardas ganadas en una jugada.*

Mercados especiales por jugador:

Yardas de pase por jugador: Se debe predecir la cantidad de yardas de pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl.Prórroga).

Yardas de pase por jugador (al menos): Se debe predecir cuántas yardas de pase al menos que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl.Prórroga).

Pases completados por jugador: Se debe predecir la cantidad de pases completados que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl.Prórroga).

Pases completados por jugador (al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de pases completados del jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Touchdown por pase de Jugador: Se debe predecir la cantidad de touchdown de pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Touchdown por pase de jugador(al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de touchdown por pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Intentos de carrera o rush del jugador: se debe predecir la cantidad de intentos de rush que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Intentos de carrera o rush del jugador: (al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de intentos de rush que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Yardas en carrera o Rushing yards del jugador: Se debe predecir la cantidad de rushing yards que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Yardas en carrera o Rushing yards del jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de de rushing yards que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

“Touchdowns” en carrera” o Rushing touchdowns del jugador: Se debe predecir la cantidad de rushing touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

“Touchdowns” en carrera” o Rushing touchdowns del jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad

mínima de rushing touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Recepciones de jugador: Se debe predecir la cantidad de recepciones que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Recepciones de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de recepciones que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Yardas de recepción o Receiving yards de jugador: Se debe predecir la cantidad de receiving yards que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Yardas de recepción o Receiving yards de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de receiving yards que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

“Touchdowns” tras recepción o Receiving touchdowns de jugador: Se debe predecir la cantidad de receiving touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

“Touchdowns” tras recepción o Receiving touchdowns de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de receiving touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Jugador que anotará el primer touchdown: Se debe predecir qué jugador anotará el primer touchdown del partido.

Total de intercepciones lanzadas por el quarterback (QB): Se debe predecir la cantidad de intercepciones totales que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

¿Qué quarterback (QB) hará el pase más largo?: se debe predecir qué QB hará el pase más largo solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Capturas o Sacks de jugador: Se debe predecir la cantidad de capturas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Jugador con la carrera o el rush más largo: Se debe predecir qué jugador hará el rush más largo solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl.Prórroga).

Jugador que hará el primer intento de carrera o rush: Se debe predecir qué jugador hará el primer intento de rush en el partido.

Jugador que realizará la primera intercepción: Se debe predecir qué jugador realizará la primera intercepción del partido.

Jugador que realizará un pase completo: Se debe predecir qué jugador realizará el primer pase completo del partido.

Jugador que realizará la carrera o el rush más largo: Se debe predecir qué jugador realizará el rush más largo del partido.

Jugador que realizará la intercepción más larga: Se debe predecir qué jugador realizará la intercepción más

larga del partido.

H2h Yardas de pase: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de yardas de pases durante el partido.

H2h pases completados: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de pases completados durante el partido.

H2h yarda en carrera (rushing yards): Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de rushing yards durante el partido.

H2h yardas de recepción (receiving yards): Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de receiving yards durante el partido.

H2h recepciones: Se debe considerar cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de recepciones durante el partido

Fútbol Americano -Outrights:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador de la división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia en cuestión de acuerdo con la clasificación oficial de la competición.

Victorias de la temporada regular- Equipo: Debes predecir cuántas victorias(más/menos) obtendrá el equipo elegido de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo elegido terminará en la posición respectiva cuando termine la competición.

“X” elección en el draft: Se debe predecir quién será la “X” elección en el draft mencionado.

Posición en el draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador ofrecido en el draft mencionado.

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Premios - Jugador más valioso: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador más valioso de la temporada en cuestión.

Premios- novato ofensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador novato del año de la temporada en cuestión.

Premios – Novato defensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al Jugador defensivo del año de la temporada en particular.

Para llegar al Superbowl: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará al Superbowl (Sí) o (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Equipo - Posición en el Draft: Se debe predecir cuál será la posición del equipo en el Draft en cuestión.

Super Bowl - Conferencia ganadora: Se debe predecir de qué conferencia vendrá el ganador del Super Bowl.

Super Bowl - División ganadora: Se debe predecir de qué división vendrá el ganador de la Super Bowl.

Super Bowl - Equipo para ganar el sorteo de la moneda: Se debe predecir qué equipo ganará el sorteo de la moneda en la Super Bowl.

Super Bowl - MVP: Se debe predecir qué jugador será el MVP de la Super Bowl.

8. BEISBOL

Si un partido ha sido aplazado o cancelado antes de su hora de inicio, todas las apuestas se considerarán "nulas" y serán devueltas o anuladas.

Béisbol que no es de la MLB (incluyendo las Ligas Menores) - Los lanzadores no aparecen en la lista y todas las apuestas se mantienen/accionan independientemente de quién lance por cada equipo. Se aplica la "regla de las 8½ entradas", aunque en caso de que se aplique la "Mercy Rule", todas las apuestas se mantendrán según el resultado en ese momento. Para los partidos de 7 entradas que se jueguen como parte de un partido doble, se aplicará la regla de las 6½ entradas.

En los mercados de 2 bandas, se aplican las reglas de "Empujar" o "Empate", a menos que se indique lo contrario. Las apuestas simples se devuelven, y en las múltiples/partidas la selección se trata como no participante.

Partidos no jugados en la lista

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

Apuestas previas al partido

Pronósticos Pre-partido incluyendo pronósticos de jugadores

Cuando se aplique la regla de la clemencia, todas las apuestas se basarán en el resultado en ese momento. Las entradas extra cuentan a menos que se especifique lo contrario. Todas las apuestas de la primera entrada - La primera entrada debe completarse para que las apuestas tengan efecto, a menos que la decisión de las apuestas ya esté tomada. Total del partido impar/par - Si el marcador combinado es cero, las apuestas se calcularán como pares.

Total del equipo impar/par - Si la puntuación del equipo es cero, las apuestas se calcularán como pares.

Márgenes de ganancia - Sujeto a la regla de las 8 ½ entradas. La definición incluye las entradas extra para la MLB; para los partidos que no son de la MLB y que pueden terminar en empate, esa opción está disponible.

Si un partido de la MLB termina en empate cuando se cancela/suspende un partido, las apuestas se anularán. Ventaja después de x entradas - Las apuestas se determinarán en función del resultado después de que se hayan completado las primeras x entradas, a menos que el equipo que batea en segundo lugar ya esté en ventaja a mitad de la entrada correspondiente, o anote para ir en ventaja en esa entrada, en cuyo caso el equipo que batea en segundo lugar se determinará como ganador.

Doble jornada

Si se juegan dos partidos en un día en los que participan los mismos equipos, y las apuestas se ofrecen sólo para un partido, el resultado se acreditará en el primer partido a la hora de inicio.

Money Line

Sujeto a la regla de las 4½ entradas.

Línea de carrera/hándicap alternativo

Sujeto a la regla de las 4½ entradas.

Totales pre-partido/Totales alternativos

Sujeto a la regla de las 4 ½ entradas, EXCEPTO cuando el total del juego ya se ha superado, (si el total del juego ya ha superado el total establecido, las apuestas por el exceso se resolverán como ganadoras, y las apuestas por el defecto se resolverán como perdedoras).

Total de equipos

Sujeto a la regla de las 4 ½ entradas, EXCEPTO cuando el total del equipo ya ha sobrepasado el total establecido, (si el total del equipo ya ha sobrepasado el total indicado, entonces las apuestas por el exceso se resolverán como ganadoras, y las apuestas por el defecto se resolverán como perdedoras).

Ir a las entradas extra

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

Para ganar la entrada (actual/próxima)

La parte superior y la parte inferior de la entrada especificada deben completarse a menos que el equipo que batea en segundo lugar en la entrada especificada esté ganando cuando el juego es llamado/suspendido.

Línea de carrera de entrada (incluyendo las alternativas)

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

Total de entradas (incluidas las alternativas)

La parte inicial y final de las entradas especificadas deben completarse para que las apuestas tengan efecto, a menos que el total indicado ya se haya superado en el momento en el que se cancela/suspende el juego.

Una puntuación en la entrada (actual/próxima)

La parte inicial y final de la entrada especificada debe completarse, a menos que la definición de las apuestas ya esté determinada.

Líder después de "X" entradas

La parte inicial y la parte final de la entrada especificada deben completarse para que las apuestas tengan validez, a menos que el equipo que batea en segundo lugar vaya en cabeza y no pueda ser superado en el momento en el que se anule/suspenda el partido. En caso de que se aplique una regla de misericordia, cualquier mercado de entradas incompletas se considerará ganado por el ganador del partido.

Carrera hacia los mercados/Total de equipos/Hits totales

La regla de las 8½ entradas se aplica a menos que la resolución de las apuestas ya esté determinada, o si la conclusión natural del partido hubiera supuesto el resultado de las apuestas. En concreto, para los partidos de los entrenamientos de primavera de la MLB, la definición se basará en 9 entradas únicamente, en los

casos en los que podría aplicarse la regla de conclusión natural. Si se convoca o se suspende un partido empatado y la conclusión natural de un partido requiere un ganador, las apuestas en la carrera correspondiente se anularán. Por ejemplo, si el partido de la MLB se suspende con un 3-3 después de 10 entradas, todas las apuestas a la Carrera a 4 se anularán. Las apuestas a la Carrera a 5/6/7 se liquidarán como Ninguna.

Margen ganador

Sujeto a la regla de 8½ entradas. El acuerdo incluye las entradas extra para la MLB; para los partidos que no son de la MLB y que pueden terminar en empate, esa opción está disponible. Si un partido de la MLB termina en empate cuando se cancela/suspende un partido, las apuestas se anularán.

En juego/En vivo

Cuando se aplique la Mercy Rule, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento.

Se aplica la regla del total de carreras en 8,5 entradas.

Todas las apuestas son válidas independientemente de los cambios de lanzamientos.

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

"Regla de 8.5/6.5/4.5" entradas

"Regla de 8,5 entradas" Apuesta de línea de carrera

El partido debe durar al menos 9 entradas completas (u 8½ entradas si el equipo que batea en segundo lugar va por delante) para que las apuestas tengan efecto. Sin embargo, en el caso de que se aplique una Mercy Rule, todas las apuestas se mantendrán en el marcador en ese momento. Tenga en cuenta que los partidos suspendidos no se trasladan (a excepción de los partidos de las eliminatorias de la MLB, véase la regla específica)..

"Regla de las 6,5 entradas" Apuesta de línea de carrera (para partidos de 7 entradas)

El partido debe durar al menos 7 entradas completas (o 6½ entradas si el equipo que batea en segundo lugar va por delante) para que las apuestas tengan efecto. Sin embargo, en caso de que se aplique una regla de clemencia, todas las apuestas se mantendrán según el resultado en ese momento. Tenga en cuenta que los partidos suspendidos no se mantienen.

"Regla de las 4.5 entradas" Línea de dinero y total.

Debe haber al menos 5 entradas completas de juego, a menos que el equipo que batea en segundo lugar vaya en cabeza después de 4½ entradas, para que las apuestas se mantengan. Si el partido se cancela o se suspende después de llegar a este punto del juego, el ganador se determinará por el resultado después de la última entrada completa (a menos que el equipo que batea en segundo lugar anote para empatar o tome la delantera en la mitad inferior de la entrada, en cuyo caso el ganador se determinará por el resultado en el momento en que se cancele el juego). Por favor, tenga en cuenta que los partidos suspendidos no se mantienen (con la excepción de los partidos de play-off de la MLB - ver regla específica). Sin embargo, en el caso de que se aplique una Mercy Rule, todas las apuestas se mantendrán según el marcador en ese momento.

Apuestas a Futuros - Reglas generales

Apuestas directas, de banderas y de divisiones

Todas las apuestas se mantienen independientemente de la reubicación de los equipos, el cambio de nombre de los mismos, la duración de la temporada o el formato de los playoffs, según los resultados oficiales del respectivo organismo rector.

Victorias/emparejamientos en la temporada regular

El equipo debe completar al menos 160 partidos de la temporada regular para que las apuestas tengan validez, a menos que los partidos restantes en el transcurso de la temporada no afecten al resultado.

Especiales de la temporada regular

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

Mercados de "Número de victorias del lanzador"

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

Para ganar el banderín

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

Apuesta por la serie

Las apuestas se anulan si no se completa el número reglamentario de partidas (según las respectivas organizaciones rectoras) o se modifican.

Apuesta de Wildcard

Los equipos que pasen a los Playoffs de la MLB a través de la posición de WildCard serán considerados ganadores de las apuestas previas al partido incluyendo las entradas extra a menos que se indique lo contrario.

Cuando se aplique la regla de la clemencia, todas las apuestas se basarán en el resultado en ese momento. Totales de 3/5/7 entradas - Las apuestas se valorarán en función del resultado después de 3/5/7 entradas completas, a menos que el total cotizado ya haya superado el total cotizado.

En este caso, todas las apuestas se valorarán de la siguiente manera: las apuestas por encima del total de la cuota se valorarán como ganadoras y las apuestas por debajo del total de la cuota se valorarán como perdedoras. Línea de 3/5/7 entradas - Las apuestas se valorarán en función del resultado una vez que se hayan completado las primeras 3/5/7 entradas de un partido, a menos que el equipo que batea en segundo lugar ya esté en ventaja (con cualquier línea de carrera aplicada) a la mitad de la entrada correspondiente, o anote para ir en ventaja (con cualquier línea de carrera aplicada) en dicha entrada, en cuyo caso el equipo que batea en segundo lugar se valorará como ganador.

Mercados principales

Money Line (1/2) (incl. entradas extras): Esta apuesta es equipo contra equipo, independientemente del lanzador abridor.

Hándicap (incl. entradas extras): Se predice el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Total (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos.

Total de carreras del Local (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de casa.

Total de carreras del visitante (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de Visitante.

Hits Totales (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por ambos equipos.

Hits Totales del Local (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Local.

Hits Totales del Visitante (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Visitante.

Gana la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, excepto cuando el equipo que golpea el segundo está ganando cuando el juego está suspendido o abandonado.

Total de carreras en la entrada X: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Puntaje de la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Marcador de la entrada actual /Hit en ½ entrada o en el siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada específica deben completarse a menos que se haya completado una carrera o se haya realizado un hit, cuando el juego sea suspendido o abandonado.

Equipo con el mayor número de hits en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Hits totales en la entrada actual o la siguiente o total de carreras en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Líder después de x entrada: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Mercados de 'Primero en anotar X'/totales del equipo/Hits Totales: Se aplicará la regla de las 8½ entradas, a menos que las apuestas ya se hayan resuelto o que los finales naturales (p. Ej., Sin suspender el partido) del partido determinen las apuestas.

Si un partido llega a un empate y el final natural del partido (p. Ej. Sin suspender el partido) requiere un ganador, las apuestas en los mercados 'Carrera hasta xx' serán anuladas. Por ejemplo, si un juego de la MLB se suspende o se abandona, o se suspende con un marcador de 3-3 después de 10 entradas, las apuestas en la cuarta carrera se anularán. Las apuestas en los mercados de 5, 6 o 7 carreras se liquidarán como nulas.

Siguiente equipo en anotar: En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas en la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria: Se aplicará la regla de las 8 1/2 entradas. Incluye entradas adicionales para MLB (Major League Baseball). Para MLB, un juego que termina en empate, las apuestas que no ofrecen una opción de empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean de la MLB en los que el juego pueda terminar en empate, esa opción estará disponible.

Cuándo será anotada la primera carrera (incl. entradas extras): Predice en qué inning será anotada la primera carrera.

Ganador y Total: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántas carreras totales (más / menos) se anotarán en el partido.

IMPORTANTE: Le recomendamos que considere el siguiente ejemplo en el mercado de margen de ganancia

en nuestro modo de juego en vivo. Nuestra plataforma puede mostrar el mercado de la siguiente manera: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, > = + 3 and <= - 3 donde el primero significa más o igual a 3 carreras del equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras del equipo visitante.

Máximo número de carreras consecutivas: Se debe predecir qué equipo marcará la mayor cantidad de carreras consecutivas.

Carreras exactas en la entrada con más carreras: Tienes que predecir el número exacto de carreras en la entrada con la puntuación más alta.

Rango de carreras (incl. entradas extras): Se debe predecir un rango dentro del cual estarán las carreras totales del evento.

Resultado del X lanzamiento: Se debe predecir el resultado del lanzamiento mencionado.

Hit en el lanzamiento X: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Home run en el lanzamiento: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Mercados por entradas:

X entrada- 1X2: Predecir el resultado de la entrada mencionada.

X entrada - total: En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada.

X entrada - equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

X entrada- hits totales: Se debe predecir el número total de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante de la entrada mencionada.

Entrada 1 a 5 - 1X2: Predice el resultado de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - total: Se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - Hándicap: Se debe predecir el ganador de las entradas 1 a 5 sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Entrada 1 a 5 - hits totales: Se debe predecir el número total de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante en las entradas 1 a 5.

Equipo en ganar más entradas: Se debe predecir qué equipo ganará más entradas en el partido.

Equipo con la entrada con mayor puntuación: Se debe predecir qué equipo tendrá la puntuación más alta

en una sola entrada (o si habrá un empate).

Habrá entradas extra: Se debe predecir si el evento (sí-no) tendrá entradas extra.

Primeras x entradas 1x2 & 1x2 (inc. entradas extras): Se debe predecir el resultado de las primeras X entradas, así como el resultado al final del partido.

Ambos equipos anotan más de x.5 carreras(inc. entradas extras): Se debe predecir si ambos equipos anotarán más de X carreras en el partido o no.

Primero en anotar X carreras(inc. entradas extras): Se debe predecir qué equipo llegará primero en X carreras, incluidas las prórrogas.

Equipo local bateará en la novena entrada: Se debe predecir si el equipo local batea en la novena entrada.

Total de entradas sin carreras: Se debe predecir cuántas entradas terminarán sin anotar (0-0).

Entrada con más carreras: Se debe predecir cuál será la entrada con la puntuación más alta.

¿Cuándo se decidirá el encuentro?: Se debe predecir en qué entrada se decidirá el partido.

Mercados especiales por Jugador

Ponches de Jugador: Se debe predecir la cantidad de ponches que hará el jugador específico.

Ponches de Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos ponches hará el jugador específico.

Hits del Jugador: Consiste en predecir al menos cuántos golpes dará el jugador específico.

Bases totales del Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántas bases totales hará el jugador específico.

Hits + Runs + Rbi del jugador: Consiste en predecir la cantidad de Hits, carreras y Rbi combinados que hará el jugador específico.

Hits + runs + rbi del jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos hits, carreras y rbi combinados hará el jugador específico.

Cuadrangulares de Jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos cuadrangulares hará el jugador específico.

H2H bases totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más bases totales en el partido.

H2H ponches totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más ponches en el partido.

Hits del Jugador + total de bases: Consiste en predecir la cantidad de golpes combinados y el total de bases que hará el jugador específico.

Total de bases del jugador + carreras + rbi: Consiste en predecir la cantidad de bases, carreras y rbi totales combinados que hará el jugador específico.

Beisbol-Outrights:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo dado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador División / Conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Puntos en la temporada regular- Equipo: Se debe predecir cuántos puntos(más/menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

H2H -Puntaje exacto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H -¿Cuándo acabará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

¿Llegarán a las eliminatorias? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará a los playoffs del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

9. RUGBY

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas de Rugby se valoran en 80 minutos de juego. El término 80 minutos de juego incluye el tiempo añadido. A menos que se indique lo contrario, las apuestas para partidos de Rugby a siete y diez se valorarán según el tiempo reglamentario de juego del torneo específico y excluyen la prórroga, si se juega. En caso de que se produzca un cambio de adversario con respecto al anunciado, se anularán todas las apuestas para dicho partido. Si un partido se suspende antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido serán anuladas.

Mercados Principales:

1X2: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en acertar el equipo ganador sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, se devolverá el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como anulada.

Hándicap (2 way): apuesta en la que se debe decidir el ganador del partido con un margen de gol dado. La puntuación correcta se suma o resta de los puntos propuestos en el hándicap, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis, aplicando las reglas generales del hándicap de 3 opciones.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Mitad con mayor puntuación: Se debe predecir cuál de las dos mitades del partido tendrá una mayor cantidad de puntos.

Impar/Par: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rango de puntos: Se debe predecir el rango de puntos durante el partido.

¿Clasificará?: Se debe predecir si el equipo elegido se clasificará para la siguiente fase del torneo.

¿Qué equipo ganará la final?: Se debe predecir qué equipo ganará la final del torneo seleccionado.

¿Qué equipo ganará el 3er lugar?: Se debe predecir qué equipo se clasificará en la tercera posición en el torneo seleccionado.

¿Qué equipo gana el resto del partido?: Se debe predecir quién ganará el resto del partido. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación a efectos de la apuesta comienza como 0:0 independientemente de la puntuación real del partido en ese momento.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir qué equipo ganará el tiempo extra del juego.

Primera jugada anotadora (Pre-partido): Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos del partido.

Primero en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante el partido.

Próxima jugada puntuable (en vivo): Se debe predecir cómo se anotarán los puntos X en el partido. 6 son los posibles resultados:

Equipo local con intento / Equipo local con un intento / Equipo local con un drop goal Equipo visitante con intento / Equipo visitante con un intento / Equipo local con un drop goal

Mercados de primera mitad:

Primera mitad - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante

gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si la primera mitad resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

1er tiempo - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los puntos propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Hándicap (3 opciones): Se debe predecir el resultado del 1er tiempo teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

1er tiempo - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total de intentos: Se debe predecir si el número total de intentos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

1er tiempo - Total de intentos del equipo: Se debe predecir si el número total de intentos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad es un número par o impar, si el resultado es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

1er tiempo: qué equipo gana el resto: Se debe predecir quién ganará el resto del 1er tiempo. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0:0 independientemente de la puntuación real del partido.

1er tiempo: margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

1.er tiempo: margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Primera mitad: Primer equipo en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad - Try - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los tries logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad -try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana el equipo local o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Try -Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si

la primera mitad de los intentos logrados resulta en un empate, la apuesta se liquidará como anulada.

1er tiempo - try - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Try - Hándicap (3-Way): apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los tries conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Try - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad en try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

Mercados combinados:

1X2 y total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debe predecir quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos totales (más/menos) se anotarán en el partido.

Mercados de "try":

Try - 1X2: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Try - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsada. Por ejemplo, si una puntuación final en los try logrados da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Try - Hándicap: apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los try propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try - Hándicap (3-Way): apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. Se suma o resta la puntuación correcta de los try propuestos en el hándicap, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try - Total de try: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try - Total de try del equipo: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido del equipo local o visitante será superior o inferior al margen indicado.

Try - Impar / Par: Se debe predecir si el resultado del partido en los try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

Rugby-Outright:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Victorias de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Más derrotas de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos perdidos (más / menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Para llegar a la gran final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la gran final (Sí) o no (No) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Para llegar a los Playoffs: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a los playoffs(Sí) o no (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

10. CARRERAS DE AUTOMÓVILES

El resultado de una apuesta en un evento de Fórmula 1, Nascar, Indy Car, Rally se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tendrán en cuenta las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA) y que afecten o modifiquen el resultado obtenido en el campo de la carrera. Cada carrera comienza 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 pitlane, la apuesta se anulará y se reembolsará la apuesta Si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas en esa carrera serán anuladas.

Mercados de carrera de autos:

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera): Se debe predecir a qué equipo pertenece el piloto ganador.

Margen de victoria (carrera): Se debe predecir si equipo/piloto ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerada ganadora la apuesta, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

Top 10 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerada ganadora la apuesta, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos pilotos se retiran o son descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará nula. Si uno o más de los pilotos enumerados en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta se considerará nula.

Ambos coches terminan con puntos: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado terminarán la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

Ambos coches clasificados: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado serán clasificados o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA)

Piloto que ganará la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida: esto también se llama hat-trick y tienes que predecir qué piloto ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer piloto en hacer una parada en boxes: Se debe predecir qué piloto hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador: Se debe predecir la posición de salida del piloto ganador de la carrera

Nacionalidad del piloto ganador: Se debe predecir la nacionalidad del ganador de la carrera.

Conductor clasificado/no clasificado: Se debe predecir si el conductor será clasificado o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeando hacia abajo al número entero de vueltas más cercano.

Número de pilotos clasificados: Se debe predecir cuántos coches/pilotos se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué piloto realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Retiro del primer piloto: Se debe predecir qué piloto se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Retiro del primer constructor: Se debe predecir qué equipo se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Coche de seguridad (safety car): Se debe predecir si el coche de seguridad saldrá a la pista durante la carrera.

Coche de seguridad virtual (Virtual Safety Car): Se debe predecir si el sistema de seguridad virtual (VSC) saldrá a la pista durante la carrera.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de

calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole): Se debe predecir qué equipo / piloto ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica.

Podio (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Pilotos y Constructores): Este tipo de mercado se liquidará en base al total de puntos conseguidos por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Piloto / equipo de campeonato H2h(general): Se debe predecir qué piloto / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de pilotos actual. Si ambos pilotos / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA); lo que significa que sólo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

11. CARRERAS DE MOTOS

El resultado de una apuesta en un evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIM) y que afecten o modifiquen el resultado logrado en el campo de la carrera.

Siempre que una carrera se posponga o suspenda oficialmente, todas las apuestas relacionadas seguirán siendo válidas si el evento se lleva a cabo antes de la medianoche del día siguiente a la fecha establecida originalmente para la carrera. Si no se reanuda o si no se completa dentro del plazo mencionado, todas las apuestas relacionadas con ese evento se considerarán nulas.

Mercados de carrera de motos:

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor

posición en la carrera. En caso de que ambos pilotos se retiren o sean descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

El mejor del grupo (carrera, pole): Se debe predecir qué piloto alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los pilotos del grupo no participe en la competición seleccionada, la apuesta se considerará nula.

12. CICLISMO

El resultado de una apuesta en una competición de ciclismo se basa en los primeros resultados oficiales publicados. Si una carrera se acorta o se ve afectada por las condiciones climáticas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con las decisiones tomadas por los sitios oficiales del torneo.

Si una carrera se cancela oficialmente, todas las apuestas relacionadas se considerarán nulas. Siempre que se posponga o suspenda una carrera por etapas, todas las apuestas relacionadas serán válidas hasta que la carrera se complete o cancele. El ganador de la carrera será el que ocupe el primer lugar en el podio. Cualquier descalificación, dada después de la carrera, no se tendrá en cuenta a la hora de liquidar las apuestas.

Mercados de ciclismo:

Ganador: Se debe predecir el ganador de la carrera o competición.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los ciclistas nombrados incluidos en la apuesta alcanzará el mejor posicionamiento dentro del grupo. Si uno o más ciclistas del grupo se retiran antes del comienzo de la carrera, se cancelarán todas las apuestas.

Podio: Se debe predecir que el ciclista elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

Top 6: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las primeras seis posiciones.

Top 10: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos ciclistas especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. Siempre que en una etapa uno de los dos ciclistas sea descalificado durante una etapa avanzada de la competición que su oponente ni siquiera haya alcanzado, el participante descalificado será considerado ganador. Si uno de los dos corredores se retira o es descalificado durante una de las etapas de la carrera, el corredor que permanezca en la carrera será considerado ganador. Si ambos competidores no alcanzan la siguiente etapa, la apuesta será anulada.

Ganador de la etapa: El ganador de la etapa será el que ocupe el primer lugar en el podio. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación a la hora de liquidar las apuestas.

Si un corredor se retira de la competición o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha comenzado, las apuestas a este corredor se liquidarán como pérdidas.

Apuestas de emparejamiento - por etapa y clasificación general: al menos uno de los corredores o equipos debe completarla etapa o carrera para que la apuesta de emparejamiento sea válida. Si ambos no terminan la etapa o la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

13. DEPORTES DE INVIERNO

Se refiere a los deportes de invierno como el esquí de fondo, el esquí alpino, los saltos de esquí, el biatlón, el bobsleigh, el esquí estilo libre, el patinaje artístico, el snowboard, el skeleton, el patinaje de velocidad, el patinaje de velocidad sobre pista corta, el curling, el luge, la combinación nórdica, etc.

Las posiciones en el podio cuentan como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia de podio, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado oficial declarado al final de la competición por el organismo regulador.

Eventos pospuestos o cancelados: si, por cualquier motivo, un evento (que no sean los Juegos Olímpicos o los Campeonatos del Mundo) se pospone o cancela, todas las apuestas en ese evento serán anuladas a menos que la competición se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada para comenzar, o una organización reguladora declare un resultado oficial dentro de las 48 horas.

Mercados de deportes de invierno

Ganador: Predice el ganador del evento.

Podio: Se debe predecir que el jugador seleccionado llegará al podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H: Si uno de los dos participantes no comienza, las apuestas se anularán. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas se anularán. Si uno de los participantes logra terminar la carrera y el otro no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el otro no califica después de la preliminar, el competidor mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si ninguno de los participantes se clasifica después de la preliminar, el mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si uno de los participantes no logra finalizar después de haber superado la preliminar y el otro no logra pasar la preliminar, el primero mencionado será el ganador.

Grupo del ganador: Se debe predecir cuál de los competidores especificados para este tipo de apuesta obtendrá el mejor resultado en el evento. Si alguno de los competidores no completa la competición, el ganador será el que haya obtenido el mejor cronometraje durante la fase anterior. En el caso de competiciones que constan de dos carreras, si ambos competidores se retiran en la primera carrera, la apuesta se declarará nula.

14. BOXEO/MMA

Las apuestas por combates aplazados serán declaradas canceladas. Si uno de los dos luchadores es sustituido por otro, se anularán todas las apuestas y se devolverá lo apostado. A efectos de las apuestas, se considerará que el combate ha comenzado cuando suene la campana para el inicio del primer asalto.

Si uno de los púgiles no responde a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha

ganado el asalto anterior. En caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas serán anuladas y se devolverán los importes apostados.

Mercados de boxeo

Ganador: Predice el ganador del evento.

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador de la pelea, Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate.

Total de rondas: Se debe predecir el total de rondas disputadas durante la pelea en términos de más o menos.

Método de victoria: Se debe predecir quién ganará la pelea y cuál será el método de victoria, (KO, decisión o empate).

La pelea irá a decisión (si/no): Se debe predecir si la pelea completará todos los rounds y el método de victoria es la decisión de los jueces.

Ganador & Rondas exactas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente cuántas rondas tendrá la misma, o empate/decisión.

Ganador & rango de rondas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente dentro de qué rango acabará la misma.

15. VÓLEIBOL

Un partido de voleibol no tiene una duración específica, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gana 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido termina. Si un partido no se completa, las apuestas al final de los partidos se anularán y se reembolsará la apuesta. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados serán considerados nulos.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Hándicap de puntos: se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Habrá un 4to set?: Se Debe predecir si se jugará o no el 4to set del partido.

¿Habrá un 5to set?: Se debe predecir si se jugará o no el 5to set del partido para definir el equipo ganador.

Puntuación correcta: tienes que predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Equipo local ganará un set: Se debe predecir si el equipo local ganará al menos un set.

Equipo visitante ganará un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará al menos un set.

El equipo local ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente un set.

El equipo visitante ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente un set.

El equipo local ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente dos sets.

El equipo visitante ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente dos sets

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra (el ganador del set tiene más de 25 puntos).

“X” Set - “N” Punto: Se debe predecir qué equipo ganará el punto N del set X.

Mercados de Set:

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Mercados Outright:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

16. VOLEY PLAYA

Un partido de voleibol de playa no tiene una duración determinada, el partido depende de los sets

ganados por cada equipo.

Si un jugador es reemplazado por otro jugador antes del inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas. Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas basadas en el resultado final se considerarán nulas.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos Sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra.

Mercados por set

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Mercados Outright:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

17. DARDOS

El resultado de las apuestas se basa en el resultado final del encuentro. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados serán considerados nulos. Si un jugador se retira o es descalificado antes del encuentro las apuestas se saldarán como nulas.

Mercados principales:

1X2: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Total 180s: Se debe predecir si el número total de 180s conseguidos en el partido por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

Mayor número de 180s: Se debe predecir qué jugador logrará la mayor cantidad de 180 en el partido (o si habrá un empate).

180s Hándicap: Se debe predecir el resultado en términos de 180 logrados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Total 180s equipo Local: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Total 180s equipo visitante: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Hándicap de Set (3-way): Se debe predecir el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado correcto (en sets): Se debe predecir la puntuación correcta en sets de todo el partido.

Jugador consigue un 180: Se debe predecir qué jugador alcanzará los 180 seleccionados en el partido (o si no habrá ninguno).

Mercados rápidos:

X set - N tramo Ganador: Se debe predecir qué jugador ganará el tramo N del set X.

X set - Resultado correcto (en tramo): Se debe predecir el puntaje correcto en tramos del mencionado conjunto.

X set - hándicap de tramos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en tramos) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en tramos).

X set - total de tramos: Se debe predecir si el total de tramos jugados en el set dado estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Impar/par tramos: predecir si el total de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x - total de dardos: Tienes que predecir si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X tramo de juego x - jugador con mayor puntuación en x visita: Tienes que predecir qué jugador anotará más puntos en una visita específica.

X set tramo x - rango de puntos en X visita: Tienes que predecir cuál será el rango de puntos de la visita

específica de un jugador.

X set tramo x- checkout resultado x:y+ : Tienes que predecir si la puntuación de checkout de una visita específica será superior o inferior a la puntuación dada.

X set tX set - checkout color: Tienes que predecir si el color del checkout de un tramo específica será rojo o verde.

X set - más 180s: Tienes que predecir qué jugador conseguirá más 180s en el set mencionado (o si habrá un empate).

X set - total 180s: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo local: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set - Total de 180s del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 2 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set Tramo X - algún jugador anotará un 180: Tienes que predecir si algún jugador conseguirá un 180 en el set y la manga mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Tienes que predecir si el jugador 1 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Tienes que predecir si el jugador 2 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

Mercados Outright:

Ganador: Tienes que predecir el ganador del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

18. FUTSAL

Todas las apuestas relativas al Fútbol se refieren al tiempo regular del partido (tiempos suplementarios y tiros penales excluidos). Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

19. SNOOKER

El resultado de las apuestas se basa en el resultado final del encuentro, en caso de que un jugador se retire antes de que el número total de rondas(frames) sea completado, las apuestas serán anuladas. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados, serán considerados nulos.

20. CRICKET

El resultado del partido se determina por el resultado oficial. Si un partido se declara oficialmente "sin resultado", todas las apuestas para ese partido serán anuladas. Si el partido es pospuesto o interrumpido y está previsto que tenga lugar o que continúe dentro de las 48 horas desde el momento de inicio original o de la hora de interrupción, todas las apuestas serán válidas, de lo contrario el evento serán consideradas Anuladas. En caso de empate, las apuestas serán perdedoras.

21. WATERPOLO

Todas las apuestas válidas relativas al Waterpolo se refieren al tiempo regular del partido (tiempos suplementarios y tiros penales excluidos). Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

22. PESAPALLO

El resultado de las apuestas se basa en el resultado final del encuentro, tiempos suplementarios y shoot outs excluidos. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

23. AUSSIE RULES

El resultado de las apuestas se basa en el resultado final del encuentro. Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

24. FLOORBALL

El resultado de las apuestas se basa en el resultado final del encuentro, tiempos suplementarios y shootouts excluidos (a menos que se especifique lo contrario). Los encuentros que sean cancelados, suspendidos o aplazados y no recuperados dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio, serán considerados nulos.

25. DEPORTES ELECTRÓNICOS

General Deportes Electrónicos

La determinación se basará en el resultado oficial declarado por el órgano rector pertinente de la competición, retransmisión o API de juego especificada.

Un partido no jugado o aplazado se considerará como no jugado a efectos de liquidación, a menos que se juegue dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente. Las apuestas se anularán si el partido aparece en la lista de forma incorrecta.

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

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

Ganar partida / Ganar mapa (incluidos el actual y el siguiente) / Doble oportunidad

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

Si un partido o mapa se repite debido a una desconexión/interrupción del servicio, todas las apuestas en el mercado especificado serán canceladas a menos que el resultado ya esté determinado. La repetición del partido o mapa se tratará como una entidad independiente. Si un jugador/equipo recibe un walkover en al menos un mapa antes de que comience el partido, todas las apuestas serán canceladas.

Si se vuelve a jugar un mapa debido a un problema técnico no relacionado con el jugador, las apuestas pre-partido se mantendrán en el mapa jugado de acuerdo con el resultado oficial. Todas las apuestas en vivo en el mapa afectado serán canceladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Apuestas Handicap / Apuestas Mapa Total / Apuestas Marcador Correcto / Mapas 'Race to

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

Ganar al menos un mapa

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

A. StarCraft II

Apuestas por mapas

En caso de empate, el mercado To Win Map quedará anulado.

Raza ganadora / Nación de jugadores ganadores

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

B. CS:GO

Cuando se puedan jugar horas extra, éstas se incluirán en la liquidación de los mercados; a menos que el participante en el sorteo cotice para un mercado específico, en cuyo caso la definición se basará únicamente en el tiempo reglamentario.

Apuestas por rondas

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

Victoria en la ronda

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

Apuestas por mapas

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

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

Si un evento comienza con ventaja en el marcador de uno de los equipos, según el reglamento o la decisión de los jueces, todas las apuestas serán anuladas/devueltas excepto en los casos en los que esta información estuviera indicada en la línea y los precios. En caso de cambio en el formato del partido (número de tarjetas, rondas u otras normas reglamentarias), las apuestas serán anuladas/devueltas, excepto las apuestas sobre resultados ya determinados. Las apuestas sobre hándicaps y totales se dan tanto para asaltos, tarjetas y muertes en un periodo de tiempo específico.

Las apuestas sobre resultados que ya están determinados en el momento de la interrupción del juego/rechazo de equipos o derrota técnica se calculan en función de los resultados. Las apuestas que no se determinan en el momento de la interrupción, se anulan/devuelven. Se aceptan apuestas tanto sobre victorias/empates estándar y hándicaps (muertes, tarjetas, rondas), como sobre resultados específicos; por ejemplo, "Ganador en la ronda N en el mapa N" o "Ganador del Torneo".

Puntuación correcta del mapa

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

C. League of Legends (LOL)

Apuestas por mapas

En caso de empate, el mercado Para ganar mapa (To win map) quedará anulado.

Mercado de First Blood

Sólo contarán las muertes del equipo / jugador contrario.

Mercados de muerte

Se resolverá según el marcador oficial, la retransmisión o la API del partido.

Mercados de monstruos

Se resolverá según el marcador oficial, la retransmisión o la API del partido.

Mercados de construcción

A efectos de definición, todos los edificios destruidos cuentan como destruidos por el equipo contrario, independientemente de si el último impacto fue de un campeón o súbdito o de si son edificios reaparecidos o no.

En caso de rendición, el número final de torres e inhibidores destruidos se determinará en función del número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar la partida en el momento de la rendición. Estos edificios adicionales serán tratados como si hubieran sido destruidos por el equipo ganador y están restringidos a cinco Torres y un Inhibidor. En caso de rendición, se anularán las apuestas en los mercados de Próximo edificio destruido. Todas las apuestas basadas en el tiempo se determinan según el reloj del juego y no incluyen el periodo previo a la aparición de los súbditos. En caso de que un encuentro comience pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

D. DOTA2

Apuestas por mapa

En caso de empate, el mercado Para ganar mapa (To Win Map) quedará anulado.

Mercado de First Blood

Sólo contarán las muertes del equipo / jugador contrario.

Mercado de muertes

Se resolverá según el marcador oficial, la retransmisión o la API del partido.

Mercados de fluencia (Creep)

Se resolverá según el marcador oficial, la retransmisión o la API del juego. La decisión dependerá del equipo que mate a Roshan, no de quién consiga la Égida del Inmortal.

Mercados de construcción

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

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

E. HeartStone

Ganador del enfrentamiento

El ganador será el equipo que gane más Mapas en la serie "Best of N".

Hándicap Match Up

Mapa/Mapas de ventaja para uno de los equipos.

Ganador del mapa

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

F. Call of Duty Ganador del enfrentamiento

El equipo que gane más mapas de la serie Mejor de # es el ganador del enfrentamiento.

Hándicap Match Up

Mapa/Mapas de ventaja para uno de los equipos.

Ganador del mapa

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

Puntuación correcta del mapa

El resultado final (Mapa) de un partido.

Mapas totales (O/U)

El número de Mapas que produce un partido es mayor o menor que el número real.

To Win at Least 1 Map

Ganar al menos 1 mapa

G. Rocket League

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

Match up ganador 2-opciones

Resuelto tras el final del partido (OT incluida).

Hándicaps de Match up

Goal/goals advantage to one of the teams.

Goles totales (O/U)

El número de goles marcados por ambos equipos juntos.

H. King of Glory

Se aplican las normas generales.

I. Overwatch

Ganador del mapa

Overwatch cuenta con varios mapas diferentes, cada uno de ellos compatible con un modo de juego concreto. Un mapa terminará cuando un equipo haya completado el objetivo específico del mapa. - Asalto - Los atacantes deben tomar el control de dos puntos posteriores del mapa, mientras que los defensores deben detenerlos. Los equipos cambian de bando cuando se acaba el tiempo o los atacantes han tomado ambos puntos. Cada objetivo tomado da 1 punto. Si los equipos tienen la misma cantidad de puntos, se jugará una prórroga. Si el resultado es un empate, se jugará un desempate al mejor de la serie en un mapa de control. El ganador del desempate será considerado el ganador del mapa.

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

- Híbrido - Es la combinación de Asalto y Escolta, donde el equipo atacante tiene que tomar primero el control del punto de control y luego escoltar la carga hasta la línea de meta. Se aplican las mismas reglas que antes.

Si ambos equipos terminan el mapa con tiempo de sobra, se jugará una prórroga. Si el resultado es un empate, se jugará un desempate al mejor de la serie en un mapa de control. El ganador del desempate será considerado el ganador del mapa.

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

Equipo que ganará la próxima ronda

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

Ganador del enfrentamiento

El equipo que gane más mapas de la serie "Mejor número" será el vencedor del enfrentamiento.

Hándicap enfrentamiento

Mapa/Mapas de ventaja para uno de los equipos.

Ganar al menos 1 mapa

El equipo elegido debe ganar al menos 1 mapa en el partido.

Outright

El ganador de toda una liga o torneo.

J. Rainbow 6

La victoria se consigue ganando al menos 7 rondas (o de acuerdo con el reglamento del torneo). En una situación de empate en el mapa, cuando las rondas son 6-6, los organizadores pueden designar rondas adicionales, las llamadas "prórrogas" (OT). La victoria en el tiempo extra se concede al equipo que consiga una ventaja con una diferencia de dos rondas claras (8-6 9-7 10-8 11-9 etc.).

Ganador Match Up

El ganador será el equipo que gane más mapas en el mejor número de series.

K. Valorant**Victoria en la ronda**

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

Apuestas de mapas

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

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

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

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

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

Las apuestas sobre resultados que ya están determinados en el momento de la interrupción del juego/rechazo de equipos o derrota técnica se calculan en función de los resultados. Las apuestas que no se determinan en el momento de la interrupción, se anulan/devuelven. Se aceptan apuestas tanto sobre victorias estándar/empates y hándicaps (muertes, tarjetas, rondas), como sobre resultados específicos; por ejemplo, "Ganador en la ronda N en el mapa N" o "Ganador del Torneo".