

REGLAS DE PARLEY VIP:

(NO APLICA PARA PARLEY CLÁSICO. PARLEY CLÁSICO TIENE OTRAS REGLAS)

I. Normas generales

1. Introducción

1.1. Estas Reglas de apuestas rigen el uso de la casa de apuestas. Los operadores deben asegurarse de que al realizar una apuesta en la casa de apuestas, el Usuario final acepta que ha leído, comprendido y cumplirá estas Reglas de apuestas aplicables a la plataforma de apuestas deportivas en cualquier momento. Las Reglas de apuestas constan de las siguientes secciones:

1.1.1. Reglas generales;

1.1.2. Reglas relacionadas con los deportes;

1.1.3. Reglas relacionadas con los deportes electrónicos;

1.1.4. Reglas relacionadas con los deportes virtuales;

1.1.5. Reglas relacionadas con los deportes electrónicos de Betby.

1.2. El uso de la casa de apuestas está sujeto en todo momento a las regulaciones impuestas por la ley aplicable a las operaciones del Operador y la autoridad que supervisa las operaciones del Operador y/o la casa de apuestas.

1.3. Sportsbook se reserva el derecho de realizar cambios en el sitio, los límites de apuestas, los límites de pago y las ofertas sin previo aviso.

1.5. Estas reglas de apuestas pueden actualizarse, modificarse, editarse y complementarse en cualquier momento sin previo aviso.

1.6. Cualquier referencia en estas Reglas de apuestas a palabras/objetos que aparecen en singular también se aplica al plural. Las referencias al género no son vinculantes y deben tratarse únicamente con fines informativos.

El propósito de estas reglas de apuestas es el procesamiento y canje, si corresponde, de las apuestas de manera justa, honesta y de acuerdo con estos términos.

2. Definiciones

2.1. Apuestas deportivas: significa una plataforma en línea y todo lo conectado a dicha plataforma (incluido, entre otros, código fuente, código objeto, tecnologías, software y herramientas, aplicaciones ejecutables, bibliotecas, subrutinas, widgets, complementos y otro material necesario, entre otros) para la provisión de servicios de apuestas deportivas.

2.2. Usuario final: una persona que utiliza los servicios de la casa de apuestas a través del sitio web y que ha aceptado las Reglas de apuestas.

2.3. Apuesta: acuerdo basado en riesgos celebrado entre el Usuario final y el Operador sobre el resultado de un Evento, mercado o conjunto de los mencionados que implica la colocación por parte del Usuario final de una Apuesta, la Apuesta resulta en una Ganancia basada en las Cuotas o una pérdida de la apuesta, estando la decisión del Operador sujeta a las apuestas deportivas y a estas Reglas de apuestas. Las apuestas se realizan según los términos previamente propuestos por la casa de apuestas.

2.4. Apuesta: la cantidad de dinero transferida por el Usuario final al Operador a través de la plataforma de apuestas deportivas y que es la condición principal para participar en una Apuesta de acuerdo con estas Reglas.

2.5. El resultado: significa el resultado de un evento o mercado en el que el Usuario final realizó la apuesta a través de apuestas deportivas.

2.6. Mercado: un evento en juego en el que un Usuario final puede realizar una apuesta a través de apuestas deportivas.

2.7. Evento: un evento deportivo, electrónico, virtual, político, de entretenimiento u otro evento que se lleva a cabo en tiempo real y en el que el Operador ofrece cuotas a través de apuestas deportivas.

2.8. Cuotas: el coeficiente determinado por la casa de apuestas para el resultado de un Evento expresado en un valor numérico.

2.9. Ganancias: cantidad de dinero ganada por el Usuario final como resultado de una Apuesta en caso de que el Usuario final predijera correctamente el resultado de un Evento o Mercado.

2.10. Operador: entidad jurídica que realiza actividades de apuestas B2C (de empresa a usuario final) de acuerdo con los requisitos legislativos y de licencia del país de operación y que proporciona servicios de apuestas a través de su sitio web operado.

3. Reglas generales

3.1. Nadie que sea menor de edad o esté por debajo del límite mínimo de edad para jugar según la ley aplicable en el país del Usuario final puede utilizar los servicios de la casa de apuestas y, respectivamente, abrir una cuenta de Usuario final y realizar una apuesta en una apuesta. Dicho de otra manera, no podrá efectuar jugadas ni sellar tickets.

3.2. En caso de discrepancias entre la versión en inglés de estas reglas de apuestas y cualquier otra versión en otro idioma, prevalecerá la versión en inglés.

3.3. Una vez que la casa de apuestas acepta una apuesta, no se puede revertir. La casa de apuestas no será responsable de las Apuestas faltantes o duplicadas realizadas por un Usuario Final. La plataforma de apuestas deportivas no recibirá ninguna solicitud de modificación de las apuestas aceptadas y las apuestas realizadas por el hecho de que una apuesta esté perdida o está duplicada.

3.4. Todas las transacciones de un Usuario final pueden revisarse en la interfaz de usuario "Mis apuestas" del Usuario final respectivo de la casa de apuestas para asegurarse de que todas las Apuestas solicitadas hayan sido aceptadas.

3.5. Los datos estadísticos o los textos editoriales publicados en la casa de apuestas tienen fines informativos y de entretenimiento únicamente, y no para la toma de decisiones. No existen garantías sobre la exactitud de dicha información o datos. La casa de apuestas no reconocerá ni aceptará ninguna responsabilidad con respecto a las decisiones tomadas por un Usuario final. En todo momento es responsabilidad del Usuario Final estar al tanto de las circunstancias relacionadas con un Evento o Mercado.

3.6. Está prohibido utilizar sistemas automatizados (cualquier tipo de escáner, robot, etc.) en las apuestas deportivas. La casa de apuestas se reserva el derecho de cancelar cualquier Apuesta que se realice utilizando sistemas automatizados de cualquier tipo.

3.7. Está prohibido utilizar cuentas múltiples o de terceros con el fin de utilizar los servicios ofrecidos en las casas de apuestas. Las apuestas realizadas en contra de los términos de esta cláusula serán nulas.

3.8. La oferta de Eventos y Mercados disponibles en la casa de apuestas puede cambiar de una jurisdicción a otra, ya que la oferta de la casa de apuestas está sujeta en todo momento a la ley aplicable.

3.9. Sportsbook utiliza únicamente fuentes de datos legítimas y de buena reputación para determinar el resultado de una apuesta. A menos que las fuentes de datos no se revelen expresamente en estas reglas de apuestas, las fuentes de datos pueden revelarse a un Usuario final que lo solicite.

3.10. En caso de contradicción: Las Reglas del Mercado tienen prioridad sobre las Reglas Deportivas. Las Reglas Deportivas tienen prioridad sobre las Reglas Generales. En caso de que no existan Reglas de Mercado específicas o Reglas Deportivas, se aplican las Reglas Generales.

3.11. Una "X" incluida en una descripción de una cuota o de un mercado de estos términos se entenderá como un número definido en la oferta de apuestas deportivas.

4. Realizar una apuesta/hacer una apuesta

4.1. Todas las apuestas realizadas por un usuario final y todas las apuestas aceptadas por la casa de apuestas están sujetas a estas Reglas de apuestas, así como a la ley aplicable.

4.2. Para que cualquier Apuesta sea válida, debe ser confirmada expresamente como aceptada con la respectiva declaración en el boleto de apuesta.

4.3. En todo momento quedará a criterio exclusivo de la casa de apuestas aceptar o no cualquier apuesta.

4.4. Tipos de apuesta:

4.4.1. Única (Ordinaria): una apuesta sobre un resultado separado de un evento. El pago de la apuesta única será igual al importe de la apuesta multiplicado por las probabilidades.

4.4.2. Combo – una apuesta por varios resultados independientes de eventos. Para ganar dicha Apuesta es necesario que todos los resultados de cada Evento incluido en esta Apuesta se predigan correctamente. La predicción incorrecta de cualquier Evento incluido en el Combo resultará en la pérdida del Combo en su totalidad. La ganancia del combo es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales del combo.

4.4.3. Sistema: un conjunto de combos, que es una búsqueda completa de variantes de combos del mismo tamaño a partir de un conjunto fijo de resultados. Se caracteriza por la misma apuesta para cada expreso (sistema de opciones) y el mismo número de resultados en cada expreso. El sistema de apuestas debe especificar el número total de resultados y el número de combos (opción del sistema). La ganancia del sistema es igual al monto de la apuesta multiplicado por las probabilidades totales del sistema.

4.4.4. Una 'Trixie' es una combinación de Apuestas, que incluye un triple y tres dobles de una selección de tres Eventos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, un triple significa un combo que consta de 3 (tres) eventos/mercados y un doble significa un combo que consta de 2 (dos) eventos/mercados. La ganancia de Trixie es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de Trixie.

4.4.5. Una 'Patente' es una combinación de apuestas que incluye un triple, tres dobles y tres individuales de una selección de tres partidos. La ganancia de la patente es igual al monto de la apuesta multiplicado por las probabilidades totales de la patente.

4.4.6. Un 'Yankee' es una combinación de apuestas, que incluye una cuádruple, cuatro triples y seis dobles de una selección de cuatro partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, un cuádruple significa un combo que

consta de 4 (cuatro) eventos/mercados. La ganancia de los Yankees es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales del Yankee.

4.4.7. Una 'canadiense' (también conocida como 'Super Yankee') es una combinación de apuestas que incluye una apuesta quíntuple, cinco cuádruple, diez triples y diez dobles de una selección de cinco partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, quíntuple significa un combo que consta de 5 (cinco) eventos/mercados. La ganancia canadiense es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales del canadiense.

4.4.8. Un 'Heinz' es una combinación de apuestas que incluye una a seis, seis a cinco, quince a cuatro, veinte triples y quince dobles de una selección de seis partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, seis veces significa un combo que consta de 6 (seis) eventos/mercados. La ganancia de Heinz es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de Heinz.

4.4.9. Un 'Super Heinz' es una combinación de apuestas que incluye una apuesta séptuple, siete séxtuple, veintiuna quíntuple, treinta y cinco cuádruple, treinta y cinco triples y veintiún dobles de una selección de siete partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y estas reglas de apuestas, siete veces significa un Combo que consta de 7 (siete) Eventos/mercados. La ganancia de Super Heinz es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de Super Heinz.

4.4.10. Un 'Goliath' es una combinación de apuestas, que incluye una óctuple, ocho séptuple, veintiocho séxtuples, cincuenta y seis quíntuples, setenta cuádruples, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles de una selección de ocho partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas reglas de apuestas, óctuplo significa un combo que consta de 8 (ocho) eventos/mercados. La ganancia de Goliath es igual a la cantidad de la apuesta multiplicada por las probabilidades totales de Goliath.

4.4.11. Si las probabilidades consideran más de 2 dígitos después del punto decimal, el pago se redondeará al segundo dígito después del punto decimal.

4.4.12. "Retiro de efectivo" es una oferta individual iniciada por una casa de apuestas, dirigida a un Usuario final, cuyo objetivo es cambiar una o varias condiciones esenciales de la apuesta (coeficiente, tiempo de cálculo del evento, etc.) para fijar una nueva Apuesta y cancelar la Apuesta anterior en cualquier momento actual (además - Retiro de efectivo). La oferta para canjear una apuesta puede ser aceptada o rechazada por el Usuario final. Al seleccionar "Retirar dinero", el Usuario final confirma su aceptación de las nuevas condiciones esenciales de la Apuesta. Se pueden ofrecer tasas de retiro de efectivo tanto para apuestas previas al partido como para apuestas en vivo. La casa de apuestas se reserva el derecho de cambiar la oferta para recomprar la apuesta con el tiempo, o de no realizar una apuesta para recomprar la apuesta sin dar un motivo.

4.5. Tipos de mercado:

4.5.1. "Partido" (1X2) permite apostar sobre el resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local o equipo que figura en el lado izquierdo de la oferta; "X" = Sorteo, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante o equipo que figura en el lado derecho de la oferta.

4.5.2. El "Puntuación Correcta" permite apostar sobre el resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido o Evento.

4.5.3. "Más/Menos" (Totales) permite apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si la cantidad total de los sucesos enumerados en la apuesta es exactamente igual al número de sucesos respectivos enumerados en la línea de apuestas, todas las apuestas en esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: una oferta

donde la línea de apuesta es 128,0 puntos y el partido termina con el resultado 64-64 será declarada nula.

4.5.4. "Par/Impar" permite apostar al número par o impar (parcial o definitivo) de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.) en un Evento. Para evitar dudas, un número impar será 1,3,5, etc., sin embargo, un número par será 0,2,4, etc.

4.5.5. Un "Head-to-Head" y/o "Triple-Head" permite apostar en una competición entre dos o tres participantes/resultados, procedentes de un evento organizado oficialmente o, según lo definido virtualmente por la casa de apuestas.

4.5.6. "Descanso/Tiempo completo" permite apostar sobre el resultado del descanso y el resultado final del partido. Por ejemplo, si en el descanso el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La apuesta se anulará si el tiempo regular del partido se juega en un formato de tiempo diferente al indicado en la apuesta (es decir, que no sean dos mitades).

4.5.7. Las "apuestas de período" permiten (cuando sea posible) apostar sobre el resultado de cada período separado dentro de un partido/evento.

4.5.8. "Apuesta sin empate" permite (cuando sea posible) apostar a "1" o "2" como se define en 4.5.1. También es una práctica común hacer referencia a "Apuesta sin empate" en los casos en los que no se ofrecen probabilidades de empate. Si en el partido específico no hay ningún ganador (por ejemplo, el partido termina en empate), o si no ocurre algo concreto (por ejemplo, empate sin apuesta y el partido termina 0-0), se reembolsará la apuesta.

4.5.9. "Hándicap" permite (cuando sea posible) apostar sobre si el resultado elegido será victorioso una vez que el hándicap indicado se suma/resta (según corresponda) al partido/período/puntuación total al que se refiere la apuesta. En aquellas circunstancias en las que el resultado después de la aplicación de la línea

de hándicap sea exactamente igual a la línea de apuestas, todas las apuestas sobre esta oferta se anularán. Ejemplo: una apuesta a -3,0 goles se declarará nula si el equipo elegido gana el partido exactamente por 3 goles de diferencia (3-0,4-1, 5-2, etc).

4.5.10 "Hándicap Asiático": Equipo local (-1,75) vs Equipo visitante (+1,75). Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados -1,5 y -2,0. Para que la apuesta se pague en su totalidad con las cuotas indicadas, el equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que ambos hándicaps indicados (es decir, 3 goles o más de margen). En el caso de que el Equipo A gane con solo un margen de 2 goles, la apuesta se considerará parcialmente ganada con un pago completo en la parte -1,5 de la apuesta y un reembolso en el lado -2,0 desde el resultado en esa parte de la apuesta. La apuesta se consideraría un "empate". Si el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del Equipo A con solo 1 gol de margen, se perderá todo lo apostado. El equipo visitante tiene una ventaja de +1,75 goles en el partido. Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados +1,5 y +2,0.

4.5.11. La "Doble Oportunidad" permite (cuando sea posible) apostar simultáneamente en dos resultados (parciales o definitivos) de un Evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" como se define en 4.5.1.

4.5.12. "Ganador" o "Lugar" permite apostar eligiendo de una lista de alternativas y apostar en la eventualidad de que un participante de un Evento gane o ocupe un lugar dentro de un Evento en una posición específica en la clasificación del Evento listado.

4.5.13. Las apuestas a "Cuarto / Mitad / Período X" permiten apostar al resultado/puntuación logrado en el período de tiempo relevante y no incluyen ningún otro punto/goles/evento contabilizado de otras partes del Evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el

estipulado en la oferta o según lo estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del tipo de deporte respectivo según lo determine el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.14. Las apuestas al "Resultado al final del cuarto/mitad/período X" se refieren al resultado del partido/evento después de la finalización del plazo estipulado y tendrán en cuenta todos los demás puntos/goles/eventos contabilizados en partes anteriores del evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el estipulado en la oferta o según lo estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del tipo de deporte respectivo según lo determine el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.15. Las apuestas en "Carrera hacia X puntos/Carrera hacia X goles..." y ofertas similares se refieren a que el equipo/participante alcance antes la cuenta particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta incluye un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período), no incluirá otros puntos/goles/evento contabilizados de otras partes del Evento/partido que no estén relacionados con el período de tiempo mencionado. Si no se alcanza la puntuación indicada dentro del plazo estipulado (si corresponde), se anularán todas las apuestas respectivas, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

4.5.16. Las apuestas a "Ganador del punto X / Anotador del gol X" y ofertas similares se refieren al equipo/participante que marca/gana el suceso indicado. Para la liquidación de estas ofertas no se tendrá en cuenta ninguna referencia a hechos ocurridos con anterioridad al ocurrido en la lista. Si el evento numerado no se puntúa/gana dentro del plazo estipulado (si corresponde), se anularán todas las apuestas respectivas, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

4.5.17. Las apuestas que se refieran a que ocurra un suceso particular en un orden de tiempo predefinido, como "Primera tarjeta" o "Próximo equipo en recibir minutos de penalización", se anularán si no es posible, sin ninguna duda razonable, decidir el resultado. Resultado ganador, por ejemplo en el caso de jugadores de diferentes equipos a los que se les muestra una tarjeta en la misma interrupción del juego.

4.5.18. "Equipo que marca primero y gana" se refiere al equipo enumerado que marca el primer gol del partido y gana el partido. Si no hay goles en el partido, todas las apuestas serán anuladas.

4.5.19. Cualquier referencia a "portería a cero" indica que el equipo listado no debe encajar ningún gol durante el partido.

4.5.20. "Equipo que gana desde atrás" se refiere al equipo listado que gana el partido después de haber estado perdiendo al menos 1 gol en cualquier momento del partido.

4.5.21. Cualquier referencia a que un equipo gane todas las mitades/períodos (por ejemplo, Equipo que gane ambas mitades) significa que el equipo listado debe marcar más goles que su oponente durante todas las mitades/períodos estipulados del partido.

4.5.22. Cualquier referencia al "Tiempo de descuento" se refiere a la cantidad mostrada por el árbitro designado y no a la cantidad real jugada.

4.5.23. La liquidación de apuestas sobre ofertas como "Jugador del partido", "Jugador más valioso", etc. se basará en la decisión del organizador del Evento, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

5.13. Si un Mercado incluye los nombres exactos de uno de los dos competidores, entonces todos los competidores enumerados deben participar en el Evento para que la Apuesta tenga acción.

5. Eventos y resultados

5.1. Las fechas y horas de los Eventos publicados en la casa de apuestas tienen carácter puramente informativo. Ni la casa de apuestas ni el Operador garantizan la exactitud de dicha información. Una hora y/o fecha de un Evento publicada incorrectamente no es motivo para anular apuestas, a menos que se indique expresamente lo contrario en estas reglas de apuestas.

5.2. La plataforma de apuestas deportivas puede mostrar resultados en vivo con fines informativos; sin embargo, la exactitud de dicha información no está garantizada y no podrá utilizarse con fines de liquidación de Apuestas.

5.3. Las apuestas en un Evento (incluidos todos los Mercados dentro de dicho Evento) se liquidarán después de que se haya completado el Evento respectivo y se haya anunciado el resultado oficial.

5.4. El resultado de un Evento se determinará en la fecha de conclusión del Evento, a menos que el resultado oficial se proporcione más tarde. El resultado de un Evento será la determinación final del órgano rector del Evento en la fecha de finalización del Evento, excepto que se indique expresamente lo contrario en estas reglas de apuestas. En el caso de que algún Evento se ofrezca fuera de las competiciones oficiales, las apuestas se liquidarán utilizando la información proporcionada por el organizador del Evento.

5.5. Si un Evento ha comenzado y no se ha completado dentro de las 48 (cuarenta y ocho) horas de su hora oficial de inicio, todas las Apuestas en ese Evento serán nulas, con excepción de:

-apuestas realizadas sobre las cuotas relacionadas con los períodos que se han jugado hasta el final;

- Eventos que en su desarrollo normal pueden durar más de 30 horas (por ejemplo, torneos de golf);
- excepciones específicas de cada deporte determinadas por esta sección de Reglas de apuestas para cada deporte individual.
- Apuestas al "Primer Equipo en Marcar", las cuales tendrán acción tan pronto como haya un marcador, independientemente de si el Evento se completa o no.

5.6. Si un Evento no comenzó dentro de las 12 (doce) horas posteriores a su hora de inicio programada, todas las Apuestas en ese Evento se anularán.

5.7. El resultado y/o liquidación de un Evento suspendido después del inicio del Evento se realizará de acuerdo con las reglas especificadas para ese tipo particular de deporte a continuación. Si no se aplica nada en las reglas del deporte, la cláusula 5.5. de las Normas Generales se aplican.

5.8. A los efectos de la liquidación de apuestas, no se reconocerán decisiones protestadas o revocadas que cambien el resultado final de cualquier Evento/mercado.

5.9. Las apuestas se realizan sobre el resultado de un Evento/Mercado, independientemente del resultado en el momento en que se realizó la apuesta; por ejemplo, cualquier resultado incorrecto mostrado fuera de las porterías de fútbol y las tarjetas rojas no es motivo para que se anulen las apuestas.

5.10. Las apuestas en un período específico cuentan solo la puntuación de ese período y no se ven afectadas por lo que suceda en cualquier período anterior o posterior.

5.11. Si se ofrecen cuotas en el mercado de "Empate" junto con los mercados de Ganador para un Evento y se produce el empate, las apuestas en los mercados de Ganador de cada equipo pierden. Si no se ofrece un empate y se produce un empate,

las apuestas en los mercados de ganadores de ambos equipos se anularán, a menos que se indique expresamente lo contrario en las reglas específicas del deporte.

5.12. Si cualquier Evento implica una pérdida, un walkover o cualquier otra situación en la que el Evento se considere completo sin haberse jugado, todas las Apuestas se anularán, independientemente de cómo las califique el organismo rector de su liga/deporte.

5.13. Los errores ortográficos, los errores tipográficos, los equipos que cambian de nombre y las ligas incorrectas no serán motivo para anular una Apuesta, siempre y cuando quede claro, juzgando razonablemente y en función del contexto, cuál fue el Evento previsto.

5.14. Si un Evento se lleva a cabo con un número incorrecto de secciones de un Evento (por ejemplo, períodos, sets, etc.) o con una duración no estándar del Evento respectivo sin que se indique, todas las Apuestas en dicho Evento serán anuladas.

5.15. Para el mercado "Resultado agregado local/visitante de una liga en un día (o semana en el caso del fútbol americano)", si todos los eventos de ese día/semana en esa liga no se juegan hasta el final, todas las apuestas en el mercado se anularán.

5.16. Para el mercado "Apuestas multidireccionales" las Apuestas siempre tendrán acción a menos que se agregue una estipulación al mercado respectivo de que un determinado competidor debe comenzar para que se realice la Apuesta. Si se incluye dicha estipulación, todas las apuestas a todos los competidores se anularán si el competidor estipulado no comienza en ese evento específico.

5.17. Todas las apuestas ganadoras en los mercados "multidireccionales" se pagan con las probabilidades completas, independientemente del número de ganadores.

5.18. Si un mercado se ofrece con "The Field" como opción de apuesta, los equipos o competidores nombrados deben vencer a todos los demás competidores para

poder apostar a que ese competidor gane. Si un competidor incluido empata en una victoria, las apuestas a los competidores empatados se anularán y todas las demás apuestas se perderán.

5.19. Todos los mercados liquidados son definitivos después de 72 horas y no se aceptarán consultas después de ese período de tiempo. Dentro de las 72 horas posteriores a la liquidación de los mercados, Sportsbook solo restablecerá o corregirá los resultados debido a errores humanos, errores del sistema o errores cometidos por la fuente de resultados de referencia.

5.20. Las apuestas a ganador se consideran todas realizadas y se liquidarán como una pérdida si la selección no participa en el Evento, a menos que se indique lo contrario. Se aplican reglas de empate cuando hay más de un ganador. Las apuestas se dividen primero por el número de selecciones que empataron y luego esta parte de las apuestas se liquida como una victoria y el resto como una pérdida.

5.21. Si uno de los competidores de un Evento no comenzó, la casa de apuestas cancelará este mercado directo.

5.22. En los deportes de carreras, a menos que se establezca expresamente lo contrario en las respectivas reglas deportivas, si ambos competidores de un Evento no terminaron, el ganador del Evento será el competidor que tenga más vueltas. Si ambos competidores son eliminados en la misma vuelta, las casas de apuestas cancelarán este mercado cara a cara.

5.23. Si los competidores están en la misma posición, Sportsbook anulará las apuestas en este mercado cara a cara.

6. Aceptación, suspensión y anulación de Apuestas

6.1. Todas las apuestas se aceptarán o rechazarán exclusivamente a discreción de las casas de apuestas y sujetas a las políticas de gestión de riesgos de las casas de apuestas (según corresponda de vez en cuando).

6.2. La aceptación de apuestas en vivo (en juego) puede estar sujeta a un breve retraso antes de ser aceptadas y/o se mantendrán pendientes durante situaciones peligrosas (por ejemplo, tiro libre, ataque 1:1, etc.) a discreción de la casa de apuestas.

6.3. La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de rechazar, restringir, cancelar o limitar cualquier apuesta.

6.4. La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de declarar nulas las apuestas (o una parte de ellas) (los pagos se realizan con cuota «1») o suspender los pagos hasta el final del juicio (incluido el judicial) en uno de los siguientes casos:

6.4.1. Se cometen errores al aceptar las apuestas;

6.4.2. Hay un error de software/sitio web (errores tipográficos evidentes en la lista de eventos ofrecidos, discrepancia de probabilidades en varias posiciones, probabilidades inusuales o incorrectas, etc.);

6.4.3. Si hay rastros de prácticas desleales (apuestas realizadas de manera fraudulenta, probabilidades obviamente "malas" (por ejemplo, probabilidades obviamente incorrectas), probabilidades cambiadas);

6.4.4. Hay una desviación de las reglas vigentes durante la aceptación de una apuesta;

6.4.5. Existen otras circunstancias que confirman la apuesta incorrecta;

6.4.6. la apuesta se realizó después de que un Evento había comenzado o ya había ocurrido;

6.4.7. Se cambió la sede del Evento, a menos que se especifique lo contrario en las reglas del deporte en particular;

6.4.8. el resultado del Evento o Mercado en el momento de realizar la Apuesta ya era conocido o si las cuotas no se han actualizado correctamente por problemas técnicos.

6.4.9. cuando el resultado haya sido alterado por la imposición de sanciones o cuando la imposición de sanciones afecte el resultado final (por ejemplo, puntos de penalización, descensos forzados o cualquier otra medida impuesta como resultado de algo distinto de los resultados normales de los juegos/competiciones en cuestión)

6.5. Si hay un error obvio en las probabilidades o el límite del mercado, las apuestas (realizadas sobre probabilidades con un error obvio o que exceden el límite del mercado) en ese mercado pueden anularse. Si por algún motivo se acepta una apuesta después de que haya comenzado un Evento (que no sean las apuestas en vivo en juego claramente indicadas), las apuestas tendrán validez a menos que el Usuario final haya obtenido una ventaja material. La casa de apuestas se reserva el derecho de anular la apuesta si se determina que se ha obtenido una ventaja injusta.

6.5. En caso de sospecha de una actividad desleal, Sportsbook se reserva el derecho de anular cualquier Apuesta (en estos casos, el pago se realiza con cuotas de "1") o suspender cualquier retiro por hasta 31 días calendario.

6.6. Para las cuentas de Usuario final con saldos negativos (negativos), Sportsbook se reserva el derecho de anular cualquier apuesta pendiente, ya sea realizada con fondos resultantes del error o no.

6.7. Sportsbook se reserva el derecho de suspender la aceptación de apuestas de cualquier ID de usuario final único sin previo aviso.

6.8. Sportsbook no será responsable de los daños sufridos por el Usuario Final como resultado de un mal funcionamiento del sistema, defectos, retrasos, manipulaciones o errores en la transferencia de datos.

6.9. Está prohibido el abuso de errores de software de juegos o errores de traducción. Un Usuario Final/Operador que descubra cualquier error en el software de juego debe informar inmediatamente. Si un Usuario/Operador Final abusa de los errores en el software de juego, la casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la cuenta de apuestas del Usuario Final, congelar los fondos y cancelar las Apuestas realizadas y/o ya realizadas.

6.10. En Combo (también llamados acumuladores, parlays, multis) si ciertos resultados están relacionados, por ejemplo: realizar una apuesta a que el Barcelona ganará La Liga combinada con una victoria del Barcelona en el partido decisivo, estas apuestas se anularán.

7. Integridad en las apuestas

7.1. Las ganancias máximas acumuladas por Apuestas Múltiples en un día calendario son _____

7.2. Las casas de apuestas pueden limitar el monto máximo de una apuesta o monto a su discreción a cualquier Evento, Mercado, Operador o Usuario final individualmente. Los límites máximos de apuesta/apuesta están sujetos a cambios sin previo aviso por escrito. Los cambios no se aplican a las Apuestas que ya han sido aceptadas.

7.3. Los Usuarios finales sólo pueden apostar como individuos. No se permiten apuestas grupales. Las apuestas repetidas sobre el mismo resultado realizadas por el mismo o diferente Usuario Final pueden posteriormente declararse nulas a exclusivo criterio de la casa de apuestas.

7.4. Incluso después de que ya se conozca el resultado oficial del evento, las apuestas deportivas pueden considerar inválidas las apuestas indicadas si considera que el Usuario Final actúa en colusión o como sindicato, o que las apuestas consideradas fueron realizadas por uno o más Usuarios Finales (s) en un corto período de tiempo.

7.5. La casa de apuestas tiene el derecho de negarse a aceptar apuestas o de considerar nulas las apuestas ya realizadas si se realizan desde diferentes cuentas de juego desde la misma dirección IP.

7.6. Las casas de apuestas pueden hacer que un evento o mercado no esté disponible para apuestas en caso de que se sospeche que existe una falla de integridad, equidad, juego o sistema, hasta que se resuelva el problema, lo que incluye, entre otras cosas, que la casa de apuestas, dependiendo de las circunstancias, suspenda las apuestas en cualquier evento o mercado. ; retener la liquidación y rechazar cualquier Apuesta hasta que se haya resuelto la falta, tomando en todo momento decisiones de manera justa, razonable y de buena fe;

7.7. En cualquier caso en el que exista un fallo en el juego o en el sistema, incluso cuando las transacciones de apuestas deportivas y de eventos no sean recuperables, las apuestas realizadas se anularán y las apuestas se devolverán a los usuarios finales.

7.8. En caso de imposibilidad de obtener datos oficiales relacionados con el tiempo del evento, la casa de apuestas anulará las apuestas afectadas por el retraso.

8. Bonificaciones

8.1. Cualquier apuesta realizada con una apuesta del sistema no contará para el requisito de apuesta del Bono.

8.2. impulso combinado

8.2.1.

Número de selecciones	Multiplicador
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07
7	1.1

8	1.15
9	1.17
10	1.2
11	1.25
12	1.3
13	1.35
14	1.4
15	1,45
16	1.5
17	1,65

18	1,75
19	1,85
20	2

8.2.2. El cálculo del monto final del bono se basa en las probabilidades finales del combo una vez que se hayan resuelto todos los resultados.

8.2.3. Las apuestas retiradas no son elegibles para tener un Comboboost.

8.2.4. Sportsbook se reserva el derecho de modificar, cancelar, reclamar o rechazar cualquier promoción a su propia discreción.

8.2.5. Comboboost solo está disponible en selecciones con cuotas de 1,50 o superiores.

8.3. Freebets, freemoney, apuesta sin riesgo.

8.3.1. Apuesta gratuita: el usuario final obtiene solo una parte ganadora de la apuesta. Por ejemplo, con una apuesta gratuita de 5 a un jugador impar de 3,5 se obtiene en la cuenta $5 \times 3,5 - 5 = 12,5$

8.3.2. Freemoney: el usuario final obtiene una apuesta y gana una parte de la cuenta. Por ejemplo, dinero gratis 5 sobre 3,5 impares el jugador obtiene en la cuenta $5 \times 3,5 = 17,50$

8.3.3. Apuesta sin riesgo: apuesta habitual, pero si el usuario final pierde, se le reembolsará su apuesta.

II. Reglas especiales para los deportes.

1. Fútbol

1.1. Las apuestas sobre el resultado de un partido se decidirá basándose en dos mitades del número de minutos programados cada una y en cualquier tiempo que el árbitro agregue para compensar lesiones y otras interrupciones. No incluye prórrogas ni tandas de penaltis si no se indican.

1.2. Los córners concedidos pero no aprovechados no se consideran.

1.3. Los goles en propia puerta no se considerarán para el "Goleador en cualquier momento" o "Jugador que marcará X" o "Próximo goleador" u otros fines de liquidación de cuotas/mercados y se ignorarán.

1.4. Se consideran corredores todos los jugadores que intervinieron en el partido desde el saque inicial o el gol anterior.

1.5. Para los mercados de "**Proposiciones de jugadores**": si un jugador no está en el once inicial, se anularán todos los mercados de jugadores respectivos;

1.6. Mercados de **goleador en cualquier momento** : las apuestas se mantendrán si un jugador entró al juego procedente del sustituto. Los no defensores y los jugadores que figuraban en el equipo pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en el partido serán anulados;

1.7. Mercados de **primer goleador** : las apuestas se mantendrán si un jugador entró al juego como suplente antes de que se anotara el primer gol. Los no defensores y los jugadores que figuraban en el equipo pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en el partido serán anulados;

1.8. Mercados del **último goleador** : las apuestas se mantendrán si un jugador entró al juego procedente del sustituto. Los no jugadores y los jugadores que estaban incluidos en el equipo pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en

el juego serán anulados. Si un jugador abandonó el partido antes de que se marcará el último gol, las apuestas se anularán;

Para efectos de esta cláusula se entenderá como No Jugador a un jugador que no figuraba en la plantilla del día del partido.

1.9. Si por algún motivo un jugador que no figura en la lista marca un gol, todas las apuestas a jugadores que figuran en la lista se mantienen. A los efectos de esta cláusula y de estos términos en general, se entenderá por jugador no incluido en la lista a aquel que no figuraba en la plantilla del día del partido.

1.10. En cualquier momento, el mercado de "Goleador" o "Jugador que marca X" o "Próximo goleador" se liquidará en función de la transmisión televisiva y las estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa, a menos que haya evidencia clara de que estas estadísticas no son correctas.

1.11. Los mercados de intervalos se liquidarán en función del tiempo de gol anunciado por la retransmisión televisiva. Si este no estuviera disponible, se considerará el tiempo según el cronómetro del partido.

1.12. Los mercados de goles a intervalos se liquidan en función del momento en que el balón cruza la línea y no en el momento en que se realiza el tiro.

1.13. Los mercados de intervalos de córner se liquidan en función del momento en que se ejecuta el saque de esquina y no del momento en que se concede el córner.

1.14. Los mercados de intervalo de reserva se liquidan en función del momento de presentación de la tarjeta y no del momento de realización de la infracción.

1.15. Los fueras de juego se resolverán en función del momento en que el árbitro dé la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de videoarbitraje (VAR).

1.16. Los mercados de penaltis se resolverán en función del momento en el que el árbitro dé la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de videoarbitraje (VAR).

1.17. Las penalizaciones concedidas pero no ejecutadas no se consideran.

1.18. Siguiendo tipo de puntuación:

1.18.1. Tiro libre: El gol debe marcarse directamente desde el tiro libre o desde la esquina para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al tiro libre o al lanzador de esquina.

1.18.2. Penalti: El Gol debe marcarse directamente desde el penalti. Los goles tras un rebote de un penalti fallado no cuentan.

1.18.3. Gol en propia puerta: Si un gol se declara como gol en propia puerta.

1.18.4. Cabezazo: El último toque del anotador tiene que ser con la cabeza.

1.18.5. Tiro: El Gol tiene que ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no aplican.

1.18.6. No Goal: Si no se ha marcado gol.

1.19. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

1.20. Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 5 minutos), nos reservamos el derecho de anular las apuestas respectivas.

1.21. Si se ingresa una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados se anularán durante el momento en que se mostró la puntuación incorrecta.

1.22. Si los nombres de los equipos o del torneo se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas respectivas.

1.23. La tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y la tarjeta roja o amarilla-roja como

2. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no se considera. Como consecuencia, un jugador no puede provocar más de 3 cartas.

1.24. La liquidación se realizará de acuerdo con toda la evidencia disponible de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

1.25. Las tarjetas mostradas después del tiempo reglamentario del partido no se consideran.

1.26. No se consideran tarjetas para no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores del banquillo, entrenador).

1.27. Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una tarjeta roja o amarilla-roja cuenta como 25 puntos. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no se considera. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 35 puntos de reserva.

1.28. La liquidación se realizará de acuerdo con toda la evidencia disponible para las tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.

1.29. Si se cambió el formato del partido, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

1.30. Si un partido amistoso finaliza por decisión del árbitro antes de los 80 minutos, las apuestas se anularán.

1.31. Los mercados de estadísticas de equipo (como tiros, tiros a puerta, fuera de juego, saques de banda, faltas, paradas, saques de meta, especiales) se liquidarán de acuerdo con la información recibida del proveedor de datos, según sea aplicable de vez en cuando, donde <https://www.365scores.com/> se considera una referencia;

de lo contrario, las casas de apuestas se reservan el derecho de elegir/cambiar la fuente del resultado para un evento específico si el resultado difiere en las fuentes disponibles públicamente.

1.32. Todas las apuestas sobre accesorios de jugadores de fútbol se liquidan utilizando la información proporcionada por OPTA (<https://soccerstats.info/>).

1.33. El poste o el travesaño (madera): en el caso de que el balón golpee el poste del travesaño y luego permanezca en juego (tocado por un jugador o el árbitro, en el otro poste o en el travesaño, etc.). Si el balón golpea el poste/travesaño de la portería y luego rebota en otro poste/travesaño, solo se cuenta un golpe en el poste/travesaño, si después del primer golpe el balón no fue tocado por ningún jugador o árbitro.

1.34. Fuera de juego. Si hay un tiro libre después de que se haya llamado un fuera de juego, se contará el fuera de juego.

1.35. El uso del árbitro asistente de vídeo (VAR) ("Video Review") durante los partidos se confirma en las retransmisiones televisivas tras los siguientes acontecimientos: el árbitro principal da la señal de revisión del vídeo (un recuadro dibujado en el aire), el árbitro principal Comprueba el incidente en la pantalla de revisión de vídeo en el campo.

NB El mensaje "Comprobación de gol" en el marcador, o que el árbitro se lleve la mano a la oreja, no son indicaciones de una revisión oficial del vídeo. Todas las demás conversaciones entre los árbitros y sus asociados tampoco se consideran reseñas de vistas oficiales. [Más sobre el sistema oficial de revisión de vídeos \(VAR\)](https://www.fifa.com/technical/football-technology) <https://www.fifa.com/technical/football-technology> .

1.36. Apuesta a que el equipo médico entre al campo. Sólo se considera que el equipo médico ha entrado al terreno de juego cuando el árbitro concede el permiso y el jugador recibe asistencia. En el caso de que el árbitro principal llame a dos

equipos médicos para ingresar al campo al mismo tiempo para diferentes equipos de fútbol, dichas entradas se cuentan como una entrada de equipo médico.

1.37. Comprensión de los términos utilizados para los accesorios de jugadores de fútbol:

1.37.1. Gol/gol en propia meta

Los diferentes órganos rectores tienen reglas diferentes y, cuando es posible, OPTA (<https://soccerstats.info/>) trabaja con las personas relevantes para reflejar sus decisiones oficiales sobre los goleadores.

En cuanto a los desvíos, normalmente se concede un gol si el intento original da en el blanco. Por lo general, se concede un gol en propia meta si el intento sale desviado y un oponente lo desvía hacia la portería.

1.37.2. Disparos

Un plato de tiro se define como cualquier intento claro de anotar que:

- Entra en la red sin importar la intención.
- Es un claro intento de gol que hubiera entrado en la red de no haber sido detenido por el portero o detenido por un jugador que es el último hombre sin que el portero tenga posibilidades de impedir el gol (bloqueo de última línea).
- Pasa por encima o fuera de la portería sin hacer contacto con otro jugador.
- Habría pasado por encima o desviado de la portería de no haber sido detenido por la parada de un portero o por un jugador de campo.
- Golpea directamente el marco de la portería y no se marca gol.

Los tiros bloqueados no cuentan como tiros.

1.37.3. Tiros a portería: cualquier intento de gol que:

- Entra en la red sin importar la intención.
- Es un claro intento de gol que hubiera entrado en la red de no haber sido detenido por el portero o detenido por un jugador que es el último hombre sin que el portero tenga posibilidades de impedir el gol (bloqueo de última línea).

Los tiros que impacten directamente en el marco de la portería no se cuentan como tiros a portería, a menos que el balón entre y se conceda como gol.

Los tiros bloqueados por otro jugador que no sea el último hombre no se cuentan como tiros a portería.

1.37.4. Asistencia de gol

El toque final (pase, pase-remate o cualquier otro toque) que dé lugar a que el receptor del balón marque un gol. Si el toque final (como se define en esta cláusula) es desviado por un jugador contrario, el iniciador sólo recibirá una asistencia de gol si era probable que el jugador receptor recibiera el balón sin que se hubiera producido el desvío. Los goles en propia puerta, los tiros libres ejecutados directamente, los goles de esquina directos y los penales no reciben asistencia.

1.37.5. Abordar

Una entrada se define como cuando un jugador conecta con el balón en un desafío en el suelo donde logra quitarle el balón al jugador en posesión.

El jugador tackleado debe estar claramente en posesión del balón antes de que se realice el tackle.

- Se considera entrada ganada cuando el tackleador o uno de sus compañeros recupera la posesión como resultado del desafío, o cuando el balón sale fuera de juego y está "seguro";
- Una entrada perdida es cuando se realiza una entrada pero el balón va a parar a un jugador contrario.

Ambas se consideran entradas exitosas; sin embargo, el resultado de la entrada (ganada o perdida) es diferente según dónde vaya el balón después de la entrada.

No es entrada cuando un jugador corta un pase por cualquier medio.

2. Tenis

2.1. En caso de retiro o salida de cualquier jugador, todas las apuestas indecisas se anularán.

2.2. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecerán inestables y las operaciones continuarán tan pronto como continúe el partido.

2.3. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

2.4. En caso de que un partido termine antes de que se hayan terminado ciertos puntos/juegos, todos los mercados relacionados con puntos/juegos afectados se considerarán nulos.

2.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

2.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

2.7. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

2.8. Si un partido se decide mediante un tie-break, entonces el tie-break se considerará como el tercer set.

2.9. Cada tie-break o Match tie-break cuenta como 1 juego.

3. Baloncesto

3.1. Los mercados no consideran horas extras salvo que expresamente se indique lo contrario.

3.2. Si las cuotas se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

3.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando razonablemente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

3.4. En el caso de que un partido no termine empatado, pero se juegue tiempo extra con fines de clasificación, los mercados se liquidarán según el resultado al final del tiempo regular.

3.5. Si un partido termina antes de alcanzar el X (por ejemplo, para los mercados "¿Quién anota el X punto? (incl. ot)", "¿Qué equipo ganará la carrera hacia x puntos? (incl. ot)"), las apuestas respectivas se anularán.

3.6. El mercado "Habrá tiempo extra" se resolverá como "sí" si al final del tiempo regular el partido termina en empate, independientemente de si se juega tiempo extra o no.

3.7. Reglas de accesorios para jugadores de baloncesto:

3.7.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada.

3.7.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe la puntuación oficial final de los proveedores de estadísticas.

3.7.3. Si se cambia el lugar del previsto, todas las apuestas sobre el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga más de 48 horas y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se

reanuda el mismo día, se anularán todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado en función de un resultado determinado durante el juego.

3.7.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento y se reanuda dentro de las 36 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas se mantendrán. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio programada originalmente (hora local), todas las apuestas existentes se anularán a menos que hayan sido determinadas antes de la suspensión del juego.

3.7.5. Todas las horas extras están incluidas en la liquidación.

3.7.6. Las fuentes de datos deportivos de la NBA y la NCAA son nba.com y ncaa.com.

3.7.7. La fuente de datos deportivos para la Euroliga de baloncesto son los datos: datos de los proveedores de alimentación.

4. Fútbol Americano

4.1. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados permanecerán inestables y las operaciones continuarán tan pronto como continúe el partido.

4.2. Los mercados no consideran horas extras salvo que expresamente se indique lo contrario.

4.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, cuyo alcance lo determinará la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.4. Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 89 segundos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.5. Si se muestra un resultado incorrecto, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas para este período de tiempo.

4.6. En caso de partidos abandonados o pospuestos, todos los mercados se consideran nulos a menos que el partido continúe en el mismo horario semanal de la NFL (de jueves a miércoles, hora local del estadio).

4.7. Si los equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.8. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores.

4.9. Si no se anota más touchdown, se anulará el mercado "Próximo anotador de touchdown (incl. tiempo extra)".

4.10. Los jugadores que no figuran en el equipo del partido se consideran "otro jugador Competidor 1" u "otro jugador Competidor 2" a efectos de liquidación. Nota: esto no incluye a los jugadores que figuran sin una cuota activa.

4.11. Los jugadores del equipo de Defensa o Especial se consideran "Competidor 1 d/st jugador" o "Competidor 2 d/st jugador" a efectos de liquidación, incluso si el jugador figura como resultado dedicado.

4.12. El mercado se liquidará en función de las retransmisiones televisivas y las estadísticas proporcionadas por las asociaciones oficiales, a menos que haya pruebas claras de que las estadísticas no son correctas.

4.13. Reglas de accesorios para jugadores de fútbol americano:

4.13.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada.

4.13.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe la puntuación oficial final de los proveedores de estadísticas.

4.13.3. Si se cambia el lugar del previsto, todas las apuestas sobre el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga más de 48 horas y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se reanuda el mismo día, se anularán todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado en función de un resultado determinado durante el juego.

4.13.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento y se reanuda dentro de las 36 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas se mantendrán. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio programada originalmente (hora local), todas las apuestas existentes se anularán a menos que hayan sido determinadas antes de la suspensión del juego.

4.13.5. La fuente de datos deportivos para el fútbol americano es nfl.com.

4.13.6. Se acredita un touchdown a cualquier jugador que lleve o reciba el balón en la zona de anotación (es decir, excluye los touchdowns por pase).

4.13.7. Los mercados de "tacleadas de jugador" se liquidan en función del total de tacleadas, que es la suma de tacleadas en solitario + asistidas.

Todas las horas extras están incluidas en la liquidación.

5. Hockey sobre hielo

5.1. Todos los mercados (excepto los mercados de período, tiempo extra y tanda de penales) se consideran para el tiempo regular únicamente a menos que se mencione expresamente lo contrario en el mercado respectivo.

5.2. En caso de que un partido se decida mediante tanda de penaltis, se sumará un gol al marcador del equipo ganador y al total del partido a efectos de liquidación. Esto se aplica a todos los mercados, incluidos los tiempos extra y la tanda de penales.

5.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.4. Si las cuotas se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.5. Si se ingresa una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados se cancelarán por el momento en que se mostró la puntuación incorrecta.

5.6. Reglas de accesorios para jugadores de hockey sobre hielo:

5.6.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada.

5.6.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el puntaje oficial final de los proveedores de datos estadísticos.

5.6.3. Si se cambia el lugar del previsto, todas las apuestas sobre el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga más de 48 horas y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se reanuda el mismo día, se anularán todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado en función de un resultado determinado durante el juego.

5.6.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento y se reanuda dentro de las 36 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas se mantendrán. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio programada originalmente (hora local), todas las apuestas existentes se anularán a menos que hayan sido determinadas antes de la suspensión del juego.

5.6.5. La fuente de datos deportivos de la NHL es nhl.com.

Todas las horas extras están incluidas en la liquidación, pero no incluyen las tandas de penales.

6. Béisbol

6.1. Si una entrada termina antes de alcanzar el X punto (incluidas entradas extra), las apuestas realizadas en este mercado (¿Qué equipo gana la carrera hacia x puntos?, ¿Quién anota el X punto? (incl. ot)) se anularán.

6.2. Mercado “¿Cuándo se decidirá el partido?” se liquidará como “Cualquier entrada extra” si al final del tiempo regular (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas extra).

6.3. Mercado “¿Habrá horas extras?” se considerará “Sí” si al final del tiempo regular (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas extra).

6.4. Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado salvo que expresamente se indique lo contrario.

6.5. Todos los mercados se liquidarán según el resultado final después de 9 entradas (8 1/2 entradas si el equipo local lleva la delantera en este momento). La única excepción es el mercado de ganadores antes del partido (regla n.º 6.9.).

6.6. En el caso de un partido pospuesto, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido continúe dentro de las 48 horas posteriores a la hora oficial de inicio.

6.7. En el caso de un partido abandonado, todos los mercados indecisos se considerarán nulos a menos que el partido continúe dentro de las 48 horas posteriores a la hora oficial de inicio. Todos los mercados completamente decididos se liquidarán

6.8. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta o un estado de partido incorrecto, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determinará la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

6.9. El mercado Ganador se liquidará antes del partido si el partido dura al menos 5 entradas (4,5 si el equipo local va ganando) y se considera oficial.

6.10. Reglas de accesorios para jugadores de béisbol:

6.10.1. Si uno o más de los jugadores de cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada.

6.10.2. Todas las apuestas de los jugadores se obtienen tan pronto como se recibe el puntaje oficial final de los proveedores de datos estadísticos.

6.10.3. Si se cambia el lugar del previsto, todas las apuestas sobre el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga más de 48 horas y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el juego se cancela o pospone y no se

reanuda el mismo día, se anularán todas las apuestas pendientes que aún no se hayan liquidado en función de un resultado determinado durante el juego.

6.10.4. Si un juego que ha comenzado se suspende debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento y se reanuda dentro de las 36 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas se mantendrán. Si un juego comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio programada originalmente (hora local), todas las apuestas existentes se anularán a menos que hayan sido determinadas antes de la suspensión del juego.

6.10.5. Todas las entradas extra están incluidas en el acuerdo.

6.10.6. Si un jugador no estaba en la alineación titular de Béisbol, la apuesta será anulada.

6.10.7. Apuestas de jugador. Si se puede determinar un resultado definitivo para la apuesta de un jugador durante el juego, se considerará ganancia/pérdida sin importar cuántas entradas se jueguen. Para todos los demás mercados de jugadores que tienen un resultado indeterminado, el juego debe durar al menos 8,5 entradas para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, estas apuestas serán anuladas.

6.10.8. Si hay un cambio de lanzador tardío, todas las apuestas se mantendrán independientemente del lanzador abridor. Sin embargo, si un lanzador individual no comienza el juego, se anularán todos los mercados de este jugador.

7. Balonmano

7.1. Si un partido termina antes de alcanzar el X, las apuestas realizadas en el mercado “¿Quién anota el X punto? (incl. ot)” será anulada.

7.2. Si un partido termina antes de alcanzar el X, las apuestas realizadas en el mercado “¿Qué equipo ganará la carrera hacia x puntos? (incl. ot)” será anulada.

7.3. Todos los mercados (excepto "Quién obtiene el X punto" y "Qué equipo ganará la carrera hacia X puntos") se consideran únicamente para el tiempo regular.

7.4. Si el partido se disputa en una tanda de 7 metros, la apuesta realizada en los mercados "¿Quién anota el X punto?" y "¿Qué equipo ganará la carrera hacia X puntos?" será anulado.

7.5. Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 3 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

7.6. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8. Voleibol

8.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "Quién anota [X] punto en el set [Y]" se anularán.

8.2. En caso de que un partido no finalice, se anularán todos los mercados indecisos.

8.3. El conjunto dorado no se considera en ningún otro mercado.

8.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, lo que tiene un impacto significativo en las probabilidades, cuyo alcance lo determinará la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8.5. Se tendrán en cuenta las deducciones de puntos oficiales para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta dichas deducciones.

9. Voleibol De Playa

9.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, todas las apuestas realizadas en el mercado "Quién anota [X] punto en el set [Y]" se anularán.

9.2. En caso de que un partido no termine, todos los mercados indecisos se anularán.

9.3. El conjunto dorado no se considera en ningún otro mercado.

9.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, y el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

9.5. Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se anulan.

9.6. Se tendrán en cuenta las deducciones de puntos oficiales para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

10. Fútbol Sala

10.1. Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo, primera mitad, tiempo extra y tanda de penales) se consideran únicamente para el tiempo regular.

10.2. Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha y hora de inicio inicial, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. De lo contrario, se anularán todas las apuestas indecisas.

10.3. Si un mercado permanece abierto cuando cualquiera de los siguientes eventos ya ha tenido lugar, por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

10.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

10.5. Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

10.6 Si se ingresa una puntuación incorrecta, todos los mercados se cancelarán durante el momento en que se mostró la puntuación incorrecta.

10.7. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11. Bádminton

11.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "Quién anota [X] punto en el [N] set" se anularán.

11.2. En caso de que un partido no finalice, se anularán todos los mercados indecisos.

11.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11.4. Si un equipo se retira, todos los mercados indecisos se anularán.

11.5. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11.6. Se tendrán en cuenta las deducciones de puntos oficiales para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

12. Unión de Rugby y Liga de Rugby.

12.1. Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo, primera mitad, tiempo extra y tanda de penales) se consideran únicamente para el tiempo regular.

12.2. 80 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de un juego programado de 80 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de descuento, pero no incluye tiempo extra, tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

12.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido los siguientes eventos, por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

12.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

12.5. Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

12.6. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13. Rugby a Siete

13.1. Todos los mercados (excepto los mercados de medio tiempo, primera mitad, tiempo extra y tanda de penales) se consideran únicamente para el tiempo regular.

13.2. Regular 14/20 minutos: los mercados se basan en el resultado al final de un juego programado de 14/20 minutos, a menos que se indique expresamente lo contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de descuento, pero no incluye tiempo extra, tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

13.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya se han producido los siguientes eventos, por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta.

13.5. Si se ofrecieron probabilidades con un tiempo de partido incorrecto (más de 1 minuto), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13.6. Si los nombres de los equipos o las categorías se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14. Dardos

14.1. En caso de que un partido no finalice, todos los mercados indecisos se anularán.

14.2. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14.4. Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se anularán.

14.5. Bullseye cuenta como color rojo de salida.

15. billar

15.1. En caso de retirada o descalificación de un jugador, todos los mercados indecisos se considerarán nulos.

15.2. En caso de una nueva estantería, la liquidación se mantiene si el resultado se determina antes de la nueva estantería.

15.3. No se consideran faltas ni bolas libres para la liquidación de ningún mercado de Potted-Color.

15.4. En caso de que un marco comience pero no se complete, todos los mercados relacionados con marcos se anularán a menos que ya se haya determinado el resultado.

15.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.7. Si un partido no se completa, todos los mercados indecisos se anularán.

16. Tenis de Mesa

16.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "Quién anota [X] punto en el set [Y]" se anularán.

16.2. En caso de que un partido no finalice, se anularán todos los mercados indecisos.

16.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

16.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente en la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

16.5. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos se consideran nulos.

16.6. Se tendrán en cuenta las deducciones de puntos oficiales para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

17. Tazones

17.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado (X set - qué equipo gana la carrera hacia x puntos, Xth set - qué equipo anota X punto) serán anuladas.

17.2. En caso de retiro o salida de cualquier jugador, todas las apuestas indecisas se anularán.

17.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.5. Si un jugador se retira, todos los mercados indecisos serán nulos.

18. Cricket

Cara a cara

18.1. Apuestas de partido

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido?

Reglas: Todas las apuestas de partidos se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

En caso de empate, si las reglas oficiales de la competencia no determinan un ganador, se aplicarán las reglas de empate. En competiciones en las que un bowl off o un super over determinan un ganador, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

En los partidos de Primera Clase, si el resultado oficial es un empate, las apuestas se liquidarán como un empate entre ambos equipos.

Las apuestas al empate se considerarán perdedoras.

Si un partido se interrumpe debido a factores externos, las apuestas se anularán a menos que se declare un ganador según las reglas oficiales de la competencia.

Si se cancela un partido, todas las apuestas se anularán si no se repite o se reinicia dentro de las 36 horas posteriores a la hora de inicio anunciada.

18.2. Doble oportunidad

Descripción del mercado: ¿El resultado del partido será alguna de las tres opciones dadas?

Reglas: Un empate se resolverá como empate. Todas las apuestas relacionadas con partidos se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competición.

Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.3. Apuestas de partido: apuesta sin empate

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido dado que todas las apuestas se anularán si el partido termina en empate?

Reglas: Un empate se resolverá como empate. Todas las apuestas relacionadas con partidos se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competición. Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.4. Ganador del lanzamiento

Descripción: ¿Quién ganará el sorteo?

Reglas: Si no se realiza ningún sorteo, todas las apuestas serán anuladas. Otros equivalentes se consideran un lanzamiento, por ejemplo, lanzamiento de bate.

18.5. Lanzar/ganar doble

Descripción: ¿Quién ganará el sorteo y luego quién ganará el juego?

Reglas: Las reglas del ganador del sorteo son las anteriores. Reglas de apuestas de partido como las anteriores

18.6. Partido empatado

Descripción: ¿Estará empatado el partido?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si el partido se suspende o no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. Para los partidos de Primera Clase, un empate se produce cuando el equipo que batea en segundo lugar es eliminado por segunda vez con las puntuaciones niveladas.

18.7. La mayoría de los cuatro

Descripción del mercado: ¿Qué equipo pegará más cuatros?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la apuesta ya se haya liquidado. determinado antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatro. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los cuatro de la primera entrada.

18.8. La mayoría de los seis

Descripción del mercado: ¿Qué equipo acertará más seises?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a

menos que la apuesta ya se haya liquidado. determinado antes de la reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que

La liquidación de la apuesta ya ha sido determinada.

Sólo los seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el total de seis.

Los derribos y extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los seis de la primera entrada.

18.9. La mayoría de los extras

Descripción del mercado: ¿Qué equipo tendrá más extras agregados a su puntaje de bateo?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la apuesta ya se haya liquidado. determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todos los pases abiertos, sin balones, pases libres, pases libres y penalizaciones en el partido cuentan para el resultado final. Si hay carreras iniciales así como extras de la misma entrega, las carreras iniciales no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los extras de la primera entrada.

18.10. Mayor número de carreras concedidas

Descripción del mercado: ¿Qué equipo concederá más run outs en el partido?

Reglas: Un run out "concedido" significa que un miembro de ese equipo quedará out mientras batea.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación ya se haya determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los run outs en un super over no cuentan.

En los juegos de Primera Clase, solo contarán los resultados de la primera entrada.

18.11. Primero más alto

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras en el primer over de sus entradas?

Reglas: Se debe completar el primer over para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si durante el primer over las entradas finalizan debido a factores externos, incluido el mal tiempo, todas las apuestas se anularán, a menos que la liquidación ya se haya determinado antes de la reducción de overs.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas

de cada equipo.

Los extras y las penalizaciones en el caso particular cuentan para la liquidación.

18.12. Mayor cantidad de carreras en grupos de overs

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará la mayor cantidad de carreras después del primer número especificado de overs de sus entradas?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs especificados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya liquidado la apuesta. ya se había determinado antes de la reducción de excedentes.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

18.13. Primera asociación más alta

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras antes de perder su primer terreno?

Reglas: Si el equipo de bateo llega al final de los overs asignados, alcanza su objetivo o declara antes de que caiga el primer wicket, el resultado será el total acumulado. A efectos de resolución, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un terreno.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si las entradas se han reducido debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la

liquidación ya se haya determinado antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

Mercados de partidos

18.14. Mercados de partidos Match Fours

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros habrá en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatro. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

18.15. Partido de seis

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises se obtendrán en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores

externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Sólo los seis anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatro. Los derribos y extras no cuentan.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

18.16. Extras del partido

Descripción del mercado: ¿Cuántas extras se anotarán en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Todos los pases abiertos, sin balones, pases libres, pases libres y penalizaciones en el partido cuentan para el resultado final. Si hay carreras iniciales así como extras de la misma entrega, las carreras iniciales no cuentan para el total final.

Los extras en un super over no cuentan.

18.17. Partido ancho

Descripción: ¿Cuántas bandas se anotarán en total en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Cualquier carrera resultante de un lanzamiento amplio, excepto las carreras de penalización, contará para el total final. Los anchos en un super over no cuentan.

18.18. Agotamiento del partido

Descripción del mercado: ¿Cuántas salidas habrá en el partido?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción de excedentes.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Los agotamientos en un super over no cuentan.

18.19. ventanillas de partido

Descripción: ¿Cuántos terrenos caerán en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las

apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. El herido jubilado no cuenta como despido. Los terrenos en un súper over no cuentan.

18.20. Partido de patos

Descripción: ¿Cuántos patos se anotarán en total en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Un pato se clasifica como alguien despedido por cero carreras. El herido jubilado no cuenta como despido. Los patos en un super over no cuentan.

18.21. Hitos del partido

Descripción: ¿Cuántos hitos especificados (50/100) se puntuará en total en el partido?

Reglas: Esto está determinado por cuántas entradas individuales de 50+ o 100+ se anotan en el partido. Una puntuación superior a 100 contaría como 50 y 100. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido un mal resultado. tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción.

18.22. Máximo over en el partido

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over con mayor puntuación del partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.⁷⁴ En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Todas las carreras, incluidas las extras, cuentan para la liquidación. Los super overs no cuentan. Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos de overs limitados.

18.23. Mejor bateador del partido

Descripción del mercado: ¿Qué bateador anotará más carreras en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el bateador con la puntuación individual más alta en el partido. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50 % de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo. Las apuestas a los mejores bateadores para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de

reemplazo. Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese bateador se mantendrán. Si un bateador es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original será eliminado y liquidado normalmente incluso si el sustituto obtiene la puntuación individual más alta. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Cuando dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.24. Partido mejor jugador de bolos

Descripción del mercado: ¿Qué jugador de bolos tomará más terrenos en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina según el jugador que tenga más ventanillas en el partido.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50 % de los overs programados para lanzarse en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo.

Las apuestas al mejor jugador para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo.

Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese jugador se mantendrán.

Si un sustituto (conmoción cerebral u otro motivo) que no esté nombrado en el once inicial toma la mayor cantidad de ventanillas, las apuestas en el mercado se anularán.

Si dos o más jugadores han tomado el mismo número de ventanillas, el jugador que haya concedido menos carreras será el ganador. Si hay dos o más jugadores con los mismos terrenos tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate.

Los terrenos tomados en un super over no cuentan.

Si ningún jugador de bolos toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

18.25. Equipo del mejor bateador

Descripción: ¿Qué equipo contendrá al mejor bateador del partido?

Reglas: Se aplican las mismas reglas que para el mejor bateador del partido, y se aplican reglas de empate si las carreras anotadas por el mejor bateador de ambos equipos son las mismas. Si la liquidación ya está determinada en el momento en que se acorta un partido, las apuestas se mantendrán.

18.26. Equipo del mejor jugador de bolos

Descripción: ¿Qué equipo contendrá al mejor lanzador del partido?

Reglas: Se aplican las mismas reglas que Match Top Bowler, con reglas de empate que se aplican si los terrenos tomados por el mejor lanzador de ambos equipos son los mismos. Si la liquidación ya está determinada en el momento en que se acorta un partido, las apuestas se mantendrán.

18.27. Jugador del partido

Descripción: ¿Quién será nombrado jugador del partido?

Reglas: Las apuestas se liquidarán según el jugador declarado oficialmente del partido. Se aplican las reglas de empate. Si no se declara oficialmente ningún jugador del partido, todas las apuestas se anularán. Se liquidarán todos los jugadores que jugaron en el partido, incluidos los suplentes. Si un jugador no juega, las apuestas serán nulas.

18.28. Liderazgo de la primera entrada

Descripción: ¿Cuál será el déficit de carreras entre las primeras entradas en un partido de Primera Clase?

Reglas: Se deben completar ambas primeras entradas. Las reglas de empate se aplican en caso de empate. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

18.29. Cincuenta/Cien en el partido

Descripción: ¿Habrá un cincuenta/cien anotados en el partido?

Reglas: Cualquier puntuación de 50 o más cuenta como cincuenta. Similar por cien. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

18.30. Cincuenta/Cien en la primera entrada

Descripción: ¿Habrá cincuenta/cien anotados en las primeras entradas del partido?

Reglas: Cualquier puntuación de 50 o más cuenta como cincuenta. Similar por cien.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados para lanzarse en las primeras entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las entradas deben completarse o más de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En los partidos de Primera Clase, este mercado se refiere sólo a las primeras entradas del partido, no a las primeras entradas de ambos equipos.

18.31. Puntuación individual más alta

Descripción: ¿Cuál será la puntuación más alta de un bateador en el partido?

Reglas: En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes del reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Se aplican las reglas de empate.

Mercados de entrega

18.32. Se queda sin entrega

Descripción: ¿Cuántas carreras se puntuarán con la entrega especificada?

Reglas: El resultado será determinado por el número de carreras sumadas al total del equipo, fuera de la entrega especificada. A efectos de liquidación, todas las bolas

ilegales cuentan como entregas. Por ejemplo, si un over comienza con un ancho, entonces el primer lanzamiento se considerará 1 y, aunque no se haya lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará como lanzamiento 2 para ese over. Si un lanzamiento resulta en un tiro libre o si un tiro libre debe volver a lanzarse debido a un lanzamiento ilegal, las carreras anotadas del lanzamiento adicional no cuentan. Todas las carreras, ya sean iniciales o no, están incluidas. Por ejemplo, un ancho con tres carreras adicionales equivale a 4 carreras en total de esa entrega. Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Por ejemplo, si no hay lanzamientos ilegales, la quinta bola lanzada en las entradas se mostrará como "X sale del 5.º lanzamiento, 1.º over" y la sexta bola lanzada en las entradas se mostrará como "X sale del 1.º lanzamiento, 2do encima". Si hay un lanzamiento ilegal en las primeras cinco bolas lanzadas, la sexta bola lanzada en las entradas se mostrará como "X sale del sexto lanzamiento, 1.er over". Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos.

Sobre los mercados

18.33. Se ejecuta en exceso

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over especificado?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán. Los extras y las carreras de penalización en el over particular cuentan para la liquidación, a menos que las

carreras de penalización hagan que la entrada o el partido terminen antes de que se lance una bola en el over, en cuyo caso ese over será nulo. Si se agota el juego en el camino del lanzador hacia el final del juego y no se han completado lanzamientos en ese over, las apuestas se anularán. Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos.

18.34. Límite en más

Descripción del mercado: ¿Se marcará un límite en el over especificado?

Reglas: En cuanto a "Runs in Over". Sólo los límites marcados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

18.35. Wicket en más

Descripción del mercado: ¿Caerá un portillo en el tramo especificado?

Reglas: En cuanto a "Runs in Over".

A efectos de liquidación, se contará cualquier terreno, incluidos los que se agoten.

Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, se considerará que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior. El herido jubilado no cuenta como despido.

18.36. Más impar/par

Descripción del mercado: ¿El número de carreras anotadas en el over especificado será par o impar?

Reglas: En cuanto a "Ruins in Over". El cero se considerará número par.

Mercados grupales

18.37. Carreras en grupos de overs

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el número especificado de overs?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Los extras y las penalizaciones en el grupo particular de overs cuentan para la liquidación de ese grupo. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% del overs máximo indicado en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos de overs limitados.

18.38. Wickets en grupos de overs

Descripción: ¿Cuántos terrenos caerán en el número especificado de overs?

Reglas: Si el número especificado de overs no se completa, la apuesta se anulará, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80 % del overs máximo indicado en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. A efectos de liquidación, si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, se considera que

el wicket se ha colocado en la bola anterior. El herido jubilado no cuenta como despido. Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos de overs limitados.

18.39. Se ejecuta en sesión

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán en la sesión especificada?

Reglas: El resultado está determinado por el número total de carreras anotadas en la sesión especificada, independientemente de qué equipo las haya anotado.

Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Mercados de entradas

18.40. Carreras de entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras anotará un equipo en una entrada específica?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se resuelva el caso. La apuesta ya ha sido determinada antes de la reducción. Las apuestas realizadas en entradas futuras seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en las entradas actuales o anteriores.

En partidos empatados de Primera Clase, se anulará si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas también se anularán en partidos empatados de primera clase, si se han lanzado menos de 60 overs en entradas incompletas, a menos que ya se haya

determinado la liquidación de la apuesta. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa a los efectos de la liquidación.

18.41. Wickets de entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántos terrenos perderá el equipo de bateo en las entradas actuales?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se resuelva el caso. la apuesta ya ha sido determinada antes de la reducción.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

El herido jubilado no cuenta como despido. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa a los efectos de la liquidación.

18.42. Entradas cuatro

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros conectará el equipo de bateo en sus entradas actuales?

Reglas: Igual que para la mayoría de los Cuatro.

18.43. Entradas Seis

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises conectará el equipo de bateo en sus entradas actuales?

Reglas: Igual que para la mayoría de los Seis.

18.44. Entradas extras

Descripción del mercado: ¿Cuántos extras se agregarán a las entradas de bateo del equipo nombrado?

Reglas: Igual que para la mayoría de los extras.

18.45. Entradas amplias concedidas

Descripción: ¿Cuántos anchos lanzará el equipo de bolos nombrado?

Reglas: Igual que los partidos anchos.

18.46. Patos de entradas

Descripción: ¿Cuántos patos se anotarán en las entradas de bateo del equipo nombrado?

Reglas: Igual que Match Ducks.

18.47. Entradas agotadas

Descripción del mercado: ¿Cuántos run outs se concederán en las entradas?

Reglas: Igual que para la mayoría de los extras.

18.48. Máximo más en entradas

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán con la puntuación más alta de las entradas actuales?

Reglas: Igual que para el Over máximo en el partido

18.49. Carreras de entradas, ¿pares o impares?

Descripción del mercado: ¿El total de entradas será par o impar?

Reglas: Si la entrada se abandona, se pierde o no hay un resultado oficial, todas las apuestas se anularán.

18.50. Entradas para terminar con un límite

Descripción del mercado: ¿Será límite la última bola de las entradas?

Reglas: Sólo los límites marcados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites.

En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si hay alguna reducción en el número de overs programados que se lanzaron en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo. Si el partido se abandona o no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.51. Mejor bateador en entradas

Descripción: ¿Qué bateador anotará más carreras para el equipo nombrado?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el bateador con la puntuación individual más alta en las entradas de un equipo. En partidos de overs

limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo. Las apuestas al mejor bateador previas al partido para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo. Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese bateador se mantendrán. Si un bateador es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original será eliminado y liquidado normalmente incluso si el sustituto obtiene la puntuación individual más alta. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Cuando dos o más jugadores anoten el mismo número de carreras, en las entradas se aplicarán las reglas de empate. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.52. Mejor jugador de bolos en entradas

Descripción: ¿Qué jugador de bolos tomará la mayor cantidad de ventanillas para el equipo nombrado?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el lanzador con el mayor número individual de ventanillas en una entrada individual. En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo. Las apuestas previas al partido para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo,

pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo. Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese jugador se mantendrán. Si un jugador de bolos es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en juego, el mercado original se eliminará y se liquidará normalmente incluso si el sustituto toma la mayor cantidad de ventanillas. Es posible que se ofrezca un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Si dos o más jugadores han tomado el mismo número de ventanillas, el jugador que haya concedido menos carreras será el ganador. Si hay dos o más jugadores con los mismos terrenos tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los terrenos tomados en un super over no cuentan. Si ningún jugador de bolos toma un wicket en una entrada, todas las apuestas se anularán.

18.53. Último jugador en pie

Descripción: ¿Qué bateador no quedará out al finalizar las entradas?

Reglas: Si hay dos o más bateadores que no están eliminados al completar las entradas, el ganador a efectos de liquidación será el último bateador en afrontar una entrega (legal o no). No se considerará que los jugadores no han estado eliminados si ya no estaban en el área de juego tras retirarse lesionados o no batear. Si batean más de 11 jugadores, el mercado quedará desierto. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, las entradas se han reducido de alguna manera debido a factores externos, incluido el mal tiempo. Se liquidarán todos los jugadores que jugaron en las entradas, incluidos los sustitutos.

18.54. El jugador de bolos más económico

Descripción: ¿Qué jugador de bolos concederá la menor cantidad de carreras por over en las entradas?

Reglas: El resultado de este mercado se determina sobre el lanzador con el menor número de carreras concedidas por over mientras juega a los bolos en una entrada individual. Para coincidir con el cuadro de mando, en este caso los pases abiertos y los pases sin balón cuentan, aunque los descansos, los descansos de pierna y las carreras de penalización no cuentan. Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese jugador se mantendrán. Las apuestas previas al partido para partidos de Primera Clase se aplican solo a las primeras entradas de cada equipo y se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como suplente por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el jugador de reemplazo. Si un jugador de bolos no juega, pero fue nombrado en el once inicial, las apuestas sobre ese jugador se mantendrán. Si dos o más jugadores tienen exactamente las mismas carreras por ronda, se aplicarán las reglas de empate. Las carreras concedidas en un super over no cuentan.

Mercados de jugadores

18.55. Carreras del bateador

Descripción: ¿Cuántas carreras anotará el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador termina las entradas sin out al final de una entrada, su puntuación será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. Si un bateador se retira lastimado, pero regresa más tarde, contarán el total de carreras anotadas por ese bateador en las entradas. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que estaba cuando el bateador se retiró. En partidos

con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo o se determine aún más. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si el bateador es despedido. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.56. Carreras de bateador combinadas

Descripción: ¿Cuántas carreras en total anotarán los bateadores nombrados?

Reglas: Como "Carrera del Bateador", y si alguno de los bateadores nombrados no batea, la apuesta será nula, a menos que la liquidación de la apuesta ya haya sido determinada o se encuentre por determinarse.

18.57. Bateador cuatro

Descripción: ¿Cuántos cuatros golpeará el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador termina las entradas sin out al final de una entrada, su número de cuatros será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, contarán el total de cuatro hits de ese bateador en las entradas. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que estaba cuando el bateador se retiró. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos,

incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo o se determine aún más. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si el bateador es despedido. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Sólo los cuatro anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatro. Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan. Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador. Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

18.58. Seis bateadores

Descripción: ¿Cuántos seises alcanzará el bateador designado?

Reglas: Si el bateador termina las entradas sin out al final de una entrada, su número de seises será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será nula. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, contarán el total de seis bateadores golpeados por ese bateador en las entradas. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que estaba cuando el bateador se retiró. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo o se determine aún más. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si el bateador es despedido. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Sólo los seis anotados desde el bate (de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán para el total de cuatro. Los derribos y extras no cuentan. Para las

apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador. Los seis anotados en un super over no cuentan.

18.59. Hitos del bateador

Descripción: ¿El bateador nombrado alcanzará el hito especificado?

Reglas: Como "carreras del bateador"

18.60. Entregas de masa enfrentadas

Descripción: ¿Cuántas entregas enfrentará el bateador nombrado?

Reglas: Para igualar el cuadro de mando, por lo que en este caso los anchos no cuentan, pero los sin bolas sí. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, contarán el total de entregas que enfrentó ese bateador en las entradas. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que estaba cuando el bateador se retiró. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo o se determine aún más. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si el bateador es despedido. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del bateador. Las entregas afrontadas en super over no cuentan.

18.61. Método de despido del bateador

Descripción: ¿Cómo quedará eliminado el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador especificado no está eliminado, todas las apuestas serán anuladas. Si el bateador especificado se retira y no vuelve a batear más tarde, todas las apuestas serán nulas. Si ese bateador regresa al bate más tarde y queda eliminado, las apuestas se mantendrán. Atrapado y lanzado se incluye en la captura del fildeador.

18.62. ventanillas de jugador de bolos

Descripción: ¿Cuántos terrenos tomará el jugador de bolos nombrado?

Reglas: Si un jugador no juega, las apuestas se anularán. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en las entradas correspondientes debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que las entradas de bolos del jugador estén completas. Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del lanzador. Los terrenos anotados en un super over no cuentan.

18.63. Carreras concedidas

Descripción: ¿Cuántas carreras concederá el jugador nombrado?

Reglas: Para coincidir con el cuadro de mando, por lo que en este caso los pases abiertos y los pases sin bolas cuentan, aunque los descansos, los descansos y las carreras de penalización no cuentan. Si un jugador no juega, las apuestas serán nulas. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido

posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo o se determine aún más. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si el bateador es despedido. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Para las apuestas previas al partido, solo contarán las primeras entradas del lanzador. Las carreras concedidas en un super over no cuentan.

18.64. Rendimiento del jugador nombrado

Descripción: ¿Cuántos puntos obtendrá el jugador designado en el sistema de puntuación de desempeño del jugador?

Reglas: Los puntos se puntúan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por captura realizada, 25 puntos por golpe realizado. Si el jugador no batea ni lanza, pero está en el once inicial, todas las apuestas se liquidarán igualmente. Si el jugador no está en el once inicial las apuestas serán nulas. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que se hayan completado ambas primeras entradas. En los juegos de Primera Clase, solo contarán los puntos de la primera entrada. Los puntos obtenidos en un super over no cuentan.

18.65. Apuesta de partido del bateador

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más carreras?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno de los dos no lo hace, todas las apuestas se liquidarán posteriormente. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.66. Apuesta de partido de jugador de bolos

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados ocupará más terrenos?

Reglas: En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno de los dos no lo hace, todas las apuestas se liquidarán posteriormente. Los terrenos tomados en un super over no cuentan.

18.67. Apuesta de partido todoterreno

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados obtendrá la mayor cantidad de puntos en el sistema de puntuación de desempeño del jugador?

Reglas: Los puntos se puntúan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por captura realizada, 25 puntos por golpe realizado. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Ambos jugadores deberán ser nombrados en el once inicial o aparecer como suplentes. Si alguno de los jugadores no batea o lanza posteriormente, todas las apuestas se liquidan. Los puntos obtenidos en un super over no cuentan.

18.68. Apuesta de portero

Descripción: ¿Cuál de los porteros nombrados obtiene más puntos en el sistema de puntuación del rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se puntúan como se indica arriba. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Ambos jugadores nombrados deben comenzar el partido como portero o aparecer como sustitutos, pero si su rol de juego cambia por cualquier motivo, todas las apuestas

se liquidarán de todos modos de acuerdo con el sistema de puntuación anterior. Los puntos obtenidos en un super over no cuentan.

Mercados de asociación

18.69. Caída del próximo wicket

Descripción: ¿Cuántas carreras habrá anotado el equipo de bateo cuando caiga el siguiente wicket?

Reglas: Si la asociación finaliza al final de una entrada, las apuestas se liquidarán según el resultado final. A efectos de resolución, un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, a menos que el acuerdo ya se haya determinado o se encuentre por determinar. El resultado se considerará determinado si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o si cae el wicket en cuestión. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

18.70. Siguiente jugador fuera

Descripción: ¿Qué bateador será el próximo en ser despedido?

Reglas: Si alguno de los bateadores se retira lesionado o los bateadores en el área son diferentes a los citados, las apuestas realizadas a ambos bateadores serán declaradas nulas. Si no caen más ventanillas, todas las apuestas se anularán.

18.71. Método de despido del próximo wicket

Descripción: ¿Cómo quedará eliminado el próximo bateador?

Reglas: El resultado será determinado por el método de despido del siguiente wicket que caiga. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si un bateador es retirado, todas las apuestas serán nulas. Si el terreno especificado no cae, todas las apuestas se anularán. Atrapado y lanzado se incluye en la captura del fildeador.

18.72. Carrera hacia las carreras 'X'

Descripción: ¿Qué bateador alcanzará primero el número especificado de carreras?

Reglas: Todas las apuestas son válidas, independientemente de cualquier restricción. Si ninguno de los bateadores alcanza el número especificado de carreras, los mercados se liquidarán como "Ninguno".

18.73. Próximo límite cuatro o seis

Descripción: ¿El próximo límite será un cuatro o un seis?

Reglas: Si no hay más límites en las entradas, las apuestas se anularán. Sólo los límites marcados desde el bate (fuera de cualquier lanzamiento, legal o no) contarán como límite. Los derribos, las carreras de cuatro y los extras no cuentan como límites. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el total de entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% del overs máximo indicado en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se lanzan menos de 200 overs, a menos

que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Los límites marcados en un super over no cuentan.

18.74. Ganar

Descripción: ¿En qué entrada del equipo nombrado se completará el partido?

Reglas: Todas las apuestas serán anuladas si no hay un resultado oficial. En partidos con overs limitados, todas las apuestas se anularán si, después de realizar la apuesta, se reduce de alguna manera el máximo de overs posible.

Mercados unilaterales

18.75. Ambos equipos anotarán 'X' carreras

Descripción: ¿Ambos equipos anotarán el número especificado de carreras?

Reglas: De acuerdo con las reglas de carreras de entradas, cada entrada se considerará completa si se han lanzado al menos el 80% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta, y este mercado se liquidará en consecuencia. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 100 overs en la primera entrada de cualquiera de los equipos, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Sólo cuentan las carreras anotadas en las primeras entradas. Si un equipo declara que las entradas se considerarán completas a los efectos de la liquidación.

18.76. Cualquier método de despido del bateador

Descripción: ¿Alguno de los bateadores nombrados será despedido mediante el método especificado?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán, independientemente de si el bateador permanece fuera o se retira lesionado al final de las entradas.

18.77. Método de despido de ambos bateadores

Descripción: ¿Serán despedidos ambos bateadores nombrados mediante el método especificado?

Reglas: Como "Método de despido de cualquiera de los bateadores"

18.78. Se queda sin entregas consecutivas

Descripción: ¿Cuántas carreras se puntuarán en cada una de las entregas especificadas?

Reglas: Como "Ejecuciones fuera de entrega", excepto que el número especificado de carreras se deben calificar en ambas entregas nombradas.

18.79. Entrega por ventanilla

Descripción: ¿Caerá un portillo en la entrega especificada?

Reglas: La entrega especificada debe completarse para que las apuestas sean válidas. A efectos de liquidación, se contará cualquier terreno, incluidos los que se agoten. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, se considera que el wicket tuvo lugar en la bola anterior.

18.80. Ambos bateadores anotarán 'X' carreras en más

Descripción: ¿Ambos bateadores anotarán el número especificado de carreras en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán. Las carreras deben anotarse desde el principio para que cuenten para la liquidación. Las apuestas se resolverán independientemente de si alguno de los bateadores especificados es despedido o retirado lesionado antes de que comience el over.

18.81. Ambos bateadores anotarán un límite en más

Descripción: ¿Ambos bateadores marcarán un límite en el over?

Reglas: Como "Ambos bateadores anotarán 'X' carreras en over". Tanto los cuatro como los seis cuentan como límites. Solo contarán cuatro o seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no). Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

18.82. Se anotarán un cuatro y un seis en un over

Descripción: ¿Se anotarán tanto un cuatro como un seis en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se

anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán. Solo contarán cuatro o seis anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no). Los derribos, los cuatro en carrera y los extras no cuentan.

18.83. Hitos combinados de bateador y lanzador

Descripción: ¿El bateador designado y el jugador de bolos designado alcanzarán sus hitos especificados?

Reglas: Para el bateador – igual que “Carreras del bateador”. En los juegos de primera clase, solo contarán las carreras anotadas en las primeras entradas. Para el jugador de bolos: si un jugador de bolos no juega, se considerará que ha tomado 0 ventanillas. En partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en las entradas correspondientes debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se haya determinado un acuerdo. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que las entradas de bolos del jugador estén completas. El resultado se considerará determinado si se superan las líneas en las que se realizó la apuesta. En los juegos de Primera Clase, solo contarán los terrenos y las carreras de la primera entrada. Los terrenos y las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.84. Hitos del combo de bateadores

Descripción: ¿Ambos bateadores alcanzarán sus hitos especificados?

Reglas: Igual que las “Carreras de bateador combinadas”.

Notas para todos los mercados

18.85. Jugadores expulsados/retirados

Un jugador expulsado se considera retirado, por lo que se considerará un wicket.

18.86. Conmoción cerebral/sustituciones tácticas

Cuando un jugador abandona el campo como sustituto, este no contará como wicket. Si el jugador no regresa más tarde, el resultado final será el mismo que cuando el jugador abandonó el campo. Cuando un jugador ingresa al partido como sustituto, a efectos de liquidación se considerará que tanto él como el jugador reemplazado han participado plenamente en el partido.

18.87. La penalización se ejecuta después de la conclusión de una entrada.

Las carreras de penalización agregadas al total de un equipo después del inicio de las entradas del otro equipo no contarán para la liquidación de los mercados en las entradas anteriores.

18.88. los cien

Para el Cien un over estará compuesto por 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas que en otros formatos de overs limitados.

18.89. Coincidencias creadas incorrectamente

Si un partido se crea en el formato incorrecto (es decir, T20 en lugar de Lista A), las apuestas se anularán y se creará un nuevo partido.

19. Squash

19.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, este mercado "Quién anota [X] punto en el set [y]" se considera nulo (cancelado).

19.2. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto lo determina la casa de apuestas actuando de manera razonable, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.4. Si un jugador se retira, pierde el partido o es descalificado, se anularán todos los mercados indecisos.

19.5. Se tendrán en cuenta las deducciones de puntos oficiales para todos los mercados indeterminados. Los mercados ya determinados no tendrán en cuenta las deducciones.

19.6. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

20. Reglas del Fútbol Australiano

20.1. Todos los mercados excluyen las horas extras a menos que se indique expresamente lo contrario.

20.2. 80 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de un juego programado de 80 minutos, a menos que se indique expresamente lo

contrario. Esto incluye cualquier lesión adicional o tiempo de descuento, pero no incluye el tiempo extra.

20.3. Si se ofrecieron probabilidades con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

20.4. Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

21. Boxeo

21.1. Si alguno de los luchadores no responde a la campana para la siguiente ronda, se considerará que su oponente ha ganado en la ronda anterior.

21.2. En caso de que una pelea sea declarada "Sin competencia", todas las apuestas se anularán.

21.3. Si se cambia el número de asaltos programado antes de la pelea, todas las apuestas de "Rondas totales", "Apuestas de ronda" y "Método de victoria" se anularán.

21.4. Reglas de los mercados de boxeo:

21.4.1. Ganador (para ganar la pelea) predice qué competidor ganará la pelea. No se ofrece selección de sorteo. Para el mercado Ganador donde no se ofrece selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termina en un empate mayoritario o un empate técnico).

21.4.2. 1x2 (Resultado de la pelea) predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un empate mayoritario o un empate técnico, entonces el empate será la selección ganadora.

21.4.3. Rondas totales (Más/Menos) significa apostar en la ronda en la que se determinará el resultado de la pelea. Para fines de liquidación, cuando se indique media ronda, 1 minuto y 30 segundos de la ronda respectiva definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 9,5 asaltos serían un minuto y treinta segundos del décimo asalto. Si la pelea termina exactamente en 1 minuto y 30 segundos del décimo asalto, entonces el resultado sería de más de 9,5 asaltos.

21.4.4. El ganador y la ronda exacta predicen la ronda en la que la selección ganará la pelea. Apostar al ganador y al asalto exacto es que un luchador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico) o descalificación durante ese asalto. Cuando un boxeador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el combate en el asalto anterior. En caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se considerarán ganadas por decisión y las apuestas de ronda se considerarán perdedoras.

21.4.5. El método ganador predice el método mediante el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como nocaut/nocaut técnico.

21.4.6. Cualquier luchador que gane dentro de la distancia predice si la pelea se decidirá antes del número de asaltos programado. En caso de decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado hasta el final.

22. MMA

22.1. Todos los mercados se liquidan según el resultado disponible inmediatamente después del final de la pelea. Cualquier apelación o modificación posterior del resultado no se tendrá en cuenta a efectos de liquidación.

22.2. Si alguno de los luchadores no responde a la campana para la siguiente ronda, se considerará que su oponente ha ganado en la ronda anterior.

22.3. En caso de que se produzca una retirada o una sustitución de uno de los luchadores en cuestión, las apuestas se anularán.

22.4. En caso de que una pelea sea declarada "Sin competencia", todas las apuestas se anularán.

22.5. Si se cambia el número programado de rounds antes de la pelea, todas las apuestas de "Rounds totales", "Ganador y rounds exactos" y "Método de ganancia" se anularán.

22.6. Reglas de los mercados de MMA:

22.6.1. Ganador (para ganar la pelea): predice qué competidor ganará la pelea. No se ofrece selección de sorteo. Para el mercado Ganador donde no se ofrece selección de empate, todas las apuestas se anularán en caso de empate (esto incluye una pelea que termina en un empate mayoritario o un empate técnico).

22.6.2.1x2 (Resultado de la pelea) Predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un empate mayoritario o un empate técnico, entonces el empate será la selección ganadora.

22.6.3. Total (Más/Menos) Apuestas en la ronda en la que se determinará el resultado de la pelea. Para fines de liquidación, cuando se indique media ronda, 2 minutos y 30 segundos de la ronda respectiva definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 2,5 rounds serían dos minutos y treinta segundos del 3er round. Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos del tercer asalto, entonces el resultado sería de más de 2,5 asaltos.

22.6.4. El método ganador predice el método mediante el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial

declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Knockout/Knockout Técnico.

A los efectos del mercado del Método Ganador, un KO (knock out) incluye lo siguiente:

- detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los luchadores, o ambos luchadores, están de pie;
- detención del árbitro debido a golpes mientras cualquiera de los peleadores está, o ambos peleadores, en la lona;
- suspensión por parte del médico;
- detención por parte del rincón/equipo de un luchador;
- un luchador se retira debido a una lesión;
- una victoria por descalificación.

A los efectos del mercado del Método Ganador, una presentación incluye lo siguiente:

- parada del árbitro por tap-out;
- parada del árbitro por sumisión técnica;
- la sumisión verbal de un luchador (incluida la sumisión verbal que se realiza debido a golpes).

22.6.5. Ganador y rondas exactas predice la ronda en la que tu selección ganará la pelea. Apostar al ganador y al asalto exacto es que un luchador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico), descalificación o sumisión durante ese asalto o que gane por decisión. Cuando un luchador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado el combate en el asalto anterior. En caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se

considerarán ganadas por decisión y las apuestas de ronda se considerarán perdedoras.

22.6.6. "¿La lucha llegará hasta el final?" predice si la pelea se decidirá antes del número de rounds programados. En caso de decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado hasta el final.

23. Golf

23.1. Se considera que un jugador ha jugado un torneo o una ronda específica una vez que ha salido. Si un jugador se retira, se retira o es descalificado después de haber salido, las apuestas se mantendrán.

23.2. En torneos afectados por mal tiempo u otras razones similares, las apuestas se realizarán sobre el resultado oficial independientemente del número de rondas jugadas.

23.3. Si se abandona el torneo, se anularán todas las apuestas realizadas después de la última ronda completada.

23.4. Si se abandona una ronda de golf, todos los mercados indecisos quedarán anulados.

23.5. Los resultados oficiales del sitio del tour en el momento de la entrega del trofeo se utilizan para fines de liquidación (la descalificación posterior después de este tiempo no cuenta).

23.6. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...) todos los mercados indecisos permanecerán sin resolver y las operaciones continuarán tan pronto como continúe la ronda/torneo.

23.7. En caso de que no participen, se anularán las apuestas de 2 y 3 bolas.

23.8. Reglas de los mercados de golf:

23.8.1 "2 Bolas" predice qué jugador obtendrá la puntuación más baja en la ronda indicada. Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será nulo. El mercado será nulo si ambos competidores logran la misma puntuación en la ronda afectada. Un jugador puede ser considerado corredor si sale en su primer hoyo programado.

23.8.2 "3 Bolas" predice qué jugador obtendrá la puntuación más baja en la ronda indicada. Se aplican reglas de empate.

23.8.3 "Ganador absoluto": todas las apuestas absolutas se liquidan según el jugador que recibe el trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. Cuando un torneo se reduce del número de hoyos programado por cualquier motivo (por ejemplo, malas condiciones climáticas), las apuestas directas (excepto las apuestas al "líder de la primera ronda") realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán según el jugador que reciba el trofeo.

23.8.4."Apuestas de grupo (Top XY)": el ganador será el jugador que consiga la posición más alta al final del torneo. Se aplican las reglas de empate excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate. Caso especial: si se ofrecen apuestas grupales y solo comienza un competidor, las apuestas relacionadas con las apuestas grupales respectivas se anularán.

23.8.5 "Posición final de un jugador designado": en caso de empate en una posición final, la posición empatada contará. Por ejemplo, un empate con otros 4 jugadores por el séptimo lugar contará como una posición final de séptimo .

23.8.6."Líder de fin de ronda (p. ej., Primera ronda – Ganador)": la liquidación se basa en la puntuación del torneo al final de la ronda especificada. Se aplican las reglas de empate.

23.8.7."Torneo Top 4/Top 5/top 6/Top 10/Top 20 Finalizar" - Se aplican reglas de empate.

23.8.8. "Ganar/No ganar un Major" -Los 4 majors son el US Open, el US Masters, la USPGA y el British Open.

23.8.9 "Mercados de competidores": si el competidor afectado se retira, todos los mercados de competidores indecisos serán nulos.

23.8.10 "Mercados totales": si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los mercados totales indecisos serán nulos.

23.8.11. Mercados de "hoyos" y "hoyos a a b": si un jugador que figura en el grupo se retira, todos los mercados de "hoyos" y "hoyos a a b" relacionados e indecisos serán nulos.

23.8.12. "Ganador"- se resuelve con el ganador oficial de todo el torneo (incluidos los hoyos extra). Las apuestas a todos los jugadores enumerados se mantendrán una vez que hayan salido.

23.8.13. "Ganador del grupo": el ganador de este mercado es el jugador con la puntuación más baja de un determinado grupo de jugadores una vez finalizado el torneo. A ese grupo sólo pertenecen los jugadores que forman parte del mercado. Si hay dos o más jugadores dentro de ese grupo que están empatados en la puntuación más baja del torneo de ese grupo, se aplica el acuerdo de empate.

23.8.14. "Fin de la ronda x – líder": si hay dos o más jugadores empatados en el liderato después de una ronda, se aplica el acuerdo de empate. Si un jugador no acierta un solo tiro en un torneo, será anulado para todos los mercados líderes de final de ronda. Si un jugador se retira del torneo, será anulado para todos los mercados de líder de final de ronda, siempre y cuando no haya jugado un solo tiro en la ronda respectiva.

24.Carreras de Motos

24.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

25.Atlletismo

25.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

26.Deportes de Invierno

26.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

27. Fórmula 1

27.1. Reglas generales de apuestas de Fórmula 1:

27.1.1. Salvo que las reglas del mercado establezcan lo contrario, el resultado en el momento de la presentación del podio se considera válido a efectos de liquidación.

27.1.2. Los eventos que se acorten debido a condiciones climáticas u otras circunstancias, pero que la asociación gobernante los considere oficiales, se resolverán en consecuencia siempre que se otorguen todos los puntos.

27.1.3. Si una carrera se pospone para otro día (que se determinará dentro de la zona horaria UTC), todos los mercados se considerarán nulos.

27.1.4. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, la regla del empate se aplicará si el número de ganadores excede la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico.

27.1.5. Si uno o más pilotos tienen que largar la carrera desde el pit-lane, se clasificarán al final de la parrilla de salida a efectos de liquidación.

27.1.6. Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en vueltas diferentes, el número de vueltas terminadas se considera para fines de liquidación.

27.2. Reglas del mercado de equipos

27.2.1. "Ganador (equipo)", "Top x (equipo)" y "Head2head (equipo)" se deciden con el equipo que tiene el coche mejor clasificado en el resultado final.

27.2.2. "Primero en retirarse (equipos)" se decide con el equipo que retiró un auto primero. NB Las reglas específicas del mercado de jubilación se consideran válidas para este mercado.

27.2.3. La "primera parada en boxes (equipos)" se decide con el equipo cuyo coche entró primero en el pit lane. NB: Las reglas específicas del mercado de paradas en boxes se consideran válidas para este mercado.

27.2.4. Los adelantamientos totales del equipo se calculan en función del número acumulado de adelantamientos de ambos coches del equipo especificado. NB: Las normas específicas del mercado de adelantamientos se consideran válidas para este mercado.

27.3. Mercados para reglas de vuelta más rápida

27.3.1. El piloto que logró la vuelta más rápida en la vuelta, grupo de vueltas o carrera especificada se considera ganador.

27.3.2. A efectos de liquidación es válido el tiempo de vuelta en milisegundos.

27.4. Mercados Head2head y ganador de las reglas del mercado grupal

27.4.1. Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en la misma vuelta, el mercado se anulará.

27.4.2. Los mercados se considerarán nulos si uno de los pilotos se retira en la vuelta de formación o antes.

27.5. Reglas de los mercados de adelantamientos

27.5.1. Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para que se tenga en cuenta a efectos de liquidación.

27.5.2. Los adelantamientos durante la primera vuelta no se consideran a efectos de liquidación.

27.5.3. No se consideran a efectos de liquidación los adelantamientos a un determinado piloto en la misma vuelta al entrar o salir de boxes.

27.5.4. No se consideran a efectos de liquidación los adelantamientos a un vehículo en plena retirada.

27.5.5. El lapeado y desalado no se considera adelantamiento.

27.6. Mercados de reglas para las jubilaciones

27.6.1. Un coche se considera retirado a efectos de liquidación si no pasa la línea de meta cuando la sesión se considera completada, a menos que el coche/piloto sea descalificado.

27.6.2. Si más de un competidor se retira en la misma vuelta donde ocurrió el primer abandono, se aplicará la regla del empate.

27.6.3. Si un coche se retira en boxes o en pit lane, a efectos de liquidación se tendrá en cuenta la última vuelta iniciada.

27.7. Mercados de paradas en boxes

27.7.1. El coche que entre primero al pit-lane será considerado ganador de este mercado.

27.7.2. Si un automóvil ingresa al pit lane y se retira, aún se considerará una parada en boxes a efectos de liquidación.

27.8. Reglas del mercado de finalistas totales.

27.8.1. Un piloto sólo se considera finalista a efectos de liquidación si pasa la línea de meta cuando la sesión se considera finalizada.

III. Reglas especiales de deportes electrónicos

1. Normas generales aplicables a los deportes electrónicos

1.1. Todos los mercados de deportes electrónicos se basan en eventos de puntuación del juego o resultados al final de un partido/mapa programado. Todos los acuerdos se realizarán utilizando el puntaje y los resultados oficiales, que se declaran en la transmisión de video oficial o en la transmisión del juego de los partidos relevantes.

1.2. Todas las fechas y horas de inicio de partidos que se muestran para los partidos de Esports son solo para fines indicativos y no se garantiza que sean correctas. Las apuestas se mantendrán si se ofrece un partido con una fecha y/u hora incorrecta.

1.3. Si un partido se pausa/pospone y no se reprograma para un horario posterior dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada real, todas las apuestas en ese partido se anularán.

1.4. Si el nombre de un jugador/equipo/torneo está mal escrito, todas las apuestas seguirán siendo válidas a menos que sea obvio que el nombre mal escrito es el mismo que el de una entidad/persona diferente.

1.5. Si se cambia el nombre de un equipo debido a que un equipo abandona la organización, se une a otra organización o debido a un cambio oficial del nombre del equipo, todas las apuestas se mantendrán.

1.6. Si el organizador del evento permite suplentes y hay un resultado oficial, todas las apuestas se realizarán normalmente.

1.7. En el caso de que el organizador anule el resultado de un partido debido a circunstancias imprevistas, como trampas, todas las apuestas en ese partido se anularán. Esta regla es aplicable dentro de las 72 horas posteriores al final del partido, después del término la casa de apuestas no cambiará el resultado de las entradas.

1.8. Si el organizador del torneo ha declarado un partido como una victoria absoluta, todas las apuestas se anularán.

1.9. Si un equipo se retira durante un partido, solo se darán como resultado las apuestas en los mapas individuales completados. Se anularán el mercado de partidos, los mercados paralelos al partido y todos los demás mercados de mapas indecisos. Las apuestas realizadas en los siguientes mapas que se completarán se determinarán con los resultados oficiales. Sin embargo, todas y cada una de las ofertas en vivo se suspenderán en este partido y se trasladarán a un nuevo partido con una ID de partido diferente que reflejará genuinamente el estado del partido. La única excepción a esta regla sería en esta misma situación: el equipo A gana el mapa 1 y pierde el mapa 2. En este caso, anularíamos todas las apuestas en todos los mercados de partidos y mapas 2 indecisos y continuaríamos nuestra oferta dentro del mapa 3 del partido.

1.10. Todos los mercados consideran horas extras, salvo que expresamente se indique lo contrario en la denominación del mercado.

- 1.11. Si el formato del partido cambia o difiere del que se ofrece, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.
- 1.12. Si el partido aparece incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.
- 1.13. Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, se reembolsará todas las apuestas realizadas después del inicio real del partido. Todas las apuestas realizadas antes del inicio real del partido se mantendrán.
- 1.14. Si un partido o mapa se repite debido a un organizador o problemas técnicos, todos los mercados afectados se anularán, mientras que los partidos o mapas repetidos se manejarán por separado como un partido nuevo.
- 1.15. Si un juego en el mapa comienza con menos de diez jugadores, se anularán todas las apuestas en ese mapa.

2. Reglas específicas de los juegos de deportes electrónicos

2.1. Reglas de CS:GO:

- 2.1.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5 y juegan al menos 5 rondas. Se anularán todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados laterales del partido .
- 2.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión administrativa o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán.
- 2.3. Las rondas 1 a 15 constituyen la primera mitad de los mapas de CS:GO.

2.4. En el caso de que se reinicie la ronda, todas las apuestas prevalecerán. Todos los mercados se resolverán en función de la puntuación oficial.

2.2. Reglas de Valorant:

2.2.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5 y juegan al menos 5 rondas. Se anularán todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados laterales del partido .

2.2.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión administrativa o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán.

2.2.3. Las rondas 1 a 12 constituyen la primera mitad de los mapas de Valorant.

2.2.4. En el caso de que se reinicie la ronda, todas las apuestas prevalecerán. Todos los mercados se resolverán en función de la puntuación oficial.

2.3. Reglas de Dota 2:

2.3.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.3.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, se anularán todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido. Si un competidor se desconecta o abandona después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tienen acción de acuerdo con el resultado oficial.

2.3.3. Si se da una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas en el mapa se anularán. Si se concede una victoria por decisión administrativa después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tienen acción de acuerdo con el resultado oficial.

2.4. Reglas de League of Legends:

2.4.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.4.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, se anularán todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido. Si un competidor se desconecta o abandona después del minuto 10 de juego de un mapa que ha comenzado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.4.3. Si se da una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán. Si se concede una victoria por decisión administrativa después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tienen acción de acuerdo con el resultado oficial.

2.5. Reglas del King of Glory:

2.5.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa se anularán.

2.5.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado por el resto del mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán. Si un competidor se desconecta o abandona después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tienen acción de acuerdo con el resultado oficial.

2.5.3. Si se otorga una victoria por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas indecisas en ese mapa y partido se anularán. Si se otorga una victoria por decisión del administrador después del

minuto 10 de juego después de que haya comenzado el mapa, las apuestas tienen acción de acuerdo con el resultado oficial.

2.5.4. Reglas específicas del mercado: si la duración final del juego es la misma que un umbral en particular, se resuelve como SUPERIOR.

2.6. Deportes electrónicos FIFA (eSports FIFA)

2.6.1. Duración del partido de batalla de deportes electrónicos: 2x4 minutos.

2.6.2. Duración del partido de Liga Pro eFootball: 2x6 minutos.

2.6.3. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales y de Mercados de Fútbol.

2.7. Deportes electrónicos NBA2K (eSports NBA2K)

2.7.1. Duración del partido: 4x5 minutos. Esto incluye horas extras.

2.7.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales y del Mercado de Baloncesto.

IV. Reglas de apuestas de soluciones de deportes electrónicos

1.1. Reglas generales

1.1.1. La plataforma de apuestas deportivas se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta realizada con probabilidades obviamente "malas" (por ejemplo, probabilidades que incluyen errores tipográficos, errores administrativos, partidos arreglados), probabilidades cambiadas o una apuesta realizada después de que un evento haya comenzado o el partido se haya visto afectado por razones técnicas obvias. problemas.

1.1.2. Todas las apuestas se liquidarán cuando se haya producido el resultado del mercado.

1.1.3. El mercado "Partido" (1X2) es donde es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local o equipo que figura en el lado izquierdo de la oferta; "X" = Sorteo, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante o equipo que figura en el lado derecho de la oferta.

1.1.4. El Mercado "Puntuación Correcta" es donde es posible apostar al resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido o evento.

1.1.5. El mercado "Más/Menos" (Totales) es donde es posible apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si la cantidad total de los eventos enumerados es exactamente igual a la línea de apuesta, todas las apuestas de esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: una oferta donde la línea de apuesta es 128,0 puntos y el partido termina con el resultado 64-64 será declarada nula.

1.1.6. El mercado "Par/Impar" es donde es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, puntos, córners, rebotes, minutos de penalización, etc.). "Impar" es 1,3, 5 etc.; "Par" es 0,2,4, etc.

1.1.7. En el mercado "Descanso/Final" es posible apostar sobre el resultado del descanso y el resultado final del partido. Por ejemplo, si en el descanso el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La apuesta se anulará si el tiempo regular del partido se juega en un formato de tiempo diferente al indicado en la apuesta (es decir, que no sean dos mitades).

1.1.8. El mercado "Apuestas de período" es donde es posible apostar sobre el resultado de cada período separado dentro de un partido/evento.

1.1.9. El mercado "Empate sin apuesta" es donde es posible apostar al "1" o al "2", tal como se define en . También es una práctica común hacer referencia a "Apuesta sin empate" en los casos en los que no se ofrecen probabilidades de empate. Si en el partido específico no hay ningún ganador (por ejemplo, el partido termina en empate), o si no ocurre el suceso particular (por ejemplo, empate sin apuesta y el partido termina 0-0), se reembolsarán las apuestas.

1.1.10. El mercado "Hándicap" es donde es posible apostar sobre si el resultado elegido será victorioso una vez que el hándicap indicado se suma/resta (según corresponda) al partido/período/puntuación total al que se refiere la apuesta. En aquellas circunstancias en las que el resultado después del ajuste de la línea de hándicap sea exactamente igual a la línea de apuestas, todas las apuestas a esta oferta se declararán nulas.

1.1.11. Handicap del Mercado Asiático: Equipo local (-1,75) vs Equipo visitante (+1,75). Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados -1,5 y -2,0. Para que la apuesta se pague en su totalidad con las cuotas indicadas, el equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que ambos hándicaps indicados (es decir, 3 goles o más de margen). En el caso de que el Equipo A gane con solo un margen de 2 goles, la apuesta se considerará parcialmente ganada con un pago completo en la parte -1,5 de la apuesta y un reembolso en el lado -2,0 desde el resultado en esa parte de la apuesta. La apuesta

se consideraría un "empate". Si el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del Equipo A con solo 1 gol de margen, se perderá todo lo apostado. Los equipos visitantes tienen una ventaja de +1,75 goles en el partido. Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se realiza sobre los resultados +1,5 y +2,0.

1.1.12. El mercado "Doble Oportunidad" es donde es posible apostar simultáneamente en dos resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" como se define en.

1.1.13. El mercado "Equipo que marcará primero y ganará" se refiere al equipo que figura en la lista que marca el primer gol del partido y gana el partido. Si no hay goles en el partido, todas las apuestas se anularán.

1.1.14. Las apuestas a "Cuarto / Mitad / Período X" se refieren al resultado/puntuación logrado en el período de tiempo correspondiente y no incluyen otros puntos/goles/eventos sumados de otras partes del evento/partido. Las apuestas se anularán si el partido se juega en cualquier otro formato distinto al estipulado en la oferta.

1.1.15. Las apuestas al "Resultado al final del cuarto/mitad/período X..." se refieren al resultado del partido/evento después de la finalización del período de tiempo estipulado y tendrán en cuenta todos los demás puntos/goles/eventos contabilizados en partes anteriores del evento. /fósforo.

1.1.16. Las apuestas en "Carrera hacia X puntos/Carrera hacia X goles..." y ofertas similares se refieren a que el equipo/participante alcance antes la cuenta particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta incluye un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período), no incluirá otros puntos/goles/eventos contados de otras partes del evento/partido que no estén relacionados con el período de tiempo mencionado. Si no se alcanza el puntaje indicado dentro del plazo estipulado (si

corresponde), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario.

1.1.17. Las apuestas a "Ganador del punto X / Anotador del gol X" y ofertas similares se refieren al equipo/participante que marca/gana el suceso indicado. Para la liquidación de estas ofertas, no se tomará ninguna referencia a eventos que sucedieron antes del suceso indicado. En caso de que el evento enumerado no se anote o gane dentro del plazo estipulado (si corresponde), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que se indique lo contrario.

1.1.18. Cualquier referencia a que un equipo gane todas las mitades/períodos (por ejemplo, Equipo que gane ambas mitades) significa que el equipo listado debe marcar más goles que su oponente durante todas las mitades/períodos estipulados del partido.

1.2. Reglas del mercado del baloncesto

1.2.1. Los mercados no consideran horas extras a menos que se indique lo contrario.

1.2.2. Si un partido finaliza antes de alcanzar el X, este mercado se considera nulo (cancelado). ¿Quién obtiene el punto X? (incluido OT), ¿qué equipo ganará la carrera hacia x puntos? (incluido AT).

1.3. Reglas del mercado de críquet

1.3.1. "Los mercados de entrega se agotan". El resultado será determinado por el número de carreras sumadas al total del equipo, fuera de la entrega especificada. Por ejemplo, si un over comienza con un ancho, entonces el primer lanzamiento se considerará 1 y, aunque no se haya lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará como lanzamiento 2 para ese over. Si un lanzamiento resulta en un tiro

libre o si un tiro libre debe volver a lanzarse debido a un lanzamiento ilegal, las carreras anotadas del lanzamiento adicional no cuentan. Todas las carreras, ya sean iniciales o no, están incluidas. Por ejemplo, un ancho con tres carreras adicionales equivale a 4 carreras en total de esa entrega.

1.3.2. Over Markets corre en Over. El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada finalice debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si el over no comienza por algún motivo, todas las apuestas se anularán. Los extras y las penalizaciones en el caso particular cuentan para la liquidación.

1.3.3. Wicket en Over. A efectos de liquidación, se contará cualquier terreno, incluidos los que se agoten. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si a un bateador se le agota el tiempo o se le retira, se considerará que el wicket ha tenido lugar en la bola anterior. El herido jubilado no cuenta como despido.

1.3.4. Over Impar/Par Descripción: ¿El número de carreras anotadas en el over especificado será par o impar? Reglas: Como "Se ejecuta en exceso". El cero se considerará número par.

1.3.5. Mercados de entradas. En partidos de overs limitados, las apuestas se anularán si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que se liquide la apuesta. ya se ha determinado antes de la reducción. Las apuestas realizadas en entradas futuras seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en las entradas actuales o anteriores. En partidos empatados de Primera Clase, se anulará si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Las apuestas también se anularán en partidos empatados de primera clase, si se han

lanzado menos de 60 overs en entradas incompletas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa a los efectos de la liquidación.

1.4. Reglas del Mercado de Béisbol

1.4.1. Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado a menos que se indique lo contrario.

1.5. Fifa

1.5.1. Duración del partido: 2x6 minutos. Esto incluye el tiempo de descuento, pero no incluye la prórroga ni la tanda de penaltis.

1.5.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.6. FIFA: Volta

1.6.1. Duración del partido: 2x3 minutos. Esto incluye el tiempo de descuento y la prórroga, pero no incluye la tanda de penaltis.

1.6.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.7. Penal Fallado

1.7.1. Incluye únicamente tandas de penaltis sin tiempo reglamentario, tiempo de descuento ni tiempo extra.

1.7.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.8. NBA 2K

1.8.1. Duración del partido: 4x6 minutos. Esto incluye horas extras.

1.8.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales y del Mercado de Baloncesto.

1.9. Rocket League

1.9.1. Duración del partido – 5 minutos. Esto no incluye horas extras.

1.9.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.10. eFighting

1.10.1. El ganador del combate es el personaje que gana la pelea.

1.10.2. Explicación de los términos del mercado de eFighting.

Barra de salud: cada personaje tiene 2 barras de salud. La segunda barra está activa sólo después de que la primera se haya gastado por completo.

Primer daño: primer ataque exitoso.

Choque – Situación de la pelea, cuando ambos personajes se desafían en ocasiones especiales. para aumentar los puntos de vida. Ambos luchadores pueden ganar el choque, pero también puede haber empate.

Supermovimiento: movimiento especial para cada personaje, que ocurre muy raramente.

1.10.3. Todos los mercados se liquidarán según las definiciones anteriores.

1.11. eCricket

1.11.1. El partido consta de dos entradas, una para cada equipo.

1.11.2. Cada entrada consta de cinco overs con 6 entregas de cada uno.

1.11.3. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Cricket.

1.12 eBaseball

1.12.1. El partido consta de 3 entradas y entradas extra si es necesario.

1.12.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Béisbol.

1.13 eShooter

1.13.1. El partido consta de 15 rondas. Para ganar a uno de los equipos, basta con sumar 8 puntos.

1.13.2. Todos los Mercados se liquidarán según lo establecido en las Normas Generales.

1.14. eTennis

1.14.1. El ganador del partido es el primer jugador en ganar 2 sets.

1.14.2. El jugador debe ganar 3 juegos para ganar un set. Si el marcador está empatado a 2-2, entonces un jugador puede ganar 4-2, o si los jugadores siguen empatados a 3-3, el set se decide mediante un tie-break.

1.14.3. El ganador del desempate es el primer jugador que gane 5 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos. Si el marcador está empatado 5-5, el jugador puede ganar 7-5, 8-6, 9-7, etc.

V. Reglas de los deportes virtuales

1. Fútbol virtual

1.1. Los modos de fútbol virtual brindan una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en fútbol virtual. Las competiciones se generan continuamente y las apuestas se pueden realizar en cualquier momento, incluso dentro de una temporada.

1.2. Estructura del juego

Cada modo tiene una estructura de torneo diferente:

1.2.1. Modo Liga Virtual de Fútbol (VFLM):

-16 equipos

- Partidos en casa y fuera de casa

- 30 días de partido

- 8 partidos simultáneos por día de partido

-240 partidos por temporada Fase de grupos

1.2.2.Copa Mundial de Fútbol Virtual (VFWC):

-32 Equipos (8 grupos de 4 equipos por grupo)

-12 partes del día del partido (3 días de partido de 4 partes por día de partido)

-4 partidos simultáneos por día de partido

-48 partidos por fase de grupos

-Etapa eliminatoria

-16 equipos

-5 ronda (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Semifinales; Final y 3er lugar)

-4 coincidencias simultáneas (R16[1..4]; R16[5...8]; R8);

-2 partidos simultáneos (Semifinales; Final y 3er lugar)

-16 partidos por fase eliminatoria.

2. Baloncesto Virtual

2.1. La VBL ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en baloncesto virtual. La liga consta de 16 equipos y las temporadas se desarrollan de forma continua. Cada temporada consta de 30 jornadas de partido (partidos en casa y fuera). Las apuestas se pueden realizar en cualquier momento, incluso dentro de una temporada.

2.2. Detalles de la temporada: para la versión en línea, una temporada dura 106:30 minutos en total, separadas en un período de "Preliga", un "Bucle del día del partido"

y un período de "Postliga". El periodo de 'Preliga' se extiende antes del inicio de una temporada y tiene una duración de 60 segundos. Todos los días de partido se resumen como el período 'Bucle del día del partido' con una duración total de 105:00 minutos. Al final de cada temporada hay un período de "Posttemporada" de 30 segundos.

2.3. Se permiten apuestas en un partido de la VBL hasta 10 segundos antes del inicio del partido. Los mercados de apuestas para futuras jornadas de la temporada actual permanecen abiertos. Cuando se selecciona un día de partido futuro en la barra 'Día de partido' en la parte inferior, los partidos relacionados con ese día junto con las probabilidades se mostrarán en la sección de probabilidades inferior.

3. Caballos Virtuales

3.1. Virtual Horses (VHK) ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en carreras de caballos virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la próxima carrera, así como en todas las carreras futuras de los días de carrera actuales en cualquier momento.

3.2. Las carreras se generan continuamente: se iniciará una nueva tan pronto como finalice la actual. Es posible apostar en las próximas 10 carreras próximas:

- Ciclo total de eventos de 2 minutos;
- Fase de apuestas de 40 segundos;
- Fase de evento de 65 segundos;
- Fase de resultados de 15 segundos;
- 2 pistas de césped y 1 de tierra con una carrera de 1000 m programada al azar;
- 8, 10, 12, 14 corredores asignados aleatoriamente.

3.3. Reglas de los mercados de Caballos Virtuales:

3.3.1. Ganar: seleccione el corredor que terminará primero;

3.3.2. Lugar: seleccione el corredor que terminará 1º y 2º (6-7 corredores), seleccione el corredor que terminará 1º, 2º y 3º (7+ corredores);

3.3.3. Pronóstico (orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º y 2.º en el orden correcto (exacta);

3.3.4. Pronóstico (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán primero y segundo en cualquier orden (quinella);

3.3.5. Tricast (orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en el orden correcto (trifecta);

3.3.6. Tricast (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en cualquier orden (trío).

4. Perros Virtuales

4.1. Virtual Dogs (VDK) ofrece una experiencia de apuestas con dinero real las 24 horas del día, los 7 días de la semana, los 365 días del año en carreras de perros virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la próxima carrera, así como en las diez carreras futuras en cualquier momento.

4.2. Información del juego. Las carreras se generan continuamente: se iniciará una nueva tan pronto como finalice la actual.

- Ciclo total de eventos de 2 minutos;

- Fase de apuestas de 37 segundos o 67 segundos;

-Fase de evento de 38 segundos o 68 segundos;

-Fase de resultados de 15 segundos;

-Pista nocturna y diurna con distancias de 360 m y 720 m programadas aleatoriamente;

- 6 u 8 corredores asignados aleatoriamente.

4.3. Reglas de los mercados de Perros Virtuales:

Ganar: selecciona el corredor que terminará primero;

4.3.2.Lugar: seleccione el corredor que terminará 1º y 2º (6-7 corredores), seleccione el corredor que terminará 1º, 2º y 3º (7+ corredores);

4.3.3. Pronóstico (orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º y 2.º en el orden correcto (exacta);

4.3.4. Pronóstico (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán primero y segundo en cualquier orden (quinella);

4.3.5.Tricast (Orden correcto): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en el orden correcto (trifecta);

4.3.6.Tricast (cualquier orden): seleccione los corredores que terminarán 1.º, 2.º y 3.º en cualquier orden (trío).

VI. Reglas de las carreras de galgos, caballos y arneses

1. General

1.1 Todas las apuestas se liquidarán en función de la declaración oficial del resultado de la carrera realizada por la autoridad de carreras correspondiente el día de la carrera.

1.2 En caso de empate, la apuesta se pagará al valor nominal dividido por el número de ganadores del evento.

1.3 Si bien la casa de apuestas se esfuerza por proporcionar los datos más actualizados y precisos, la casa de apuestas no será responsable de ningún error relacionado con los datos de las carreras de caballos, galgos o trineos.

2. Reglas específicas del mercado

2.1. Para el mercado "Apuestas ganadoras" se aplican las reglas de empate.

2.2. Para el mercado "Realizar apuestas" se aplican las siguientes reglas:

2.2.1. Cuando en una carrera haya 8 o más corredores, se pagará una plaza al primer, segundo y tercer lugar. Si se realiza una apuesta cuando el campo tiene 8 o más corredores y luego el campo se reduce a 7 o menos corredores, se pagarán el primer, segundo y tercer lugar, sin embargo, se aplicarán deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

2.2.2. Se aplican reglas de empate

2.3. Para el mercado "Top 2 Betting" se aplican las siguientes reglas:

2.3.1. Paga a los corredores que quedan 1.º o 2.º en la carrera.

2.3.2. Las apuestas sólo son válidas en carreras con 5 o más corredores. Se anularán todas las apuestas realizadas en una carrera con menos de 5 corredores.

2.3.3. Se aplican reglas de empate.

3. Normas de Liquidación y Cancelación

3.1. Arañazos

3.1.1. Si un corredor es eliminado, se le reembolsará la apuesta.

3.2. Carreras abandonadas, aplazadas y transferidas

3.2.1. Si una carrera se abandona o se transfiere a otra sede/pista (incluido el traslado a una pista diferente en la misma sede) o se pospone a otra fecha, las apuestas simples se anularán. Las apuestas combinadas afectadas se volverán a calcular excluyendo ese evento.

3.2.2. Cuando una carrera se posponga y se re programe para que se lleve a cabo en el mismo lugar dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada original de la carrera, todas las apuestas se mantendrán como si la carrera no se hubiera pospuesto.

3.2.3. Si se restablecen los scratching debido a una carrera pospuesta en el mismo lugar, todas las apuestas se anularán.

3.3. Deducciones

3.3.1. Cualquier apuesta puede estar sujeta a deducción después de la realización de la apuesta. Estas deducciones se aplican al valor nominal (ganancias esperadas) de la apuesta.

3.3.2. En el caso de raspaduras después de la declaración del campo final y después de que se haya realizado la apuesta, las deducciones se aplicarán al valor nominal

de las apuestas ganadoras según la tabla de deducciones; consulte la tabla de deducciones en la cláusula 3.3.5.

3.3.3. Los cálculos de deducción se especifican como un porcentaje deducido del monto de las ganancias de la apuesta.

3.3.4. En el caso de que varios corredores sean eliminados de una carrera, se calculará una tasa de deducción combinada sumando el total de la tasa de deducción de cada uno de los corredores eliminados según la tabla de deducciones.

Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5

3.3.5. Tabla de deducciones

Probabilidades de (>, más que)	Probabilidades a (<=, menor o igual)	"Ganancia" del mercado (%)*	Mercado "Top 2/" (%)*	"Lugar" de mercado (%)*
1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26

1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26

1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26
1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1,40	60	37	25
1,40	1,45	56	37	25

1,45	1,50	55	37	25
1,50	1,55	53	36	24
1,55	1,60	51	36	24
1,60	1,65	49	35	24
1,65	1,70	47	34	24
1,70	1,75	46	34	23
1,75	1,80	45	34	23
1,80	1,85	44	33	23
1,85	1,90	43	33	23
1,90	1,95	41	32	22

1,95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20

2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2,80	28	26	18
2,80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16

3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14

4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7

9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4
14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2

18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

*La columna proporciona el monto de la deducción del valor nominal de las ganancias de la apuesta respectiva.

3.4. Errores

3.4.1. Si la casa de apuestas publica, pública o cita cualquier información de apuestas incorrecta para cualquier evento de carreras de caballos, galgos o carreras de trineos, incluida, entre otras, la publicación de probabilidades incorrectas, entonces, independientemente de la causa de dicho error, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular cualquier apuesta respectiva.

3.5. Aceptación de apuestas después de la hora de inicio de la carrera

3.5.1. Si se acepta inadvertidamente una apuesta única después de la hora oficial de inicio del Evento, la apuesta se anulará y se reembolsará al Usuario final.

3.5.2. Si una apuesta fue aceptada después de la hora oficial de inicio del Evento como parte de una apuesta combinada, entonces ese Evento se considerará nulo y los tramos restantes de la apuesta combinada se mantendrán.

3.6. Otro

3.6.1. En caso de que un caballo o galgo sea retirado tarde por orden de los comisarios, todas las apuestas se pagarán teniendo en cuenta la decisión de los

comisarios con respecto al estado del caballo o galgo (según corresponda), incluidas las deducciones sobre los corredores restantes. Ver tabla de deducciones en la cláusula 3.5.5.

3.6.2. Las apuestas se liquidarán según la decisión oficial de los comisarios el día de la carrera. Cuando un caballo/perro sea descalificado posteriormente o se modifiquen las posiciones en una fecha posterior, por cualquier motivo, el resultado oficial declarado por los comisarios el día de la carrera prevalecerá a los efectos de la liquidación de la apuesta.