

## Reglas de las apuestas

- Reglas Generales
- Reglas del Fútbol americano
- Reglas del Béisbol
- Reglas del Fútbol
- Reglas del Tenis
- Reglas del Baloncesto
- Reglas del Boxeo
- Reglas del Bolos
- Reglas del Ciclismo
- Reglas del Golf
- Reglas del Balonmano
- Reglas de Hockey
- Reglas de Motor
- Reglas de Motociclismo
- Reglas de Rugby League y Union
- Reglas de Voley
- Reglamento de fichas
- Promociones Generales

### Reglas Generales

Todas las apuestas aceptadas por **Argenbet** están sujetas a estas reglas.

**Argenbet** se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta realizada sobre una línea "errónea", o una apuesta realizada tras el comienzo del evento.

**Argenbet** se reserva el derecho de considerar una línea como "errónea", a todas aquellas que sin importar el deporte/categoría o el tipo de línea, concuerda con alguno de los siguientes casos y a sus desviaciones o similares; cuando exista la obviedad del signo matemático "coma" (Ej. línea errónea 101, línea correcta 1.01); aquellas donde la línea publicada no se corresponda con los participantes publicados, ya sea por error o inversión de los participantes o de las líneas de juego; aquellas líneas que por un error atribuible al sistema, se desvirtúan los valores correctos de juego.

**Argenbet** se reserva el derecho de cancelar todas aquellas apuestas donde las líneas, sin importar el tipo, que excedan los parámetros para cada deporte (Parámetros: Fútbol , líneas superiores a los 20 puntos; Tenis , líneas superiores a los 15 puntos; Basquet , líneas superiores a los 15 puntos; Motor , líneas superiores a 10 puntos; Box , líneas superiores a 12 puntos; NFI , líneas superiores a 10 puntos; Béisbol , líneas superiores a 10 puntos; Rugby , líneas superiores a 7 puntos; Voley , líneas superiores a 7 puntos; Especiales, líneas superiores a 10 puntos) ya sea por concordar con algunos de los casos mencionados como líneas "Errónea", o por exceder los parámetros mencionados.

1. **Argenbet** se reserva el derecho de rechazar, restringir, cancelar o limitar cualquier apuesta.
2. Las apuestas sólo se evalúan cuando el resultado es final.
3. El ganador de un evento se determina a la conclusión del mismo; **Argenbet** no acepta reclamos ni decisiones de anulación a efectos de apuestas. El resultado de un evento suspendido después de iniciada la competición se decide conforme a las reglas de apuestas especificadas para dicho deporte por **Argenbet**.
4. En todas las apuestas futuras (por ejemplo, ganancias totales de la temporada, ganador del Super Bowl, etc.), el ganador determinado por la Comisión de la Liga será declarado también el ganador a efecto de las apuestas excepto cuando el número mínimo de juegos necesarios para que la apuesta futura tenga "acción" se haya completado.
5. Las reglas de Las Vegas se aplicarán a cualquier regla o apuesta no cubierta por las normas aquí descritas.
6. Todas las reglas, las normas y los pagos aquí contenidos están sujetos a cambios y revisiones por parte de **Argenbet** sin previa notificación por escrito.
7. **Argenbet** determina las cantidades de las apuestas mínimas y máximas de todos los eventos deportivos y están sujetas a cambios sin previa notificación por escrito. **Argenbet** se reserva también el derecho de establecer límites en las cuentas individuales.
8. **Argenbet** se basa completamente en la información proporcionada por el cliente en el formulario para establecer la cuenta de apuestas. **Argenbet** no se hace responsable de ninguna alteración de datos realizada por el cliente.
9. En el supuesto de que se ingresaran por error cantidades de dinero en la cuenta del cliente, es responsabilidad del cliente notificar sin demora a **Argenbet** el error mencionado. A menos que **Argenbet** comunique lo contrario, toda transacción resultante del error será nula.
- 10. Cuando se realizan apuestas por Internet, el cliente es el único responsable de las transacciones efectuadas en la cuenta. Por favor, asegúrese de revisar sus apuestas para evitar cualquier posible error antes de confirmarlas. Una vez completada la transacción, ésta no podrá ser modificada. Argenbet no se hace responsable de apuestas "extraviadas" o "duplicadas" realizadas por sus clientes y no aceptará reclamaciones por motivo de apuestas "extraviadas" o "duplicadas". Los clientes pueden consultar sus transacciones en la sección de "Revisar Cuenta" del sitio Web tras cada sesión para asegurarse de que todas las apuestas solicitadas hayan sido aceptadas. "REVISE TODAS LAS TRANSACCIONES DETALLADAMENTE"**
11. Cualquier conflicto debe presentarse en los siete (7) días posteriores a la fecha en que la apuesta se decidiera. No se atenderá ninguna reclamación después de este periodo. El cliente es el único responsable de las transacciones de su cuenta.
12. Cada cliente es completamente responsable de la confidencialidad de su cuenta de apuestas y debe realizar todas las acciones necesarias para evitar la utilización de su número de cuenta personal por parte de terceros. Una vez que el titular de la cuenta confirma el número de cuenta y la

contraseña, toda transacción introducida para realizar una apuesta se considera auténtica dependiendo sólo del saldo actual de la cuenta.

13. En el supuesto de que un cliente sospechara que un tercero dispone de su número y contraseña, el cliente puede en cualquier momento solicitar a **Argenbet** que le facilite un número y una contraseña nuevos.

**14. Argenbet** no es responsable de daños o pérdidas achacadas o aducidas a este sitio Web o a su contenido. Esto incluye el uso o abuso de su contenido por parte de cualquier persona, la incapacidad de cualquier persona de conectar con nosotros o de utilizar el sitio Web, las demoras en el funcionamiento o transmisión, los fallos en las líneas de comunicaciones o cualquier error u omisión en el contenido.

15. Todos los saldos y transacciones de la cuenta aparecerán en la moneda seleccionada en el momento en que se abrió ésta. Por defecto, la cuenta se encuentra en dolares estadounidenses

16. En aquellos tipos de juegos o torneos en los que un empate sea el resultado normal, **Argenbet** puede ofrecer una línea de tres opciones con el empate como tercera posibilidad de apuesta. Es estos casos, cuando el resultado es un empate, sólo se pagará como ganadores a los apostantes que apostaran al empate; los que apostaran a uno de los dos equipos o concursantes perderán sus apuestas.

**17. Argenbet** se reserva el derecho de suspender la cuenta de un cliente sin previa notificación.

18. En **Argenbet** nos comunicamos con nuestros clientes a través de la dirección electrónica que nos hayan facilitado al registrarse. Es responsabilidad del cliente el mantener y proporcionarnos una cuenta de correo única y válida y notificar a **Argenbet** cualquier cambio en la misma. Si la dirección proporcionada por el cliente no fuera válida.

19. El concursante deberá empezar y competir en el evento para que una apuesta a dicho concursante en una proposición de Si o No sea válida.

### **Fútbol americano**

Incluye los siguientes eventos deportivos: National Football League (NFL), National Fútbol Universitario de la Collegiate Athletic Association (NCAA), Liga mundial (WLAF), United Football League (UFL), Liga canadiense (CFL) y Arena Football (AFL).

Los partidos abandonados o aplazados se declararán nulos a menos que se jueguen esa misma semana de la NFL (de jueves a miércoles según la hora local del estadio), con la excepción de las apuestas rescindidas en el momento de abandono o de aplazamiento del partido.

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

En los mercados de dos opciones, las reglas del empate ('Push') se aplicarán a menos que se especifique lo contrario. La cantidad apostada en apuestas simples se devolverá, mientras que en las apuestas múltiples o combinadas (Parlay), la selección se considerará como 'No participante'.

Proposiciones semanales - Total de puntos anotados, Total de puntos anotados por Conferencia, Blanqueada; deberán haberse jugado el número de partidos como se

especifica en el sitio para cada semana. En caso de que uno o más de estos partidos fueran abandonados o aplazados los mercados se declararán nulos a menos que se jueguen esa misma semana de la NFL (de jueves a miércoles según la hora local del estadio) con la excepción de las apuestas cuyo resultado ya haya sido determinado.

Proposiciones semanales - Equipo con el marcador más bajo/alto y los mercados a Actuaciones de los jugadores, sólo contarán los participante citados. Cualquier equipo o jugador involucrado en un abandono o aplazamiento de un partido se considerará como 'No participante' y el resto será sujeto a la Regla 4 a menos que sea agendado y jugado en la misma semana de la NFL (de jueves a miércoles según la hora local del estadio).

Apuestas 'antes del partido' (líneas de juego, incluyendo las apuestas al 2º tiempo) que INCLUYEN la prórroga, a menos de que se especifique lo contrario  
En cuanto a los mercados en numerados a continuación, deberán quedar 5 minutos o menos del tiempo reglamentario para que prevalezcan las apuestas, a no ser que el mercado específico ya se haya determinado.

Los mercados de '3 opciones' se determinarán en base al resultado al final del tiempo reglamentario.

Se aplicarán las reglas del empate ('Push') a los partidos míticos.

En las apuestas a proposiciones 'antes del partido', deberá completarse el encuentro para que las apuestas prevalezcan, a menos que éstas ya se hayan determinado.

En apuestas a 'Total del equipo - Impar o par', si un equipo no consigue ningún punto (puntuación 0), dicho marcador contará como resultado 'par' para la determinación de las apuestas.

Margen de victoria.

En mercados de 'Equipo con el marcador más bajo/alto', sólo contarán los equipos listados. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

En mercados de 'Equipo que pida el 1º tiempo fuera', pronostique qué equipo pedirá el primer tiempo fuera. No contarán los tiempos fuera que se pierdan de cualquier otra forma, por ejemplo, por petición del entrenador para revisar una jugada o una decisión del árbitro, por lesión, etc.

En mercados de 'Uno de los equipos anotará 3 veces consecutivas', pronostique correctamente si alguno de los equipos anotará tres veces consecutivas durante el partido. Se excluirán los puntos anotados tras un touchdown (PAT) o las conversiones de dos puntos consecutivos.

Los mercados de '1ª jugada ofensiva del partido', se determinan por la primera jugada ofensiva del partido desde la línea de golpeo (scrimmage) (excluyendo penaltis). En caso de que la jugada sea devuelta y acabe en un touchdown, la apuesta seguirá contando para el siguiente 'kick-off'. Pases incompletos o interceptados, así como 'QB Sack' (captura del mariscal de campo) o 'Fumble in pocket' (balón suelto), contarán como una 'Jugada de pase'. La pérdida del balón al lanzarlo al corredor contará como una carrera.

Apuestas a comparaciones de puntos en las divisiones y conferencias.

Actuaciones y comparaciones de jugadores.

Las apuestas a mercados de 'Actualciones y comparaciones de jugadores' serán válidas si el jugador elegido participa en una oportunidad ('Down') o más. Las apuestas de comparación entre jugadores son válidas si ambos jugadores participan en al menos una oportunidad ('Down'). Se aplicarán las reglas del empate ('Push').

En mercados a 'Grupos de jugadores', todos los jugadores del grupo deberán estar en la lista (según el 'Game Book' de la NFL) para que las apuestas prevalezcan.

Las apuestas al mariscal de campo (Quarterback) se basan en el número total de yardas de pase conseguidas.

Apuestas 'antes del partido' que EXCLUYEN la prórroga  
En cuanto a los mercados ennumerados a continuación, deberá completarse el juego para que las apuestas prevalezcan, a menos que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado.

Resultado doble - Consiste en acertar el resultado, tanto en el descanso como al término del partido en tiempo reglamentario.

Se aplicará la regla del empate ('Push') al tiempo con más puntos anotados.

Se aplicará la regla del empate ('Push') al equipo que anote más puntos en un cuarto.

Se aplicará la regla del empate ('Dead-heat') al cuarto con más puntos.

¿Acabará el partido en prórroga?

Las apuestas a partidos 'en VIVO' INCLUYEN la prórroga a menos que se establezca lo contrario

En cuanto a los mercados en numerados a continuación, el partido o cuarto/mitad relevante deberá completarse para que las apuestas prevalezcan, a no ser que éstas ya se hayan determinado.

Hándicap - 2 y 3 opciones (incluyendo alternativas)/ Total - 2 y 3 opciones (incluyendo alternativas)/Ganador del encuentro - 2 opciones/Total de touchdowns - 2 y 3 opciones/Total de field goals - 2 y 3 opciones/Margen de victoria - 10 opciones/Totales del equipo - 2 y 3 opciones/Próxima anotación del juego - 3 y 6 opciones/Equipo que efectuará la próxima anotación/Mercados de 'Carrera a' - Se ofrecerán cuotas para 'Ninguno'/Total de bandas - 7 opciones.

Hándicap de la mitad - 2 y 3 opciones/Total de la mitad - 2 y 3 opciones/Ganador de la mitad - 2 y 3 opciones/Margen de victoria de la mitad - Se ofrecerán cuotas para 'Empate'/Total de touchdowns de la mitad - 2 y 3 opciones/Total de field goals de la mitad - 2 y 3 opciones/Totales del equipo en la mitad - 2 y 3 opciones/Mitad con el marcador más alto - Se aplicará la regla del empate (Push)/Hándicap del cuarto - 2 y 3 opciones/Total del cuarto - 2 y 3 opciones/Ganador del cuarto - 2 y 3 opciones/Mercados de 'Carrera a' del cuarto - Se ofrecerán cuotas para 'Ninguno'/Total de touchdowns del cuarto - 2 y 3 opciones/Total de field goals del cuarto - 2 y 3 opciones/ Margen de victoria del cuarto - Se ofrecerán cuotas para 'Empate'/Cuarto con marcador más alto - Se ofrecerán cuotas para 'Empate'.

En mercados de 'Equipo a cometer 1ª penalización', se determinará en base al primer equipo al que se señale una penalización, tanto si ésta se acepta como si no. Las penalizaciones 'off-setting' (efectuadas a ambos equipos) no contarán y las apuestas se aplicarán a la próxima señalización.

En la determinación de las apuestas a 'Dos puntos seguidos en un cuarto'/'Próximo equipo en anotar' y 'Método del próximo tanto', no contarán los tantos 'PAT' (puntos después del touchdown).

En la determinación de las apuestas a 'Resultado del ataque (Drive) actual', si el equipo A pierde posesión del balón en ataque (fumble) y el equipo B la pierde a su vez en ataque, dando como resultado la recuperación de la pelota por el equipo A; el resultado se determinará como 'Cesión', debido al doble cambio de posesión. En caso de que un equipo pierda el balón (Turn over) si el jugador elegido participa en varias oportunidades ('Down') fallidas (al fallar el 4º intento (Down)), se determinarán como pérdida del balón (Turn over).

Para la determinación de: 'Realizar el primero down del ataque actual (Drive)', la opción de 'Sí' se determinará por la obtención de un nuevo conjunto de downs, ya sea con un Run, Pass (incluye la opción de que el touchdown se anote como resultado) o Penalti automático del primer down. El intento de un 'field goal' (Sin importar que se haya efectuado o no) y Safety se determinarán como 'No'. No contarán los downs efectuados nuevamente debido a penaltis no automáticos, e.j. offside, encroachment, retraso del juego, sustitución ilegal, tiempo(s) muerto(s), toque accidental de la máscara, infracción de la zona neutral, correr hacia el 'kicker' y más de 11 jugadores en el campo a la altura del 'snap'. A no ser que se cometan a un máximo de 5 yardas del fin.

El partido terminará en prórroga - Excluye el tiempo de prórroga si se efectuara.

Doble resultado - Excluye el tiempo de prórroga si se efectuara.

Apuestas combinadas EE.UU. ('Parlay')

En caso de que se produzca un empate en alguna de las selecciones, ésta será considerada como empate ('Push') a efectos de apuesta y las demás selecciones se calcularán como una combinada (Parlay). En un teaser de cuatro equipos en los que se produzca un empate, por ejemplo, las demás combinadas pasan a una combinada de tres equipos. Una apuesta particular de dos equipos en la que se produce un empate pasa a ser una apuesta simple. En todos los casos, las cuotas son las mismas que las indicadas en el momento de realizar la apuesta.

Apuestas particulares EE.UU. (Teaser Card)

En caso de que se produzca un empate en alguna de las selecciones, esta será considerada como un empate ('Push') a efectos de apuesta, y las demás selecciones se tomarán como una combinada. En un teaser de seis equipos en los que se produce un empate, por ejemplo, se pasa a una combinada de cinco equipos por las demás selecciones. En un teaser de cuatro equipos en los que se produce un empate, por ejemplo, se pasa a una combinada de tres equipos por las demás selecciones. En todos los casos, las cuotas son las mismas que las indicadas en el momento de realizar la apuesta. Si cualquier apuesta particular es inferior al mínimo (3 selecciones para NFL, o 2 selecciones para NCAAF) ésta será anulada.

Apuesta particular (Teasers)

En caso de que se produzca un empate en alguna de las selecciones, esta será considerada como un empate ('Push') a efectos de apuesta, y las demás selecciones se tomarán como combinada. En un teaser de seis equipos en los que se produce un empate, por ejemplo, se pasará a una combinada de cinco equipos

por las demás selecciones. En un teaser de cuatro equipos en los que se produce un empate, por ejemplo, se pasa a una combinada de tres equipos por las demás selecciones. En todos los casos, las cuotas son las mismas que las indicadas en el momento de realizar la apuesta. Cuando se produzca un empate ('Push'), los resultados en una apuesta particular se reducirán a una selección y la apuesta particular se considerará como una apuesta simple y se pagará con las cuotas adecuadas.

#### Proposiciones de la temporada

Todas las proposiciones de la temporada se realizan únicamente en partidos de la temporada regular. Las estadísticas de los jugadores se mantendrán independientemente de que sean transferidos durante la temporada. Todas las apuestas prevalecerán independientemente del número de juegos.

#### Apuestas venideras y a la temporada

Las apuestas al 'Ganador de la Super Bowl', 'Ganador de la Conferencia' y 'Ganador de la división' prevalecerán sin importar la duración de la temporada.

Para que las apuestas a las victorias de los encuentros y las comparaciones entre equipos sean válidas los equipos deben jugar los 16 partidos de la temporada regular de la NFL y para los de la CFL deberán ser los 18 partidos, a no ser que los partidos que queden en la temporada no afecten al resultado.

Se determinarán equipos ganadores de la Conferencia AFC y NFC a los que clasifiquen para la Super Bowl.

Se determinará a los ganadores de las divisiones de la NFL según el número de partidos ganados durante la temporada regular (en caso de empate se aplicarán las reglas de empate de la NFL).

'Comodines' ('Wildcards') de la Conferencia - Se considerarán ganadores a los dos equipos que clasifiquen para la post-temporada a través de la selección de comodines.

Cabeza de serie número uno de la Conferencia - Se considerará ganador a aquel equipo que, designado por la NFL, disponga del factor 'campo' a su favor en los 'play-offs'.

Para que las apuestas a las victorias de los encuentros y las comparaciones entre equipos de la temporada de la NFL/NCAAF prevalezcan, los equipos deberán jugar el número de encuentros especificado.

CFL - Calificar para la 'Grey Cup' - El equipo que llegue hasta la final de la 'Grey Cup' se considerará el ganador de la respectiva división.

#### Apuestas a la Conferencia/División

Los torneos pueden dividirse en varias secciones y éstas subdividirse, a su vez, en varios grupos en los que se distribuyen los diferentes equipos. La NFL, por ejemplo, se divide en dos conferencias (Conferencia americana y Conferencia nacional) y cada una de éstas se divide a su vez en cuatro divisiones (norte, sur, este y oeste). Se ofrecen apuestas al equipo ganador de su división y conferencia correspondiente.

Para los hándicaps/líneas y totales, se aplicarán las reglas de empate ('Push').

Jugador que anote el primer/último/ touchdown y Jugador que anote un touchdown en cualquier momento - Pronostique el nombre del jugador que anotará el primer

touchdown del partido, el último o en cualquier momento del partido, o si ningún jugador lo conseguirá. El término 'campo' engloba a los jugadores que no aparecen en la lista. Los jugadores deberán cumplir con los requisitos expuestos en el 'Game Book' de la NFL para que las apuestas prevalezcan.

Número dorsal de los marcadores de touchdowns - Se anularán las apuestas si no hubiera ningún touchdown.

Scorecast - Para que las apuestas prevalezcan, el jugador seleccionado deberá tener estar equipado y el uniforme puesto (estar listo para jugar). Si se abandona un partido tras haber anotado un touchdown, todas las apuestas pasarán a ser apuestas sencillas al primer marcador del touchdown con la cuota correspondiente.

Total de yardas del equipo ofensivo - La determinación de apuestas se basará en las yardas netas obtenidas por ambos equipos (incluyendo las yardas perdidas por captura (sack)).

## **Béisbol**

Todos los partidos deberán comenzar en la fecha prevista (siempre a la hora local) para que las apuestas prevalezcan. Si un partido ha sido aplazado o suspendido antes de la hora prevista de inicio, todas las apuestas serán anuladas.

Béisbol que no sea de la MLB (incluyendo las Ligas Menores de béisbol): Todas las apuestas (incluyendo lanzador específico) prevalecerán independientemente de quien sea el lanzador de cada equipo. Se aplicará la regla de 8½ entradas (8½ innings) aunque en el caso de que se tome la decisión de aplicar la 'Mercy rule', todas las apuestas prevalecerán basándose en la puntuación en ese momento.

En los mercados de '2 opciones', las reglas de empate ('Push') se aplicarán a menos de que se especifique lo contrario. La cantidad apostada en apuestas simples se devolverá, mientras que en las apuestas múltiples/combinadas (parlays), la selección se considerará 'No participante'.

### **Apuestas a la MLB**

Es responsabilidad del cliente estar al corriente de cualquier cambio de lanzador. Para apuestas al equipo, totales y hándicap hay tres opciones:

Validez (Action): Equipo contra equipo, independientemente del pitcher que empiece el partido. A efectos de apuesta, se considerará como lanzador inicial al lanzador que realice el primer lanzamiento. A la hora de realizar sus apuestas, los lanzadores podrán ser concretados.

Un lanzador (pitcher) designado: Se realiza una apuesta a favor o en contra de un lanzador en concreto para que sea el lanzador inicial de uno de los equipos, independientemente de quien sea el lanzador inicial del equipo contrario. Dicho lanzador deberá comenzar el juego, de lo contrario la apuesta será anulada.

Lanzadores nombrados deben comenzar: Una apuesta que especifica ambos lanzadores que salen al inicio. Si se produce algún cambio, la apuesta será anulada. Las apuestas sobre 'Un lanzador designado' y 'Lanzadores nombrados deben comenzar' efectuadas cuando el lanzador designado fue originalmente designado no prevalecerán si el lanzador designado es sustituido por otro y a continuación vuelve a ser designado.

Las apuestas realizadas sobre un lanzador designado después de haber sido re



designado, prevalecerán.

En el caso de que se produzca un cambio en uno de los lanzadores iniciales antes del comienzo del partido, se ajustarán las apuestas a equipos, totales y al hándicap. Si un lanzador inicialmente seleccionado comienza contra un lanzador inicial no seleccionado o ninguno de los lanzadores iniciales fueran seleccionados, las apuestas a 'validez' (action) y en vivo de 'lanzador designado' se calcularán según la cuota inicial establecida con el nuevo lanzador (o lanzadores).

Doble cambio de los lanzadores: Cuando se cambia un lanzador que aparece en la lista y se vuelve a poner para la determinación de las apuestas, éstas se considerarán como un cambio normal del lanzador.

Partidos no jugados en las circunstancias iniciales previstas

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

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

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

Regla de las ocho entradas y media

Apuestas a 'Totales' y al 'Hándicap': El partido deberá durar al menos 9 entradas completas (u ocho y media si el equipo local va ganando) para que las apuestas prevalezcan. Tome en cuenta que los partidos que hayan sido cancelados no se llevarán a cabo.

Líneas anticipadas al partido

Todas las apuestas al partido incluyen la prórroga, a menos que se especifique lo contrario.

En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento.

Apuesta a 'Ganador': Dependerá de la regla de las 4½ entradas (4½ innings rule).

Hándicap: Dependerá de la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule).

Totales del juego: Se aplicará la regla de 8½ entradas (8 ½ innings rule) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras) o cuando el final de un partido normal con determinado marcador deberá determinar la validez de una apuesta. Por ejemplo, si un partido de la MLB se efectúa, o es suspendido cuando el marcador esté 5-5, las apuestas a más de 10 o 10.5 se determinarán como ganadoras, sin embargo las apuestas a menos de 10 o 10.5 se determinarán como perdedoras, puesto que un partido normal tiene que tener al menos 11 carreras.

4½ entradas (4½ innings) - Totales: Las apuestas se determinarán basándose en el resultado en la mitad de la 5ª entrada (inning) (por ejemplo, no al final de la 5ª entrada (inning)), a menos que el marcador del partido haya llegado a más del total especificado. En el caso de que esto ocurriera, las apuestas se determinarán de la siguiente manera: las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras.

4½ entradas (4½ innings) - Hándicap: Las apuestas se determinarán basándose en el resultado en la mitad de la 5ª entrada (inning) (por ejemplo, no al final de la 5ª entrada (inning)), a menos de que el equipo que batee primero vaya ganando al principio del lanzamiento de la primera bola de la 5ª entrada (inning) o el marcador haya alcanzado el máximo establecido en dicha entrada (inning). En ese caso el equipo que batee primero será declarado vencedor.

5 entradas (innings) - Totales: Todas las apuestas se determinarán basándose en el resultado de las 5 primeras entradas (innings) del partido, a menos que el marcador del partido haya llegado a más del total especificado. En el caso de que esto ocurriera, las apuestas se determinarán de la siguiente manera: las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras.

5 entradas (innings) - Hándicap: Las apuestas se determinarán basándose en el resultado en la mitad de la 5ª entrada (inning) (por ejemplo, no al final de la 5ª entrada (inning)), a menos de que el equipo que batee primero vaya ganando al principio al principio del lanzamiento de la primera bola de la 5ª entrada (inning) o el marcador haya alcanzado el máximo establecido en dicha entrada (inning). En ese caso el equipo que batee primero será declarado vencedor.

Proposiciones anticipadas entre las que se incluyen las proposiciones al jugador  
Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule) a menos que las apuestas ya se hayan determinado.

En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento.

Los lanzadores seleccionados deberán empezar para que la apuesta prevalezca. Las entradas (innings) adicionales contarán a menos de que se especifique lo contrario.  
Doble resultado: Equivale al resultado después de 5 entradas (innings) completas, más el resultado del partido completo.

Total del partido Impar/Par: Si el tanto combinado es cero (puntuación 0), las apuestas serán anuladas.

Total del equipo Impar/Par: Si el resultado del equipo es cero (puntuación 0), las apuestas serán anuladas.

Mayor número de bases: Estas apuestas de comparación son apuestas sobre el Total de Bases. Sencillo = 1 Base, Doble = 2, Triple = 3, Home Run = 4. Sólo éstas contarán.

Mayor número de bases (Total): Para que estas apuestas prevalezcan, los dos jugadores deberán empezar el partido. Para que las apuestas sean prevalezcan, deberán haberse completado al menos 9 entradas (innings) del partido (o al menos 8 ½ entradas (8½ innings) si el equipo local va ganando). Sencillo = 1 Base, Doble = 2, Triple = 3, Home Run = 4. Sólo éstas contarán. Los dos lanzadores seleccionados (en el momento de realizar la apuesta) deberán empezar el partido para que las apuestas prevalezcan.

Proposiciones del Día

Total de Carreras (local contra visitante): El número total de carreras anotadas se referirá a un número estimado de carreras que se lleven a cabo en un número concreto de partidos de ese día. Se ofrecerán precios por que el marcador esté por encima o por debajo de ese número citado. Se aplicarán las reglas del empate

('Push').

No habrá lista de lanzadores. Para que las apuestas sean válidas, todos los partidos deberán durar al menos 8½ entradas (8½ innings).

Total de carreras anotadas (AL contra NL) y total de carreras realizadas (todos partidos): Se aplicará la regla 8½ entradas (8½ innings), sin importar quiénes sean los lanzadores.

Mayor margen de victoria: Todas las apuestas serán válidas, independientemente de los lanzadores o del número de partidos que se hayan jugado o completado.

Marcador más alto y más bajo de la noche: Se refiere al total de carreras realizadas por un equipo. Para que las apuestas prevalezcan, se deberán completar al menos cinco entradas (innings) en los partidos en cuestión (sin importar quién sea el lanzador). De lo contrario se anularán las apuestas.

Apuestas 'en vivo'

En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todas las apuestas se determinarán basándose en la puntuación del momento.

Todas las apuestas serán válidas independientemente de los cambios de lanzador. Las entradas (innings) adicionales contarán.

Apuesta a 'Ganador': Dependerá de la regla de las 4½ entradas (4½ innings rule).

Línea de carreras/ Hándicaps alternativos: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings).

Totales / totales alternativos: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras) o cuando el final de un partido normal con determinado marcador deberá determinar la validez de una apuesta. Por ejemplo, si in partido de la MLB se efectúa, o es suspendido cuando el marcador esté 5-5, las apuestas a más de 10 o 10.5 se determinarán como ganadoras, sin embargo las apuestas a menos de 10 o 10.5 se determinarán como perdedoras, puesto que un partido normal tiene que tener al menos 11 carreras.

Totales de equipos: Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule) excepto cuando el marcador del partido llegue a más del total especificado, (si el total del marcador llega a más del total especificado, las apuestas a más del total especificado se determinarán como ganadoras, mientras que las apuestas a menos del total especificado se determinarán como perdedoras).

Hándicap de 3 opciones: Se aplicará la regla de las 8½ entradas (8½ innings rule). Incluye entradas (innings) adicionales y cuotas para 'empates de Hándicaps'.

Ir a entradas (innings) adicionales: Para que las apuestas prevalezcan la 9ª entrada (inning) tiene que haber concluido completamente. Si al terminar la 9ª entrada (inning) el marcador se encuentra en empate, entonces, este mercado se determinará como 'Ganador' incluso cuando las entradas (innings) adicionales no se hayan llevado a cabo por suspensión o abandono.

Ganar entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando cuando el partido se suspenda o

abandone.

Hándicap de la entrada (inning) (incluyendo alternativas): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el equipo que batee en segundo lugar haya conseguido cubrir la de carrera y no pueda ser impedido.

Total de entradas (innings) (incluyendo alternativas): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, excepto cuando el marcador haya alcanzado el máximo establecido si el partido se suspende o abandona.

Marcador de la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a Menos de que la apuesta ya haya sido determinada.

Marcador de la entrada (inning) / Hit en ½ entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haber concluido a menos de que una carrera haya sido completada o un hit se haya llevado a cabo, cuando el partido se suspenda o abandone.

Equipo en obtener más hits en la entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning): Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos de que la apuesta ya haya sido determinada.

Hits totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning) o carreras totales en entrada (inning) actual o la siguiente entrada (inning): La primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado.

Líder después de xx entradas (innings): Para que la apuesta prevalezca, la primera y segunda parte de la entrada específica tiene que haberse completado, a menos que la apuesta ya se haya determinado. A no ser que el equipo que batee en segundo lugar vaya ganando y no pueda ser vencido cuando el partido se suspenda o abandone. En el caso de que se aplique la 'Mercy rule', todos los mercados de entrada (innings) de líder incompletos se determinarán como ganadas por el equipo que gane el partido.

Mercados de 'Carrera a xx' / Totales de equiposB/Hits totales: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings), a menos que las apuestas ya se hayan determinado o bien que la consumación natural (es decir sin suspender el partido) del partido determine las apuestas.

Si un partido llega a un empate y el final natural del mismo (es decir sin suspender el partido) requiere de un ganador, entonces las apuestas a los mercados de 'Carrera a xx' se anularán. Por ejemplo, si un partido MLB se suspende o abandona, o se suspende con un tanto de 3-3 después de 10 entradas (innings), entonces las apuestas a los mercados de carreras de 4 se anularán. Las apuestas a los mercados de carreras de 5, 6 o 7 se determinarán como 'Ninguno'.

Próximo equipo en anotar: En el caso de que el partido se suspenda, contarán todas las apuestas sobre carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas sobre la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria: Se aplicará la regla de 8½ entradas (innings). Incluye las entradas adicionales (innings) para la MLB (Major League Baseball). Para la MBL un partido que termine en empate se suspende o abandona, por lo tanto las apuestas

serán anuladas; en el caso de no-MBL donde el partido puede terminar en empate, entonces dicha opción es disponible.

#### Apuestas Futuras - Reglas Generales

En las apuestas a victorias y a comparaciones de la temporada regular, el equipo seleccionado debe jugar al menos 160 encuentros de la temporada para que las apuestas prevalezcan. A menos de que los partidos restantes de la temporada no afecten al resultado.

Ganará el 'Pennant': Se considerará ganador del trofeo al equipo que clasifique para las Series Mundiales.

#### Apuestas a las Series

Las apuestas serán anuladas si no se completa o se cambia el número establecido de partidos (de acuerdo a lo estipulado por las respectivas organizaciones oficiales).

#### Ganador Final, Ganador de Pennant y Ganador de la División

Todas las apuestas prevalecerán independientemente de que el equipo cambie de ubicación o de nombre, o bien, de que cambie la duración de la temporada.

#### Apuestas al 'Wildcard' (Comodín)

El equipo que llegue a los 'play-offs' de la MLB a través de la posición del 'Wildcard' (Comodín), se determinará al ganador de la apuesta.

## Fútbol

#### 90 minutos de juego

Todos los mercados del partido se basarán en el resultado al final de los 90 minutos de juego, a no ser que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier posible descuento o la detención del partido, sin embargo, no incluye prórroga, tanda de penaltis o el llamado 'gol de oro'.

La única excepción a esta regla son los partidos amistosos, en los que todos los mercados de los partidos se determinarán basándose en el resultado final (excluyendo la prórroga), independientemente de que se jueguen los 90 minutos del partido o no.

#### Mercados en vivo a la prórroga

Las apuestas se determinarán en base a las estadísticas oficiales del período de prórroga. No contarán los goles anotados o córners incurridos durante el tiempo reglamentario.

#### Partidos suspendidos, aplazados o abandonados

Un partido que no se juegue o se aplase se considerará como 'No-participante' a efectos de apuesta, a no ser que se juegue dentro de la misma semana (terminando la semana el domingo), en cuyo caso la apuesta prevalecerá, a no ser que se cancele de mutuo acuerdo.

Si debido a la retransmisión televisiva en directo, un partido se aplaza del fin de semana a la noche del lunes siguiente, todas las apuestas a este partido prevalecerán.

Si algún partido que aparezca en la lista del cupón de la página Web se lleva a cabo antes de la fecha y hora previstas inicialmente, se incluirá dicho partido siempre y cuando la apuesta se realice antes de la nueva fecha y hora de inicio.

Se anulará cualquier partido de fútbol que se suspenda antes de que se completen los 90 minutos de juego excepto las apuestas cuyo resultado se determinara con

anterioridad a la suspensión del partido. Los mercados deben ser determinados en su totalidad para que las apuestas prevalezcan. Por ejemplo, las apuestas a 'Primer goleador' y 'Minuto del 1º gol' prevalecerán, siempre y cuando se anote un gol antes de que se suspenda el partido.

**Como excepción a la regla de 'partido suspendido' indicada anteriormente, los partidos de clubs sudamericanos,** donde Si se suspende un partido antes de completarse el tiempo reglamentario, y no se finaliza el mismo día, todas las apuestas serán consideradas como nulas, **si no se cumplen los 22 minutos de la segunda parte del encuentro.** Transcurrido ese tiempo, todas las jugadas serán consideradas como validas y el resultado del momento de la suspensión será el resultado del partido.

Partidos no jugados en las circunstancias previstas inicialmente  
Si se modifica el lugar en el que estaba previsto un partido, las apuestas permanecerán siempre y cuando el equipo local siga jugando en casa. Si se cambian los equipos de forma que el equipo local juegue fuera y viceversa, las apuestas basadas en la proposición original serán anuladas.

Nos esforzaremos en identificar en nuestra página Web, todos los partidos que se efectúen en sedes neutrales. Las apuestas realizadas a partidos efectuados en sedes neutrales (tanto si se establece en nuestra página Web como sino), prevalecerán sin importar cuál sea considerado el equipo que juegue en 'casa'.

Si un partido oficial, publica datos de equipo que difieren de aquéllos listados en nuestra página Web, se anularán las apuestas (ej. partido oficial especifica a un equipo añadiendo 'Reservas' / 'Edad del grupo' (sub-18, sub-19, etc.) / 'Género' (femenino/masculino)).

Las apuestas prevalecerán en el resto de los casos, incluyendo los casos en los que publicamos un equipo sin especificar el término 'XI'.

Determinación de las apuestas

Cuando sea conveniente, las estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa (PA) serán utilizadas para determinar las apuestas, a menos que existan pruebas indiscutibles de que las estadísticas de la PA sean incorrectas. Si la PA no ofrece estadísticas, utilizaremos otras pruebas independientes a ésta, para evidenciar la determinación de las apuestas. Si existen pruebas independientes conflictivas, las determinaremos de acuerdo con la página Web de la liga oficial con prioridad.

Si no existe ninguna otra evidencia independiente, las apuestas se determinarán de acuerdo con nuestras propias estadísticas.

Primer/Último jugador que anotará

Sólo se aceptarán apuestas sobre los 90 minutos reglamentarios de juego.

Se intentará ofrecer cuotas para todos los participantes en este tipo de apuestas. En caso de que un jugador no fuera anunciado con antelación, seguirá contando como ganador si éste anota el primer gol. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido se anularán, así como las apuestas al 'Primer goleador', cuando el jugador seleccionado empiece a jugar una vez anotado el primer gol. Todos los jugadores que tomen parte en el partido se considerarán 'Participantes' en apuestas al 'Último goleador'.

En las apuestas a 'Primer goleador' en 'Ganador y Colocado' ofreceremos cuotas de 1,33 con posiciones ilimitadas en los 90 minutos de juego.

No se considerarán las investigaciones posteriores realizadas por los organismos oficiales para la determinación de las apuestas.

Tenga en cuenta que, para la determinación de las apuestas, no contarán los goles en propia meta (auto gol).

#### Resultado correcto

Pronostique el 'Resultado correcto' al final del partido reglamentario. Los auto-goles (goles en propia puerta) cuentan.

#### Scorecast - 1º goleador/Resultado correcto - Dobles

Si el jugador elegido sale al campo después de anotado el primer gol, o bien, no llega a jugar, la apuesta se tomará como una apuesta sencilla al 'Resultado correcto', según la cotización indicada en el saque inicial. Si un partido se abandona después de anotarse algún gol, las apuestas se determinarán como apuestas sencillas al primero en marcar un gol según la cotización indicada en el saque inicial. Si el primer gol del partido es en propia meta (auto gol), éste no contará para la apuesta y se determinarán para el resultado correcto y el próximo goleador. Si los únicos goles del partido son en propia meta (auto goles), las apuestas se calcularán como apuestas sencillas al resultado correcto según la cotización indicada en el saque inicial.

#### Scorecast - Último jugador en anotar/Resultado correcto - Dobles

Si un jugador no participa en el partido, las apuestas se determinarán como sencillas al 'Resultado correcto' según la cuota establecida a comienzos del partido. Si un jugador entra en el campo cuando la parte de la apuesta al 'Resultado correcto' no se consigue, ésta se determinará como sencilla en el mercado al 'Último goleador' según la cuota establecida a comienzos del partido. Si un partido se abandona después de anotado un gol, las apuestas se determinarán como apuestas sencillas al 'Último jugador en anotar un gol' según la cuota establecida a comienzos del partido. Si el último gol del partido es un gol en propia meta (auto gol), éste no contará para la apuesta y se determinarán al 'Resultado correcto' y 'Próximo goleador'. Si los únicos goles del partido son goles en propia meta (auto goles), las apuestas se calcularán como apuestas sencillas al 'Resultado correcto' según la cuota establecida a comienzos del partido.

#### Primer/ Último goleador del equipo

Se anularán las apuestas a 'Primer goleador' si el jugador resulta 'No participante', o entra en el campo después de que el equipo haya anotado. Las apuestas a 'Último goleador del equipo' prevalecerán a menos de que el jugador no participe en el encuentro. Los goles en propia meta (auto goles) no contarán.

#### Próximo goleador - En vivo

Se intentará ofrecer cuotas para todos los participantes en este tipo de apuestas. En caso de que un jugador no fuera anunciado con antelación, seguirá contando como ganador si éste anota el primer gol. Las apuestas a jugadores que no participen en el partido serán anuladas, así como las apuestas al 'Primer goleador', cuando el jugador seleccionado empiece a jugar una vez anotado el primer gol. Todos los jugadores que tomen parte en el partido antes de que se marque el próximo gol se considerarán 'Participantes'.

No se considerarán las investigaciones posteriores realizadas por los organismos oficiales para la determinación de las apuestas.

Los goles en propia meta (auto goles) no contarán.

#### Jugador que anotará en cualquier momento

Todos los jugadores que tomen parte en el partido se considerarán 'Participantes'

Si el partido no se completa, todas las selecciones se considerarán como 'No participantes'.

Tenga en cuenta que los goles en propia meta (auto goles) no contarán para la determinación de las apuestas.

**Goleadores - Apuestas comparativas**

Los dos jugadores deberán empezar el partido para que las apuestas prevalezcan.

**Minuto del primer gol**

Si un partido se suspende una vez que se haya anotado el primer gol, todas las apuestas prevalecerán.

Si un partido se suspende antes de que se anote el primer gol, todas las apuestas aceptadas por bandas de tiempo completadas se considerarán como perdedoras y cualquier otra banda de tiempo, la cual incluirá la banda de tiempo del abandono, se considerará como 'No participante'.

**Tiempo de descuento**

Las apuestas a 'Tiempo de descuento' se determinarán durante el tiempo indicado por el cuarto árbitro, en lugar del tiempo real jugado.

**Eventos de 10 minutos**

Dichas situaciones deberán ocurrir entre el minuto 0:00 y 09:59 para que las apuestas prevalezcan (ej. un saque de esquina en este período no contará si es efectuado después del minuto 10:00).

**Primer tiempo - Scorecast (Resultado correcto y primer jugador en anotar)**

Si un jugador entra en el campo después de que un gol haya sido anotado, no juega durante el primer tiempo, o el único gol es efectuado durante el primer tiempo. Entonces tales apuestas serán determinadas como sencillas al 'Resultado correcto' en el descanso, a la cuota relevante ofrecida al inicio del mismo.

**Cualquier momento - Scorecast ( Resultado correcto y goleador que anotará en cualquier momento)**

Si el jugador no entra al campo durante los 90 minutos (tiempo reglamentario) o si los únicos goles anotados han sido autogoles (goles en propia meta). Entonces tales apuestas serán determinadas como sencillas al 'Resultado correcto' en el descanso, a la cuota relevante ofrecida al inicio del mismo.

**Wincast (Equipo ganador y primer jugador en anotar)**

Si un jugador entra en el campo después de que un gol haya sido anotado, no toma parte en el juego, o los únicos goles son goles en propia meta, entonces las apuestas serán determinadas como sencillas al final del tiempo a las cuotas relevantes ofrecidas al inicio del mismo.

**Timecast (Tiempo del primer gol y primer goleador en anotar)**

Los jugadores deben comenzar para que las apuestas prevalezcan, si no las apuestas en la que un jugador tome parte serán anuladas (sin importar cuando se anote el primer gol). Si los únicos goles anotados son auto goles (goles en propia meta), en tal caso las apuestas serán anuladas.

**Apuestas a la división**

Para la determinación de apuestas, en apuestas a la división, la posición conseguida por los equipos al final de la programación establecida de partidos (en caso que dos o más jugadores empaten, de acuerdo con las reglas oficiales de la competición, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat)), determinará las posiciones sin tener



en cuenta los 'play-offs' o posteriores investigaciones de los organismos federativos correspondientes. Las apuestas a cualquier equipo que no complete todos los partidos programados prevalecerán.

La única excepción es para las ligas de América del Sur, donde se contabilizarán los 'play-offs' cuando los dos equipos se encuentren en empate en la primera posición. En este caso, consideraremos como ganador de la liga al ganador del subsiguiente 'play-off'.

#### Máximo goleador

Solo los goles anotados en las divisiones mencionadas contarán para este mercado, sin considerar el equipo (dentro de esa división) por el que sean anotados. El equipo anunciado junto con el jugador es solo una referencia. Solo contarán los goles anotados durante la liga, excluyendo los partidos de 'play-off'. No contarán los goles en propia meta (auto goles). Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Comparaciones de la temporada/puntos totales del equipo

Si un equipo no juega todos sus partidos, las apuestas de comparaciones y puntos totales de dicho equipo serán anuladas, ya sean ganadoras o perdedoras.

#### Próximo entrenador permanente

Las apuestas se determinarán según el próximo entrenador que ocupe el puesto de forma permanente anunciado por el club. No contarán para este mercado los entrenadores que ocupen el puesto de forma provisional hasta que otro lo ocupe de forma permanente. En el caso de que a la persona provisional no se le llame entrenador, las apuestas se basarán en el individuo elegido para entrenar al primer equipo.

#### Pérdida del puesto de entrenador al final de la temporada

Se considera que la temporada acaba cuando concluyen todos los partidos programados, incluidos los 'play-offs'.

#### Próxima destitución de entrenador

Si ningún entrenador ha sido destituido al final de la última jornada prevista de liga (incluyendo cualquier posible partido de 'play-offs'), la opción ganadora será 'Ningún entrenador destituido'.

#### Apuestas con hándicap (3 opciones), incluyendo apuestas en vivo

La determinación de las apuestas con hándicap se realizará, según las cuotas establecidas, tras aplicar el hándicap al resultado final.

#### Resultado en el descanso, incluyendo apuestas en vivo

Se anularán las apuestas si el partido se abandona antes de que termine el primer tiempo.

#### Resultado correcto en el descanso

Las apuestas se anularán si el partido se abandona antes de que termine el primer tiempo.

#### Mitad con mayor número de goles

Las apuestas se anularán si no se completa el partido, a no ser que el resultado de la apuesta ya se haya determinado.

#### Goles en el 1º tiempo

Las apuestas se anularán si el partido se abandona antes de que termine el primer tiempo, a no ser que el resultado de la apuesta ya se haya determinado.

Córners (saques de esquina) en el 1º tiempo, incluyendo apuestas en vivo  
Se anularán las apuestas si el partido se abandona antes de que termine el primer tiempo, a no ser que el resultado de la apuesta ya se haya determinado. No contarán los saques de esquina (córners) señalizados que no se efectúen.

Córners (saques de esquina) - 2 opciones - En vivo  
Se determinará en base al número total de córners (saques de esquina) en el encuentro, pero en el caso de que el evento se abandone antes de los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado. No contarán los córners (saques de esquina) que se concedan pero no se efectúen.

Mayoría de córners (saques de esquina) - En vivo  
Se determinará en base al equipo que obtenga más córners (saques de esquina) en un encuentro, pero en el caso de que el evento se abandone, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado. No contarán los córners que se concedan pero no se efectúen.

'Carrera a xx córners' (saques de esquina) - En vivo  
Se determinará en base al equipo que obtenga antes el número de córners (saques de esquina) listado, pero en el caso de que el evento se abandone antes de los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado. No contarán los córners que se concedan pero no se efectúen.

Resultado de 10 (20, 30, 40, etc.) minutos - En vivo  
Se determinará el resultado con el tiempo especificado. Ej. el resultado de 10 minutos se determinará con el resultado del encuentro después de 10:00 minutos de juego, pero en el caso de que el evento se abandone antes de los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado.

Descanso / Final - Doble resultado  
Las apuestas se anularán si no se completa el partido. No contarán la prórroga y la tanda de penaltis.

Partidos míticos  
Son juegos imaginarios entre dos equipos en una ronda de eventos, solo para la determinación de las apuestas. El equipo que anote más goles en dicho partido será considerado el ganador. Las apuestas se determinarán como empate si ambos equipos anotan el mismo número de goles. Las apuestas se considerarán nulas si el partido de cualquier equipo se pospone o abandona.

Especiales de partido  
Las apuestas especiales a un jugador se anularán, si éste no toma parte en el partido, a menos de que se indique lo contrario.

Las apuestas se calcularán sobre el resultado tras los 90 minutos del partido, sin incluir prórrogas, tanda de penaltis o 'gol de oro'.

Cuando se selecciona a más de un jugador para un 'especial' y alguno de ellos no participa, las apuestas prevalecerán sobre las demás en caso de que se establezca una cuota.

Anotará el gol de victoria: El equipo deberá ganar por un gol exactamente y el jugador elegido deberá anotar el último gol.

Ganará en ambos tiempos (mitades): El equipo deberá anotar más goles que su

oponente en ambas partes del partido.

Equipo que remontará un resultado: El equipo deberá ir perdiendo en cualquier momento del partido y acabar ganando al final del tiempo reglamentario (en los 90 minutos).

Equipo que anotará/fallará penalti: Dichas apuestas se refieren solo a los 90 minutos reglamentarios del partido.

Mejor jugador del partido

Las apuestas se determinarán según el resultado oficial anunciado por las autoridades que lo organizan (Ej. la FIFA para partidos de la Copa del Mundo). Si no se publicara ningún resultado oficial, las apuestas se determinarán según lo establecido al respecto por Sky TV. Si el partido no es transmitido en vivo por Sky TV, las apuestas se determinarán según lo establecido al respecto por la cadena correspondiente de televisión en el Reino Unido. Si el premio al 'Mejor jugador del partido' no fuera anunciado públicamente en vivo, todas las apuestas serían anuladas, independientemente de que los presentadores y/o invitados al programa de TV correspondiente pudieran haber hecho comentarios al respecto.

Todos los jugadores que participen en el partido serán considerados como 'Participantes'. Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán consideradas nulas. En el caso de que el premio se conceda a más de un jugador, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

Se ofrecerán precios a petición sobre los jugadores que no hayan sido anunciados con anticipación. Si un jugador que no aparezca en la lista recibe el premio al 'Mejor jugador del partido', se le considerará como ganador en esta apuesta.

Doble oportunidad

Las siguientes opciones se encuentran disponibles:

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

Si un partido se juega en un terreno neutral, a efectos de apuesta se considerará como equipo local al equipo que sea nombrado en primer lugar.

HÁNDICAPS ASIÁTICOS

Los ejemplos a continuación se refieren a la determinación de apuestas:

Hándicap asiático de 0

Si cualquiera de los equipos gana por cualquier margen en el partido, el equipo ganador se considerará como la selección ganadora. En caso de empate, se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas.

Hándicap asiático de 0, 0.5

Equipo que tiene una desventaja de 0, 0.5:

Victoria (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán ganadoras.

Empate: La mitad de la cantidad apostada a esta selección se reembolsará. La otra mitad se considerará perdedora.

Pérdida (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán perdedoras.

Equipo que tiene una ventaja de 0, 0.5:

Victoria (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán ganadoras.

Empate: La mitad de la cantidad apostada se calcula a la cotización de la selección elegida. La otra mitad se reintegra al cliente.

Pérdida (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán perdedoras.

Hándicap asiático de 0.5

Equipo que tiene una desventaja de 0.5:

Victoria (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán ganadoras.

Empate: Todas las apuestas en este mercado serán consideradas perdedoras.

Pérdida (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán perdedoras.

Equipo que tiene una ventaja de 0.5:

Victoria (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán ganadoras.

Empate: Todas las apuestas en este mercado serán consideradas ganadoras.

Pérdida (sea cual sea el margen): Las apuestas a la selección se considerarán perdedoras.

Hándicap Asiático de 0.5, 1

Equipo que tiene una desventaja de 0.5,1:

Victoria por dos o más: Todas las apuestas a la selección se consideran ganadoras.

Victoria por uno exactamente: La mitad de la cantidad apostada se calcula a la cotización de la selección escogida. La otra mitad se reintegra al cliente.

Empate o pérdida por cualquier margen: Todas las apuestas a la selección se consideran perdedoras.

Equipo que tiene una ventaja de 0.5, 1:

Empate o victoria por cualquier margen: Todas las apuestas a la selección se consideran ganadoras.

Pérdida por uno exactamente: Una mitad de la cantidad apostada se reembolsa al cliente. La otra mitad se considera perdedora.

Pérdida por dos o más: Todas las apuestas a la selección se consideran perdedoras.

Hándicap Asiático de 1

Equipo que tiene una desventaja de 1:

Victoria por dos o más: Todas las apuestas a la selección se consideran ganadoras.

Victoria por uno exactamente: Todas las apuestas a la selección serán anuladas y reembolsadas al cliente.

Empate o pérdida por cualquier margen: Todas las apuestas a la selección se consideran perdedoras.

Equipo que tiene una ventaja de 1:

Victoria por cualquier margen o empate: Todas las apuestas a la selección se consideran ganadoras.

Pérdida por uno exactamente: Todas las apuestas a la selección serán anuladas y

reembolsadas al cliente.

Pérdida por dos o más: Todas las apuestas a la selección se consideran perdedoras.

Hándicap asiático (incluyendo apuestas 1º/2º tiempo) - En vivo

Se determinarán las apuestas al hándicap asiático 'en vivo' según el resultado del resto del partido o de la mitad (tiempo) después de que la apuesta se haya realizado. Ej. cualquier gol anotado antes de que la apuesta se haya realizado no contará para la determinación de la apuesta.

Hándicap asiático - Córners (saques de esquina)

Hándicaps - Saque de esquina (córner) completo o medio: Al final del partido el hándicap se aplicará a la cuenta total final de saques de esquina (córner) y el equipo que tenga más saques de esquina (córner) justo después de aplicar el hándicap se considerará el ganador según la determinación de las apuestas. Si el número de saques de esquina (córner) por equipo es el mismo después de aplicar el hándicap, todas las apuestas se anularán y se devolverá la cantidad apostada.

Hándicap - Córners (saques de esquina) al cuarto: Por ejemplo, 0.5, 1 es un hándicap de  $\frac{3}{4}$ , donde se dividirá la cantidad apostada entre un saque de esquina (córner) completo y medio saque de esquina (córner).

Ejemplo:

Arsenal - Manchester Utd: el hándicap asiático en el saque de esquina es 0.5, 1 con el Arsenal como favorito.

Usted decide apostar por el Arsenal: Ganará si el Arsenal obtiene 2 o más saques de esquina (córner) más que el Manchester Utd. Si el Arsenal consiguiera exactamente un saque de esquina (córner) más, ganará la mitad de la cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Si no es así, perderá por completo la cantidad apostada.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán las apuestas a menos que éstas ya se hayan determinado.

En el caso de que tenga que repetirse un saque de esquina (córner) y se lance de nuevo (ej. si se produce una falta dentro del área de penalti), dicha acción se contabilizará a todos los efectos como un saque de esquina (córner) y no como dos. No contarán los saques de esquina (córner) que no se efectúen.

Hándicap asiático del 1º/2º tiempo

Las apuestas solo se determinarán según el resultado de dicha mitad.

Hándicap asiático en la prórroga para apuestas en vivo

Se aplicarán las reglas normales para apuestas en vivo al Hándicap asiático, pero sólo contarán los goles obtenidos durante la prórroga. A efectos de apuesta, el marcador a comienzos de la prórroga será 0-0.

Total de tarjetas asiáticas

Pronostique el número total de tarjetas en un partido. La línea de tarjetas será una tarjeta completa, media o por cuartos. La apuesta se determinará de la siguiente forma:

Línea de tarjetas de 4.5: Si apuesta a más de 4.5, su apuesta ganará si hay más de 4 tarjetas en el partido. De no ser así, perderá su apuesta. Si apuesta a menos de 4.5, su apuesta ganará si hay menos de 5 tarjetas en el partido. De lo contrario, perderá su apuesta.

Con una línea de tarjetas de un número completo, si el número total de tarjetas en

el partido es el mismo que la línea de tarjetas, se le devolverá la cantidad apostada.

Línea de tarjetas de 5.5, 6: Si apuesta a más de esta cantidad, su apuesta se dividirá en partes iguales entre más de 5.5 tarjetas y más de 6 tarjetas. Su apuesta ganará si hay más de 6 tarjetas a lo largo del partido. Si hay exactamente 6 tarjetas, ganará la mitad de su cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. De no ser así, perderá su apuesta. Si apuesta a menos de esta cantidad, la cantidad apostada se dividirá en partes iguales entre menos de 5,5 tarjetas y menos de 6 tarjetas. Su apuesta será ganadora si hay menos de 6 tarjetas en el partido. Si hay exactamente 6 tarjetas, perderá la mitad de su cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. De no ser así, perderá su apuesta.

Las tarjetas amarillas cuentan como 1, las tarjetas rojas cuentan como 2. A efectos de apuesta, no contará la segunda tarjeta amarilla (Ej. el número máximo de tarjetas por jugador será 3).

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

No contarán las tarjetas que se muestren a entrenadores, sustitutos y cualquier otra persona que no tome parte en el partido.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos reglamentarios, se anularán las apuestas a menos que éstas ya se hayan determinado.

Total de córners (saques de esquina) asiáticos

Pronostique el número total de saques de esquina (córner) en un partido. La línea de saques de esquina (córner) será un saque de esquina (córner) completo, medio o por cuartos. La apuesta se determinará de la siguiente forma:

Línea de saques de esquina (córner) de 8.5: Si apuesta a más de 8.5, su apuesta ganará si hay más de 8 saques de esquina (córner) en el partido. Si no es así, perderá la cantidad apostada.

Con una línea de saque de esquina (córner) completo, si el número total de saques de esquina (córner) es el mismo que la línea de saques de esquina (córner), se le devolverá la cantidad apostada.

Línea de saque de esquina (córner) de 8, 8.5: Si apuesta más de esta cantidad, la cantidad apostada se le dividirá en más de 8 saques de esquina (córner) y en más de 8.5. Su apuesta ganará si hay más de ocho saques de esquina (córner) en el partido. Si hay exactamente 8 saques de esquina (córner), perderá la mitad de su cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Si no es así, perderá toda la cantidad apostada. Si apuesta menos de esta cantidad, se le dividirá la cantidad apostada a partes iguales entre menos de 8 saques de esquina (córner) y más de 8 saques de esquina (córner). Su apuesta ganará si hay menos de 8 saques de esquina (córner) en un partido. Si hay exactamente 8 saques de esquina (córner), la mitad de la cantidad apostada ganará y la otra mitad se le devolverá. Si no es así, perderá la cantidad apostada.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos reglamentarios, se anularán las apuestas a menos que ya se hayan determinado.

En el caso de que tenga que repetirse un saque de esquina (córner) y se lance de nuevo, (ej. si se produce una falta dentro del área de penalti), dicha acción contará

a todos los efectos como un saque de esquina (córner) y no como dos. No contarán los saques de esquinas (córner) que no se efectúen.

Córners asiáticos - En vivo

Se determinarán como córners asiáticos, excepto el resultado que se determinará según el total del primer tiempo (mitad) del partido. En el caso de que el encuentro se abandone antes de que acabe el primer tiempo, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado.

1º tiempo - Córners (saques de esquina) asiáticos - En vivo

Se determinarán como córners asiáticos antes del encuentro, pero en el caso de que el evento se abandone antes de los 90 minutos reglamentarios, se anularán todas las apuestas, a menos que éstas ya se hayan determinado.

LÍNEA DE GOL

En caso de que se abandone un partido antes de finalizar los 90 minutos de juego, se anularán todas las apuestas, a menos que las apuestas ya se hayan determinado. Los ejemplos a continuación se refieren a la determinación de las apuestas:

Goles en la prórroga - En vivo

Solo contarán los goles conseguidos durante la prórroga. En el caso de que el partido se abandone antes de que acabe la prórroga, se anularán todas las apuestas, a no ser que éstas ya se hubieran determinado.

Línea de gol 2

Línea de gol - Menos de 2 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido no hay goles o hay un gol. Si hay dos goles, se le devolverá la cantidad apostada. Perderá su apuesta si en el partido hay tres o más goles.

Línea de gol - Más de 2 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido hay tres o más goles. Si hay dos goles, se le devolverá la cantidad apostada. Perderá su apuesta si no hay goles o hay un gol.

Línea de gol 2, 2.5

Línea de gol - Menos de 2,2.5 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido no hay goles o hay un gol. Si hay dos goles, ganará la mitad de la cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Perderá su apuesta si en el partido hay tres o más goles.

Línea de gol - Más de 2,2.5 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido hay tres o más goles. Si hay dos goles, perderá una mitad de la cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Perderá su apuesta si en el partido no hay goles o hay un gol.

Línea de Gol 2.5

Línea de gol - Menos de 2.5 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido no hay goles, hay un gol o hay dos goles. Perderá su apuesta si en el partido hay tres goles o más.

Línea de gol - Más de 2.5 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido hay tres o más goles. Perderá su apuesta si no hay goles, hay un gol o hay dos goles.

Línea de Gol: 2.5, 3

Línea de gol - Menos de 2.5,3 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido no hay goles, hay un gol o hay dos goles. Si

hay tres goles, perderá una mitad de la cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Perderá su apuesta si en el partido hay cuatro o más goles.

Línea de gol - Más de 2.5,3 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido hay cuatro o más goles. Si hay tres goles, ganará la mitad de la cantidad apostada y se le devolverá la otra mitad. Perderá su apuesta si en el partido no hay goles, hay un gol o hay dos goles.

Línea de gol 3

Línea de gol - Menos de 3 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido no hay goles, hay un gol o hay dos goles. Si hay tres goles, se le devolverá la cantidad apostada. Perderá su apuesta si en el partido hay cuatro o más goles.

Línea de gol - Más de 3 goles:

- Ganará su apuesta si en el partido hay cuatro o más goles. Si hay tres goles, se le devolverá la cantidad apostada. Perderá su apuesta si en el partido no hay goles, hay un gol o hay dos goles.

Línea de gol - En vivo

Para las apuestas en vivo a la 'Línea de gol', contarán todos los goles sin importar si los goles se marcan antes o después de la realización de la apuesta.

#### APUESTAS A TORNEOS

Máximo goleador del equipo

Contarán los goles anotados durante los 90 minutos y la prórroga, pero no los de la tanda de penaltis (si hubiera). Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). El equipo nombrado es solo por referencia. La apuesta prevalecerá tanto si juegan como si no.

Máximo goleador del club

Contarán los goles anotados durante los 90 minutos y la prórroga, pero no los de la tanda de penaltis (si hubiera). Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). Si no existiera goleador del equipo respectivo, todas las apuestas se reembolsarán.

Máximo goleador

Contarán los goles anotados en los 90 minutos y la prórroga, pero no los de la tanda de penaltis (si hubiera). Se aplicarán las reglas de empate (en vez de que el jugador reciba la Bota de oro, etc.). El equipo nombrado es solo para referencia.

FA Cup: Los goles contarán desde la primera ronda.

Totales del torneo

Total de tarjetas del torneo: El máximo de tarjetas por jugador durante el partido es una tarjeta amarilla y una tarjeta roja (ej. no contarán las tarjetas amarillas que llevan a la roja). No contarán las tarjetas señaladas en la prórroga. Sólo contarán los jugadores en el campo (Ej. no contará si un entrenador o un sustituto recibe una tarjeta).

Total de goles del equipo: Contarán los goles anotados en los 90 minutos y la prórroga, pero no las tandas de penaltis.

Total de goles del equipo: Contarán los goles marcados en los 90 minutos y la prórroga, pero no las tandas de penaltis.

Penaltis Fallidos/Anotados en el torneo: Contarán todos los penaltis que se señalicen en los 90 minutos reglamentarios, la prórroga y la tanda de penaltis. Si un penalti debe repetirse, el/los penalti(s) previo(s) no contará(n).



Córners (saques de esquina) en el torneo: Sólo contarán los córners (saques de esquina) lanzados durante los 90 minutos.

Ganador y mejor goleador - Apuestas dobles

Se aplicará un precio especial cuando la nacionalidad del goleador sea la misma del equipo nacional seleccionado. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

Máximo goleador del club en el partido

Se devolverán todas las apuestas en caso de empate. Contarán los goles anotados durante la prórroga. No contarán los goles marcados en la tanda de penaltis (en el caso de que la hubiera).

Equipo que progresa más

Apuestas basadas en las rondas eliminatorias de una competición, independientemente de la prórroga, repetición del partido, etc. El equipo que gane la final se considerará como el equipo que ha llegado más lejos en la competición. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat), tanto si participan todos los equipos como si no.

Comparación en la clasificación

Si antes del inicio partido, se descualifica a un equipo del torneo y en consecuencia, otro equipo clasificará para la siguiente ronda del torneo (bye), se anularán todas las apuestas sobre la clasificación en dicho partido.

Principal equipo continental

La determinación de las apuestas basadas en las rondas eliminatorias de una competición, independientemente de la prórroga. El equipo que gane la final se considerará como el equipo principal. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

Especiales de la temporada

Las apuestas se determinarán en la posición final de la liga/los puntos totales. Los puntos del 'play-off' no contarán, a menos que se mencionen específicamente en el especial individual.

Especiales de goleador: Se determinarán en el número de goles pertinentes marcados para el/los club(s)/ la/las división(es) que se indique(n) en el título de la proposición.

Llegará a los Play-offs

En este tipo de apuesta, se considerará ganador de las mismas a los 4 equipos que finalicen en posiciones de play-off y que jueguen dichos 'Play-offs'. Ej. se considerarán apuestas perdedoras las de equipos que asciendan de manera automática (sin necesidad de jugar el 'play-off') y a todos los equipos que finalicen fuera de las 4 posiciones de 'play-off'.

Terminará en la primera/última posición de clasificación

Las apuestas se determinarán en base a las posiciones finales alcanzadas al final de la temporada.

Apuestas al descenso

Si se elimina de la liga a un equipo antes de que la temporada comience, se anularán todas las apuestas a dicho mercado y se abrirá un nuevo mercado de descenso.

Transferencias

El 'Club del jugador' se refiere al cual el jugador será permanentemente transferido.

Préstamos de jugadores no contarán.

#### Liga - Especiales

Para especiales de liga y de copa, los mercados serán válidos solamente durante los 90 minutos del partido. Si se pospone un partido, las apuestas al 'Total de goles' serán anuladas (para un grupo de partidos). Para que las apuestas al 'Equipo que anotará más goles' prevalezcan, se deberá disputar un 50% de partidos y podría aplicarse la 'Regla 4' en caso de encuentros pospuestos. Las apuestas a 'Próxima victoria/derrota del equipo' serán anuladas si algunos de los partidos listados se posponen.

#### ESTADÍSTICAS DE FÚTBOL

##### Goles del equipo

Número de goles anotados por el equipo seleccionado, solamente en los 90 minutos de juego, no contarán la prórroga ni los penaltis.

##### Total de goles del jugador

Para que las apuestas prevalezcan, el jugador deberá tomar parte en el torneo. Contarán los goles anotados en los 90 minutos y la prórroga, pero no las tandas de penaltis.

##### Primer gol de cabeza del equipo

Si no se anota ningún gol de cabeza, se devolverá la cantidad apostada.

##### Total de córners, córners durante el 2º tiempo

No contarán los saques de esquina (córner) señalizados pero que no se saquen.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán las apuestas a menos que ya se hayan determinado.

En el caso de que un saque de esquina tenga que repetirse y ser lanzado de nuevo, (Ej. Si se produce una falta dentro del área), dicha acción se contabilizará a todos los efectos como un saque de esquina y no como dos.

##### Córners (saque de esquina) en la prórroga en apuestas en vivo

Sólo contarán los córners (saque de esquina) señalizados en la prórroga. En el caso de que un partido se suspenda antes de que haya terminado la prórroga, se anularán todas las apuestas, a no ser que las apuestas ya se hayan determinado.

##### Multi-saques de esquina (córner)

Las apuestas de multiplicación de córners se calcularán multiplicando el número de córners (saque de esquina) del primer tiempo por los del segundo.

##### Hándicap - Córners(saque de esquina)

Si se concede un córner (saque de esquina) pero no llega a lanzarse, dicho córner no contará a efectos de apuesta. Para determinar el ganador con hándicap, se aplicará el hándicap al número final de córners (saque de esquina) de cada equipo.

##### Córners (saque de esquina) - Alternativo

La determinación del mercado de córners (saque de esquina) alternativos se basará en la suma total de córners (saque de esquina) al final del partido.

Total de goles / Número de goles en el partido/Total de goles en vivo - Alternativo

En caso de que se abandone un partido antes de que se terminen los 90 minutos, se anularán todas las apuestas, a menos que las apuestas ya se hayan determinado.

#### Línea de gol - Prórroga - En vivo

Se aplicarán las reglas generales de la línea de gol pero solo contarán los goles anotados durante la prórroga. Al comienzo de la prórroga se considerará el marcador como 0-0.

#### Eventos de 10 minutos - En vivo

Las apuestas se determinarán por el número de eventos que ocurran en el periodo de diez minutos especificado. Los periodos de tiempo del minuto 41 al 50 y del minuto 81 al 90 incluirán cualquier posible tiempo añadido. Los eventos sólo contarán dentro del periodo en el que se realice la acción y no en el periodo en el que el árbitro señala dicho evento. En caso de suspensión del partido, cualquier apuesta sobre un periodo de tiempo que no haya llegado a ser completado será anulada, a no ser que la apuesta haya sido ya determinada. En apuestas al número de faltas en un periodo de tiempo de 10 minutos, los penaltis no contarán como faltas. Si el árbitro ordena repetir un córner, saque de banda, saque de puerta o falta, sólo contarán como uno a efectos de apuesta. Si se produce falta al sacar de banda, no contará a efectos de apuesta.

#### Goles Impar/Par

Si el partido acaba en empate a 0-0 se determinará por medio de un número par de goles. Si se suspende el partido se anularán todas las apuestas sobre el mismo.

#### Gol/Sin gol

Gol: Los dos equipos marcan. Sin gol: Cualquiera de los equipos no marca. En el caso de que un partido se suspenda después de que ambos equipos hayan marcado, las apuestas a 'Con goles' se considerarán ganadoras, y las apuestas a 'Sin goles' se considerarán perdedoras. Si el partido se suspende o se aplaza sin que ningún equipo haya marcado un gol, todas las apuestas serán anuladas.

#### Goles de la división

Para que las apuestas prevalezcan, ha de jugarse un mínimo de 4 partidos. A los partidos suspendidos o pospuestos se les asignarán 2,5 goles.

#### El gol más rápido

Predicción de qué equipo marcará el gol más rápido con relación al momento real del saque de cada equipo. Se aplicarán la regla 4 y las reglas de empate (Dead-heat). La apuesta quedará determinada por el minuto en que se marque el primer gol. También se tendrán en cuenta los saques de los partidos que se jueguen con retraso siempre que el partido se juegue durante el mismo día.

#### Total de goles - Más de/Menos de

Se ofrecen apuestas en partidos seleccionados a si el total será menos de o más de 2,5 goles. Se anularán las apuestas en caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos del tiempo reglamentario, a menos que ya se hayan determinado.

#### Total de minutos de los goles

Se trata de predecir la suma de los minutos en los que se han marcado los goles del partido. Por ejemplo, si se anotaron goles en los minutos 24, 51 y 59 el total sería 134 minutos. Los goles marcados en el tiempo de descuento al fin de la primer tiempo cuentan como 45 y los del segundo tiempo como 90. En caso de que hubiera alguna discrepancia sobre la hora de los goles, se tomará como hora definitiva, a efectos de cálculo de las apuestas, la publicada por la 'Press Association'.

Si se abandona el partido, las apuestas se anularán a excepción de las ya determinadas. Por ejemplo, si se anotaron goles en los minutos 40, 45 y 60, y el partido se abandona a los 65 minutos del partido, las apuestas por un total de 140

minutos o más serán ganadoras mientras que las que predijeron una suma inferior se considerarán perdedoras.

#### Número de tarjetas en partido

Las tarjetas amarillas cuentan como 1, las tarjetas rojas cuentan como 2. A efectos de apuesta, la segunda tarjeta amarilla no cuenta (por tanto, el número máximo de tarjetas por jugador será de 3).

Las apuestas que entren dentro del intervalo estipulado se considerarán ganadoras. La determinación se realizará según la información disponible sobre las tarjetas mostradas durante los 90 minutos del partido. Cualquier tarjeta que se muestre tras el pitido final no contará.

No contarán las tarjetas que se muestren a entrenadores, sustitutos y cualquier otra persona que no tome parte en el partido.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos del tiempo reglamentario, se anularán las apuestas a menos que ya se hayan determinado.

#### Primera tarjeta recibida

En caso de que dos o más jugadores sean amonestados por el mismo incidente, se considerará ganador, a efectos de la determinación de las apuestas, al jugador a quién se mostró la primera tarjeta. A efectos de apuesta, contarán tanto tarjetas amarillas como rojas.

#### Minuto de la primera tarjeta

A efectos de apuesta, contarán tanto tarjetas amarillas como rojas.

#### Primera tarjeta del equipo/Apuestas a la próxima tarjeta

Solo contarán las amonestaciones a los jugadores en el terreno del partido.

En caso de que dos o más jugadores sean amonestados por el mismo incidente, se considerará ganador, a efectos de la determinación de las apuestas, al jugador a quién se mostró la primera tarjeta.

A efectos de la determinación de las apuestas, una tarjeta roja cuenta como 2 tarjetas. Por ejemplo, después de haberse mostrado 2 tarjetas amarillas y 1 tarjeta roja, la siguiente tarjeta en mostrarse será considerada la 5ª tarjeta.

#### ¿Cómo se anotará el próximo gol?

Saque de falta: El gol deberá marcarse directamente de la zona correspondiente. Los lanzamientos que se desvíen contarán a efectos de apuesta siempre que se otorgue el gol de manera oficial al jugador que haya lanzado el libre directo.

Penalti: El gol deberá anotarse directamente de el área de penalti, siempre que el anotador del gol sea el jugador que haya lanzado el penalti.

Gol en propia puerta: Si el gol es en propia meta (auto gol).

Remate de cabeza: El último toque del jugador que anote el gol deberá ser con la cabeza.

Disparo: Otras formas de anotar un gol no incluidas arriba.

Sin gol.

#### Números totales de las camisetas

La camiseta de aquellos que marquen un gol en propia meta (auto gol) también contarán. Contará para el equipo al que se acredite con el gol. Tenga en cuenta que en este caso la regla es diferente a la de las apuestas al 'Primer jugador que anotará'.

A efectos de la determinación de las apuestas, se considerará como el número de un jugador el de la camiseta que lleve puesta al inicio del partido o, en caso de ser un sustituto, al salir al campo por primera vez.

Si la camiseta del jugador no llevara ningún número al entrar en el terreno del partido, se le adjudicará el número 12.

En caso de que un partido se abandone sin que hayan transcurrido los 90 minutos reglamentarios, se anularán las apuestas a menos de que ya se hayan determinado.

#### Supremacía

Las apuestas sobre la supremacía en un conjunto de partidos (ej. proposición de goles locales contra goles visitantes), se anularán si uno o más de los partidos se abandona.

#### Equipo anotará el 1º/2º/próximo gol

Los goles en propia meta (auto gol) se sumarán al del equipo al que se le acredite el gol.

#### Último equipo en anotar

Las apuestas se anularán si no se completa el partido.

#### Actuación de los equipos

Sólo 90 minutos del partido. Los puntos obtenidos/descontados de cada equipo individual son los siguientes:

Ganador del partido = 25 pts

Empate del partido = 10 pts

Cada gol anotado = 15 pts

Cada saque de esquina obtenido y lanzado = 3 pts

Cada saque de esquina obtenido y lanzado = 3 pts

Anotar antes del minuto 20 = 10 pts extra (máximo 10 puntos por equipo)

Cada tarjeta amarilla o roja obtenida = 5 pts y 15 pts descontados respectivamente (máximo 20 puntos por jugador)

En caso de que no se complete un partido, se anularán todas las apuestas.

#### Último penalti (Anotado/Fallido)

Pronostique si se anotará o se fallará el último penalti. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

#### Muerte súbita

Pronostique si la tanda de penaltis irá a muerte súbita o no (ej. 11 o más penaltis tirados). Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

#### Próximo penalti del equipo

Pronostique si se anotará o se fallará el penalti del equipo. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

#### Penaltis convertidos

Pronostique el número total de penaltis que un equipo anotará en una tanda de penaltis. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

Equipo que 'tirará' el último penalti

Pronostique qué equipo tirará el último penalti en la tanda de penaltis. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

Total de penaltis anotados (Línea de gol)

Pronostique el número total de penaltis marcados en la tanda de penaltis. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - Hándicap asiático

Todas las apuestas en vivo en el mercado asiático de 'tandas de penaltis' se determinarán de acuerdo al resultado para el resto de la tanda de penaltis después de que la apuesta se haya realizado. Ej. si cualquiera de los penaltis anotados antes de que la apuesta se realizara serán ignorados a efectos de la determinación de la apuesta. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

Total de penaltis convertidos (Más de/Menos de)

Pronostique el número total de penaltis marcados en la tanda de penaltis. Se anularán todas las apuestas si no hubiera tanda de penaltis.

Sportsbladet Zoom (¿qué jugador correrá más metros?)

No se admitirán devoluciones de apuestas. Todas las apuestas contarán. Sólo cuentan los jugadores anunciados previamente. Las apuestas se determinan según las estadísticas oficiales de Sportbladet Zoom.

## Tenis

Las apuestas prevalecerán bajo las siguientes circunstancias:

Cambio en la hora y/o día del partido

Cambio de sede.

Cambio de pista cubierta a pista al aire libre o viceversa.

Cambio de pista (tanto antes de un partido como durante el mismo).

Apuestas al ganador/Sin favorito/Al cuarto/A la mitad

Si un jugador resulta 'No participante', la apuesta será anulada. Las apuestas están sujetas a la Regla 4 de Tattersalls (ver sección Regla 4 en 'Deportes').

Cuarto ganador/Mitad ganadora

Pronostique de qué cuarto del torneo saldrá el ganador (1º/2º/3º/4º). Pronostique de qué mitad del torneo saldrá el ganador (cuadro alto/bajo).

Deberá completarse el torneo especificado para que las apuestas prevalezcan.

Pronosticar Finalistas/Posiciones finales/Llegará a la final

Si un jugador resulta 'No participante', la apuesta será anulada. El torneo específico deberá completarse para que las apuestas prevalezcan.

### **Apuestas al partido, incluyendo apuestas en vivo**

**Se anularán todas las apuestas en el caso de que un partido comience pero no se complete**, con la excepción de la descalificación de un jugador una vez comenzado el partido, el jugador/equipo que clasifique para la siguiente ronda o sea proclamado oficialmente como vencedor, se considerará también ganador a efectos de apuesta.

Apuestas de comparación en el torneo/Quién llegará a una posición más alta

Los dos jugadores en una comparación especificada deberán jugar un punto en el torneo para que prevalezcan las apuestas. Se anularán las apuestas si lo jugadores

progresan a la misma ronda del torneo.

#### Apuestas al set

Las apuestas serán anuladas si no se juega el número reglamentario de sets, o si dicho número cambia.

#### Carrera a 3 juegos (Apuesta antes del partido)

El jugador deberá ganar 3 juegos para que las apuestas prevalezcan.

#### Ganador del primer set/Punto del primer set

Las apuestas serán anuladas si no se llegara a completar el primer set.

#### Desempate en el primer set

En el caso de que el primer set empiece pero no se complete, se anularán las apuestas, excepto cuando el marcador sea 6-6. En cuyo caso el mercado se determinará como 'Sí'.

#### Desempate en un partido

En el caso de que el partido empiece pero no se complete, se anularán las apuestas, excepto cuando el desempate ya haya ocurrido, o si es imposible que se produzca un desempate (ej. durante el set final de un encuentro del Wimbledon).

#### Doble resultado

Se ofrecerán cuotas sobre el jugador seleccionado para ganar o perder el primer set y posteriormente ganar o perder el partido. En el caso de que un partido empiece, pero no se complete, se anularán todas las apuestas.

#### Número de sets, incluyendo apuestas en vivo

Se anularán todas las apuestas en el caso de que se produzca una descalificación o abandono, a no ser que el último set haya comenzado o que la apuesta ya se haya determinado.

Mercados basados en el Total de juegos/Juegos con hándicap, incluyendo apuestas en vivo

Se aplicarán estas reglas generales a los juegos en sets individuales, juegos en un partido, juegos del jugador y apuestas con hándicap (basado en juegos que se hayan ganado).

A efectos de estos mercados, un 'Desempate de partido' se considerará como un juego.

Se anularán todas las apuestas en caso de abandono, descalificación o cambio de superficie a mitad del partido, a no ser que no hubiera ninguna manera posible para que el set y/o el partido se jueguen hasta su conclusión natural sin determinar el resultado de dicho mercado incondicionalmente.

Ej. 1. Si un set se abandona a 4-4: Las apuestas de Más/Menos de un máximo de 9,5 juegos en el set, serán determinadas como ganadas/perdidas respectivamente, puesto que la conclusión regular del set sería de al lo menos 10 juegos; se anularán las apuestas de Más/Menos de un mínimo de 10,5 juegos.

Ej. 2. Si un partido a 3 sets se abandona a 6-4 2-6: Las apuestas Más/Menos de un máximo de 23,5 juegos durante el partido, serán determinadas como ganadas/perdidas respectivamente, ya que la conclusión regular del partido sería de al menos 24 juegos; se anularán las apuestas de Más/Menos de un mínimo de 24,5 en juegos.

Ej. 3. Si un partido a 3 sets se abandona a 6-4 4-6 5-5: Las apuestas sobre

jugadores con un hándicap de +2,5 ó más serán determinadas como ganadoras. Las apuestas sobre jugadores con un hándicap de -2,5 se determinarán como perdedoras. Las apuestas sobre empate con hándicap de +/-3 ó más serán determinadas como perdedoras. Se anularán todas las apuestas con hándicap de -2 a +2.

Los mercados de 'Hándicap', 'Total de juegos en el partido' y 'Juegos del jugador', se basan en el número reglamentario de sets (ver apuestas al set). Se anularán todas las apuestas en el caso de que el número de sets establecido cambie o sea diferente al ofrecido previamente en las apuestas.

Al término del partido, se sumarán todos los juegos ganados por jugador individual y se aplicará el hándicap para determinar al ganador con hándicap

#### Nacionalidad del ganador

Se tomará como nacionalidad la mostrada por la organización oficial. Las apuestas prevalecerán incluso si uno de los jugadores abandona el juego.

#### Servicio más rápido del torneo

Los jugadores deberán realizar al menos un servicio para que las apuestas prevalezcan. Las apuestas se determinarán en base a los resultados oficiales del torneo.

#### Número de aces/Faltas dobles

Las apuestas se anularán en el caso de que se produzca una descalificación o abandono, a no ser que las apuestas ya se hayan determinado. Las apuestas se determinarán en base a los resultados oficiales del torneo.

#### ¿Cuántos sets perderá el jugador durante el torneo?

En el caso de que un jugador abandone el partido o no empiece el partido, se considerará como una pérdida de 2 sets en los partidos a 3 y 3 sets en los partidos a 5.

#### Fase eliminatoria

El jugador deberá jugar al menos 1 punto en el torneo para que prevalezcan las apuestas.

#### Número de cabeza de serie del ganador

Pronostique si el número de cabeza de serie del ganador del torneo será impar o par. Se anularán todas las apuestas si el ganador del torneo no fuera cabeza de serie.

#### Desempate de partido

En algunos partidos de las competiciones que alcanzan un set se deciden por el 'Desempate de partido'.

Si el partido se decidiera por un 'Desempate de partido' entonces dicho 'Desempate de partido' se considerará como el 3º set. Las apuestas al set se determinarán como 2-1 para el ganador del 'Desempate del campeón'.

Se anulará cualquier apuesta a 'Resultado correcto' o 'Número de juegos' tomada por error en el 3º set.

#### Mercados de juego - En vivo (Actual/Próximo)

El jugador que sirva en el juego relevante destacará con lo siguiente: (Svr).

Si se indicara el jugador equivocado como (Svr), se anularán todas las apuestas a 'Juego actual/próximo', 'Resultado actual/próximo', 'Deuce en el juego



actual/próximo', 'Apuestas al punto' y 'Próximo juego: 1º punto', sin importar el resultado.

En el caso de que el siguiente juego programado sea un desempate o un desempate de partido, se anularán todas las apuestas, con la excepción de las apuestas a 'Próximo juego: 1º punto'.

'Deuce en el juego' será determinado como 'Sí', si el resultado llega a 40-40 en cualquier fase del juego.

Si cualquier juego incluye el beneficio de punto(s) por sanción a través del juez de línea, prevalecerán las apuestas a ese juego. Si el juez de línea da un juego como sanción, o en el caso de que el juego no se complete debido a una lesión, se anularán todas las apuestas a ese juego, con la excepción de 'Deuce en el juego' si éste ya se hubiera determinado.

Mercados de carreras - En vivo

Las apuestas se determinarán en base al primer jugador que primero alcance un número específico de juegos durante el set relevante. En el caso de que ninguno de los jugadores alcance dicho número de juegos (por abandono), se anularán todas las apuestas a este mercado.

Se anularán las apuestas a este Mercado si el set en cuestión no se jugara.

Apuestas al set - En vivo

Para que las apuestas prevalezcan, deberá completarse el partido. Se anularán todas las apuestas en caso de descalificación o abandono.

Ganador del set - En vivo (Actual/Próximo)

Se anularán todas las apuestas en el caso de que un set empiece pero no se complete, a no ser que el resultado ya se haya determinado.

Marcador del set - En vivo (Actual/Próximo)

Se anularán todas las apuestas si no se llegara a jugar el próximo set. Deberá completarse el set seleccionado para que las apuestas prevalezcan.

En ciertas competiciones, los partidos que se juegan a un set se determinan por un 'Desempate de partido'.

Si el resultado de un partido se decide en un 'Desempate de partido', éste se considerará como el tercer set. Las apuestas al set se determinarán como 2-1 a favor del ganador en el 'Desempate de partido' y el ganador del tercer set se determinará a tal efecto. Se anularán las apuestas al 'Ganador del próximo juego' o 'Marcador del próximo juego' si éste fuera un 'Desempate de partido', aunque las apuestas a 'Primer punto del próximo set' prevalecerán. Se anularán las apuestas a 'Marcador correcto' y a 'Número de juegos del tercer set' aceptadas por error.

Total de juegos en el próximo set - En vivo

Se anularán todas las apuestas si no se llega a jugar el próximo set. Ver reglas generales sobre los mercados a 'Total de juegos'.

Apuestas al punto - En vivo

Se ofrecerán apuestas al jugador para ganar el punto seleccionado. Se anularán todas las apuestas al punto si no se llega a jugar dicho punto, debido al término del juego o del partido.

Se anularán todas las apuestas al punto, si éste se consiguiera por sanción.

Las apuestas prevalecerán si se consigue el punto en un desempate.

Mercados al desempate (incluyendo 'Desempate de partido' ) - En vivo.

Si un desempate no se jugara en el set especificado, se anularán todas las apuestas a este mercado. Todas las apuestas prevalecerán, sin importar si el desempate incluye el beneficio de un punto por sanción.

Se anularán todas las apuestas al desempate si el juez de silla acuerda un desempate como juego de sanción antes de que comience el partido.

Prevalecerán las apuestas al ganador del desempate, si éste se atribuye como juego de sanción durante el partido, pero se anularán las apuestas al marcador del desempate (a no ser que la única manera de ganar el desempate sea 'Cualquiera otra'). Las apuestas al total de puntos del desempate se determinarán solo si dicho desempate ya ha excedido la línea relevante o la excedería para poder terminar el juego.

En el caso de que no se completara un desempate por descalificación o abandono, se anularán todas las apuestas a este mercado, con la excepción de 'Total de puntos del desempate', tal y como se especificó anteriormente.

'Break' del jugador (rotura de servicio) durante el partido - En vivo

Se anularán las apuestas en caso de descalificación o abandono, si el jugador no hubiera sufrido un 'break' todavía (a no ser que no hubiera otra oportunidad de servir otra vez, en cuyo caso las apuestas se determinarán al jugador sin un 'break').

Servidor incorrecto - En vivo

Si se indicara erróneamente a un jugador como (Srv), todas las apuestas al 'Juego actual/próximo', 'Marcador del juego actual/próximo', 'Apuestas al punto' o 'Primer punto del juego próximo' se anularán independientemente del resultado

## **Baloncesto**

Apuestas a los partidos y proposiciones

Todos los partidos deberán celebrarse en la fecha programada (hora local) para que prevalezcan las apuestas. Si se modifica el lugar en el que estaba previsto un partido, las apuestas permanecerán siempre y cuando el equipo local siga jugando en casa. Si se cambian los equipos de forma que el que juegue en casa juegue fuera y viceversa, las apuestas basadas en la proposición original serán anuladas.

Las apuestas tendrán efecto cuando falten 5 minutos o menos del partido programado, a menos que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado.

Se aplicarán las reglas de empate ('Push') a los mercados a '2 opciones', a menos que se especifique lo contrario. Se devolverá la cantidad colocada en apuestas simples, mientras que las selecciones en apuestas múltiples o combinadas se considerarán como 'No participante'.

Apuestas 'antes del partido', incluyendo proposiciones

Todas las apuestas 'antes del partido' incluyen la prórroga, a menos que se especifique lo contrario.

Los mercados a '3 opciones' se determinarán al resultado al final del tiempo reglamentario.

Las líneas al 2º tiempo que se realicen con un cupón de apuestas 'antes del partido' incluirán la prórroga.

Las apuestas al '4º cuarto de final' y al 'cuarto con mayor puntuación' excluyen la prórroga. Las reglas de empate ('Dead-heat') se aplicarán al 'cuarto con mayor puntuación'.

Se aplicarán las reglas de empate ('Push') al equipo que anote más puntos en un cuarto.

Se le aplicarán las reglas de empate ('Dead-heat') al jugador que marque más puntos.

#### Actuaciones y comparaciones de jugadores

Se puede apostar por la actuación de un jugador concreto en diferentes aspectos: puntos, rebotes, asistencias, bloqueos, tiros libres, etc. En caso de empate, las apuestas se regirán por las reglas de empate ('Push').

Los jugadores por los que se apueste deberán llevar el dorsal y participar en el partido para que las apuestas prevalezcan. El período de prórroga se contabiliza en las apuestas de proposición a jugadores, a menos que se indique lo contrario.

Para la determinación de apuestas a comparación de jugadores, se confrontan las actuaciones de cada uno. En algunos casos se aplicará un hándicap al resultado de los jugadores para determinar el resultado. En caso de empate tras aplicar el hándicap, las apuestas se regirán por las reglas de empate ('Push').

Doble/doble y triple /doble: En una 'doble /doble', el jugador deberá conseguir dos registros en cualquiera de las cinco categorías siguientes con un valor igual o superior a 10: puntos, rebotes, asistencias, bloqueos, balones robados. En una 'triple /doble', el jugador debe conseguir tres registros en cualquiera de las cinco categorías con un valor igual o superior a 10: puntos, rebotes, asistencias, bloqueos, balones robados.

Las apuestas a partidos en vivo - INCLUYEN la prórroga

Si el partido se pospone o cancela después de haber empezado, deberán quedar 5 minutos o menos del tiempo previsto para que las apuestas prevalezcan.

Hándicap/Ganador del partido/Apuesta a 'Ganador'/Equipo y totales del partido/Doble oportunidad (1º tiempo/final del partido)/Margen de victoria/Total del partido - Impar/Par

Las apuestas a un tiempo determinado - NO INCLUYEN la prórroga

Deberá completarse el 1º tiempo para que las apuestas al '1º tiempo' prevalezcan.

Si el partido se pospone o cancela después del comienzo, deberán quedar cinco minutos o menos del partido o del segundo tiempo para que las apuestas prevalezcan, a menos que ya se hayan determinado anteriormente.

Ganador del partido: 2 y 3 opciones/Hándicap/Total - 2 y 3 opciones/Equipo y totales del partido/Carrera a xx puntos/Dos últimos cuartos (son diferentes a las reglas de apuestas 'antes del partido').

#### Apuestas futuras NBA / Proposiciones del torneo

Victorias de la temporada y comparaciones: El equipo seleccionado deberá jugar al menos 80 partidos de la temporada para que las apuestas prevalezcan, a no ser que los encuentros restantes durante el curso de la temporada no afecten al resultado.

Apuestas al ganador de la división: El equipo seleccionado deberá jugar al menos 80 partidos de la temporada para que las apuestas prevalezcan. Se aplicarán las reglas de desempate de la NBA.

Apuestas al ganador de la conferencia: El equipo seleccionado deberá jugar al menos 80 partidos de la temporada para que las apuestas prevalezcan. El equipo que llegue al Campeonato de la NBA se considerará el ganador de la conferencia.

La determinación de todas las proposiciones dependerá de los rankings y estadísticas oficiales facilitados por las organizaciones oficiales (ej.

Apuestas al equipo que más ha progresado y a la ronda de eliminación - se utilizará el resultado más alto (facilitado por la organización del torneo), para determinar las apuestas. Excepto cuando los equipos sean eliminados en la misma ronda y no se disponga de ranking para determinar las apuestas, en dicho caso se anularán las apuestas.

Las apuestas al cuarto en vivo - NO INCLUYEN la prórroga

Las apuestas prevalecerán cuando se complete el cuarto, a menos que ya se hayan determinado las apuestas.

Ganador del partido - 2 y 3 opciones/Hándicap/Total - 2 y 3 opciones/Equipo y totales del partido/Carrera a xx puntos

Apuestas a ganador final de conferencias y regiones

Todas las apuestas prevalecerán independientemente del cambio de ubicación de un equipo, cambio de nombre del equipo o duración de la temporada.

Apuestas a las series

Se anularán las apuestas si no se completa o se cambia el número establecido de partidos (de acuerdo a lo estipulado por las respectivas organizaciones oficiales).

Apuesta particular (Teasers)

En caso de que se produzca un empate en alguna de las selecciones, esta será considerada como un empate ('Push') a efectos de cálculo, y las demás selecciones se calcularán como una combinada (ej. una apuesta particular de seis equipos en los que se produce un empate, pasará a una particular de cinco equipos con las selecciones restantes. Una apuesta particular de cuatro equipos en los que se produce un empate, pasará a una particular de tres equipos por las selecciones restantes. En todos los casos, se utilizarán las mismas cotizaciones a las indicadas en el momento de realizar la apuesta). Cuando se produzca un empate ('Push'), los resultados en una apuesta particular se reducirán a una selección y la apuesta particular se considerará como una apuesta simple que pagará con las cuotas adecuadas.

## **BOXEO**

Cuando suena la campana para que empiece el primer asalto, el combate se considera oficial a efectos de apuestas, independientemente de la duración o título.

Si cambia la duración del combate, todas las apuestas previas sobre el número de asaltos que durará el combate se considerarán nulas.

La duración de cada asalto es de tres minutos; medio asalto se define como noventa segundos.

Si un boxeador es descalificado durante el combate, a efectos de apuestas este boxeador habrá sido noqueado por su oponente, es decir, habrá perdido el combate por k.o. Si dentro de la apuesta ofrecida se incluye la posibilidad de "empate" como una tercera opción y el combate termina en empate, las apuestas tomadas

sobre el empate serán pagadas, mientras que aquellas tomadas sobre cualquiera de los dos boxeadores serán evaluadas como apuesta perdedoras.

Si dentro de la apuesta ofrecida solo se incluyeran los dos boxeadores, y el empate no está ofrecido o bien, está en una proposición aparte, y el combate termina en empate, el importe de las apuestas tomadas sobre cualquiera de los dos boxeadores será reembolsado.

Los encuentros deberán empezar en un plazo de treinta días a partir de la fecha programada, excepto si se especifica lo contrario, para que las apuestas sean válidas. Para toda situación no cubierta aquí se utilizarán las reglas de juego de Las Vegas.

En vivo

Ganador del combate - 3 opciones: Incluye cuotas para el empate.

Empate: En el caso de empate, se anularán todas las apuestas y se devolverán los importes, esto incluye un combate que termine en un 'Empate por mayoría'.

Ganador - 2 opciones: Se ofrece a los combates en los que no sea posible empatar. Por ejemplo, la lucha 'por el premio' ('Prizefighter').

Resultado del combate - 5 opciones: Para más información vea las reglas 'antes del encuentro' del mercado de 'Resultado del combate - 5 opciones'.

Resultado del combate - 4 opciones: Se ofrecerá a combates en los que no es posible empatar. Por ejemplo, la lucha 'por el premio' ('Prizefighter').

Total de asaltos (rounds) - 2 opciones: Se utilizarán los asaltos enteros. El último asalto completo se utilizará para la determinación de las apuestas. Por ejemplo, si un luchador se retira a su banco (tool) entre los asaltos 9 y 10 (round) estos contarán solo como asalto número 9 para la determinación de las apuestas.

Apuestas al asalto (round) / A un grupo de asaltos(rounds): A efectos de apuestas, se considerará que las apuestas al asalto o grupo de asaltos se refieren a que el boxeador elegido conseguirá la victoria por nocaut (K.O.), nocaut técnico (T.K.O.) o descalificación en ese asalto (round) o grupo de asaltos (rounds). En caso de que los jueces tomen una decisión técnica antes de finalizar el combate, se determinarán las apuestas como victoria por decisión. Por ejemplo, si un luchador se retira a su banco (tool) entre los asaltos 9 y 10 (round) estos contarán solo como asalto número 9 para la determinación de las apuestas. En combates en los que no es posible empatar, no se aplicará el 'Empate/Empate técnico'.

Completará el número máximo de asaltos: Para la determinación de las apuestas se deberá completar el número de asaltos (rounds) designados oficialmente para que las apuestas prevalezcan como 'Sí'.

## **Bolos**

Se anulará la apuesta si un jugador se considera 'No participante'. Las apuestas prevalecerán si el evento comienza dentro de los 7 días siguientes a la fecha y hora inicialmente previstas. Las apuestas a 'Ganador final' podrían estar sujetas a la 'Regla 4 de Tattersalls' (ver 'Regla 4' en la sección general de 'Deportes').

Apuestas al partido

Las apuestas prevalecerán si el encuentro se disputa dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio prevista originalmente. Si por cualquier motivo un encuentro no se disputara (ej. un jugador no interviene en el partido por lesión), se anularán todas las apuestas previas al partido y se devolverá la cantidad apostada. En el caso de que un partido empiece a jugarse pero no se complete, se considerará como ganador al jugador que clasifique para la siguiente ronda.

En caso de producirse un empate, el resultado se determinará después de terminado el desempate, a excepción de la Premier League Bowls, en la cual se ofrecerá un precio para el empate.

#### Apuestas al set

Las apuestas se anularán si no se completa el partido.

#### Nacionalidad del ganador

El/La ganador/a se determinará por el país al que represente. Según lo expresado en la página web: [www.worldbowlstour.com](http://www.worldbowlstour.com).

#### Apuestas en Vivo - Ganador del próximo 'end'

En el caso de que un 'end' termine en empate, todas las apuestas se anularán y se devolverá la cantidad apostada.

### **Ciclismo**

#### Apuestas a Ganador final/Ganador de la etapa/Posición final del ciclista

Los participantes deberán pasar la salida en la carrera/etapa para que las apuestas prevalezcan, de lo contrario se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas. Las apuestas se determinarán de acuerdo a la clasificación oficial publicada por los respectivos organismos directivos de la carrera, en el momento de la subida al podio. Las apuestas no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones.

En mercados de 'Clasificación de equipo', las apuestas se determinarán según las posiciones finales en las clasificaciones temporales (en caso de que exista más de una Competición de equipo en un evento en particular).

Las apuestas a 'Ganador' podrían estar sujetas a la 'Regla 4 de Tattersalls' (ver 'Regla 4' en la sección general de 'Deportes').

#### Comparaciones

Dichas comparaciones se determinarán por medio del ciclista que termine en la posición más alta en dicha carrera/etapa. Se anularán las apuestas en el caso de que uno o ambos ciclistas no pasen la línea de salida. Se anularán las apuestas si los dos ciclistas pasan la línea de salida pero ninguno de ellos termina la carrera/etapa. Si los ciclistas empiezan la carrera/etapa y uno de ellos no la termina, se considerará 'ganador' al ciclista que la termine.

#### Eventos especiales

El evento específico deberá realizarse por completo (número de etapas reglamentario), de no ser así, se anularán las apuestas a menos que el resultado ya se haya determinado. En apuestas especiales a una lista de ciclistas, el ciclista en concreto deberá empezar la carrera/etapa en cuestión para que las apuestas prevalezcan. En apuestas 'especiales' a un número de ciclistas, el número reglamentario de equipos deberá empezar el evento para que las apuestas prevalezcan.

### **Golf**

Apuestas a 'Ganador final' / 'Mejor nacionalidad' etc.

Si un golfista no participa, las apuestas sobre dicho golfista serán anuladas. Las apuestas a ganador podrán estar sujetas a la regla 4 de Tattersalls.

Todas las apuestas a 'Ganador' se determinarán por el golfista que gane el trofeo. Se tendrá en cuenta el resultado de posibles 'play-offs'. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat) a la opción de 'Colocado' en las apuestas a 'Ganador y Colocado'.

La determinación de las apuestas se definirá en base a los resultados oficiales publicados del tour durante la entrega de los trofeos (descalificaciones

subsecuentes a este momento no contarán).

Se considerará que un golfista ha participado en el momento en el que dicho golfista golpee la bola desde el tee de salida. En caso de que un golfista se retire después de que haya golpeado la bola en el tee de salida, la cantidad apostada a 'Ganador', 'Grupo', 'Comparaciones' ó '18 hoyos' se perderá.

Si un torneo se ve reducido en el número de hoyos previsto inicialmente, por cualquier motivo (por ejemplo, las inclemencias del tiempo), las apuestas a ganador realizadas antes de completarse la última jornada, se determinarán por el golfista que consiga el trofeo, si se han completado los 36 hoyos de la jornada. Se anularán las apuestas si se completan menos de 36 hoyos, o bien, si las apuestas a 'Ganador' se realizaran después de completarse la última jornada.

Las apuestas anticipadas sobre cualquier golfista que participe en la fase de clasificación, pero dicho golfista no clasifique para el torneo principal, se considerarán perdedoras.

Los torneos Skins estarán sujetos a las reglas de empate (Dead-heat), en el caso de que haya golfistas que ganen la misma cantidad de dinero en premios al final de dicha competición. Si necesitan jugarse hoyos extra para determinar un sólo 'Ganador', la apuesta se determinará por el resultado tras los hoyos extras.

**Apuestas a 'Ganador final' incluyendo el 'Resto' (Field)**

Si un golfista resulta 'No participante' en un torneo, se anulará la apuesta, exceptuando a los golfistas del 'Resto' (field) que no participen. El precio del 'Resto' de golfistas, incluye a todos los golfistas que no aparezcan en este apartado y sólo se aceptarán apuestas a 'Ganador'. Se aplicarán las reglas de apuestas a 'Ganador final' anteriormente mencionadas.

**Apuestas sin golfista(s) listado(s)**

Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat) a las apuestas a 'Ganador', a no ser que el golfista excluido no gane el torneo. Dichas reglas de empate se aplicarán también a la parte de 'Ganador' de las apuestas a 'Ganador y Colocado'.

**Apuestas al grupo**

El ganador será aquél que consiga la posición más alta al final del torneo. Cualquier golfista que no pase el corte se considerará como perdedor. Si ningún golfista pasa el corte, las apuestas se determinarán por el menor número de golpes una vez superado el corte. Si un golfista resulta 'No participante', no se aplicarán las deducciones según la regla de Tattersalls - 4 (c). Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat), excepto cuando el ganador se determine por un 'play-off'.

Si un torneo se ve afectado por las inclemencias del tiempo, las apuestas se determinarán por el golfista que sea declarado ganador del trofeo. Las apuestas prevalecerán siempre que se declare un ganador y se completen un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el golfista en cabeza al finalizar la última jornada completada.

4 mejores del torneo/5 primeros/6 primeros /10 primeros

Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

**Posición final de un golfista listado**

En el caso de que se produzca un empate en la posición final, contará la posición de dicho empate. Por ejemplo, si un golfista empatara con otros 5 golfistas en la 8ª posición, constará a efectos de apuesta que dicho golfista ha finalizado en la 8ª posición.

#### Apuestas de comparación a 54/72/90 hoyos

Si un torneo se ve afectado por las inclemencias del tiempo, las apuestas se determinarán por el golfista que sea declarado ganador del trofeo. Las apuestas prevalecerán siempre que se declare un ganador y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el golfista en cabeza al término de la última jornada completada.

La determinación de las apuestas se definirá en base a los resultados oficiales publicados del tour durante la entrega de los trofeos (descalificaciones subsecuentes a este momento no contarán).

Si un golfista no logra pasar el corte, se considerará ganador de la apuesta al otro golfista. Si ninguno de los dos logra pasar el corte, la apuesta se determinará por el golfista que tenga el menor número de golpes una vez se haya efectuado el corte.

Si un golfista es descalificado o se retira una vez empezado a jugar, ya sea antes de haberse completado dos jornadas del torneo, o bien, después de que ambos golfistas hayan pasado el corte, se considerará ganador de la apuesta al otro golfista.

Si un golfista es descalificado durante la 3ª ó la 4ª jornada del torneo y el otro golfista de la comparación no ha logrado pasar el corte, se considerará ganador de la apuesta al golfista descalificado.

Se ofrecerán cuotas por el empate y en el caso de que éste se produzca, las apuestas a 'Ganador' a cualquiera de los dos golfistas se considerarán perdedoras.

#### Comparaciones del torneo

Tal y como especifica el punto anterior, pero en caso de empate se anularán las apuestas.

#### Grupo de 6 golfistas (Six Shooter)

Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). En el caso de que haya un 'No participante', se aplicará la regla 4. Los golfistas que comiencen pero no completen la jornada se considerarán como perdedores.

#### Grupo de 5 golfistas (Five Shooter)

Tal y como especifica el punto anterior, pero con un grupo de cinco golfistas.

#### Comparaciones a 18 hoyos

El ganador será el golfista con el menor número de golpes en 18 hoyos. En este tipo de apuestas, los golfistas aparecen emparejados independientemente de que jueguen juntos o no.

#### 18 hoyos - Apuestas a grupos de dos o tres golfistas

Las apuestas prevalecerán una vez que los golfistas hayan tomado la salida (tee) en el primer hoyo. Si se abandona el juego en una jornada, se anularán las apuestas sobre esa jornada.

La determinación de las apuestas se definirá en base a los resultados y la puntuación oficiales del tour del día en cuestión (descalificaciones subsecuentes a este momento no contarán).

Prevalecerán las apuestas a grupos de dos y tres golfistas con cuotas ofrecidas por Argenbet.com, independientemente de que los emparejamientos / grupos difieran. Se determinará como ganador al golfista que consiga la mayor puntuación de la jornada en los torneos que utilicen el sistema de puntos de Stableford. Si un golfista no participa, se anularán las apuestas a grupos de 2 y 3 golfistas. Se



anularán las apuestas a un grupo de dos golfistas, si no se ofrece una cuota por el empate si éste llega a ocurrir. Si se ofrece una cuota por el empate, las apuestas se determinarán según dicha cuota. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat) a las apuestas a grupos de tres golfistas.

Para el resto de apuestas en las que aparezcan agrupados más de 3 golfistas en una jornada de 18 hoyos (ej. 7 golfistas, 9 golfistas, etc.), se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). Si un golfista resulta 'No participante', se anularán las apuestas sobre dicho golfista. Asimismo, se aplicarán las deducciones según la regla de Tattersalls 4 (c).

#### Comparación entre cuatro golfistas

Las apuestas prevalecerán después del tee de salida de ambas parejas en el primer hoyo. Para el resto de apuestas en las que aparezcan agrupados más de 3 golfistas en una jornada de 18 hoyos (ej. 4 golfistas, 5 golfistas, etc.) se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). Si un golfista resulta 'No participante', se anularán las apuestas sobre dicho golfista. Asimismo, se aplicarán las deducciones según la regla de Tattersalls 4 (c).

#### Apuestas con hándicap

Se deducirá el hándicap del total final para determinar al ganador. Se anularán las apuestas si el torneo no se completa. Se determinará perdedor a cualquier golfista que no pase el corte. Se aplicarán la Regla 4 y los términos de la cuota de salida a 'Colocado', a cualquier golfista que resulte 'No participante'. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Comparación mítica

Se considerará ganador al golfista que consiga el menor número de golpes en 18 hoyos. Se anularán las apuestas si después de 18 hoyos, el marcador se encuentra en empate.

#### Golfista con el menor número de golpes de la jornada

Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Nº de golpes de un golfista en una jornada

Podrá ajustar una cuota 'en vivo'. Se anularán todas las apuestas, si el golfista no completa dicha jornada.

#### Hándicap en el próximo hoyo - Grupo de 3 golfistas

Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat) si procede. Si ninguno de los tres golfistas seleccionados toma el tee de salida de dicho hoyo, se anularán todas las apuestas. Las apuestas se determinarán en el momento en el que los golfistas abandonen el green de ese hoyo.

#### Ganador del próximo hoyo - Grupo de 2 golfistas

Si ninguno de los dos golfistas toma el tee de salida de dicho hoyo, se anularán todas las apuestas. Las apuestas se determinarán cuando los golfistas abandonen el green.

#### Total del próximo hoyo

Las apuestas se determinarán por la suma del número de golpes de ambos golfistas en dicho hoyo. Si ninguno de los golfistas completa el hoyo en particular, se anularán todas las apuestas. Las apuestas se determinarán cuando los golfistas abandonen el green.

#### Nº de golpes del golfista seleccionado en el siguiente hoyo

Si el golfista no completa dicho hoyo, se anularán todas las apuestas. Las apuestas se determinarán cuando los golfistas abandonen el green.

Líder al término de cada jornada  
Se aplicarán reglas de empate (Dead-heat).

#### Mercados de comparación

Si un partido no comienza (ej. golfista lesionado o descalificado antes del comienzo del partido), se anularán todas las apuestas a dicho partido.

Las apuestas que se puedan determinar por los resultados oficiales del torneo y del partido (incluidos el resultado correcto al final del partido y apuestas individuales sobre el partido) se determinarán por dichos resultados. Esto incluirá los encuentros que terminen antes de tiempo, bien por lesión o por acuerdo de los golfistas.

Todas las apuestas a un encuentro que termina antes de completar los 18 hoyos (ej. por acuerdo de los golfistas), se determinarán si los hoyos que restan por jugarse acaban en empate. Por ejemplo, un golfista que lleve dos hoyos de ventaja en el hoyo 13, una vez finalice el partido se considerará que ha ganado 2 y 1 (en el hoyo 17). Se anularán las apuestas sobre hoyos individuales que no se completen.

#### Greensomes

Las apuestas se determinarán por el resultado oficial del torneo.

#### Foursomes

Las apuestas prevalecerán una vez que las dos parejas hayan salido del primer hoyo.

#### Apuestas de comparación a 36 hoyos

Las apuestas se determinarán por el golfista que consiga el puesto más alto después de jugar 36 hoyos. Si el número de jornadas jugadas se reduce debido a las inclemencias del tiempo, por ejemplo, las apuestas se determinarán siempre que un golfista gane el trofeo (las apuestas prevalecerán siempre que haya un ganador del torneo y se hayan jugado un mínimo de 18 hoyos).

Se considerará ganador de la apuesta al otro golfista si un golfista es descalificado o se retira una vez haya empezado la competición y antes de completar dos jornadas.

Se ofrecerá una cuota por el empate y, en el caso de que se produzca, las apuestas a 'Ganador' sobre cualquiera de los dos golfistas se considerarán perdedoras.

#### Copa Ryder / Copa Solheim / Copa Walker / Copa Walburg / Copa Presidente y cualquier otro partido internacional

Todos los mercados, incluyendo 'Ganador final', 'Empate - Apuesta no válida', 'Hándicap(s)', 'Máximo anotador de puntos', 'Resultado correcto', 'Formato del resultado correcto', 'Total de puntos' se determinarán por el resultado oficial, a no ser que se indique lo contrario. El mercado de 'Ganador del trofeo' en la Copa Presidente se ofrecerá sin la opción de empate, se aplicaran las reglas de empate (Dead-heat).

#### Comparaciones individuales

Si una comparación en particular termina en empate, se anularán las apuestas.

#### Resultado correcto

Las apuestas prevalecerán, siempre y cuando todos los encuentros programados se completen, independientemente de que estos se jueguen posteriormente.

#### Mercados al líder de la jornada

La determinación de las apuestas se basará en la puntuación después de jugar el número de encuentros programados, incluso si éstos se efectúan posteriormente.

#### Apuestas al líder (formato - jornada)

La determinación de las apuestas se basará en la puntuación después de jugar el número de encuentros en el formato específico, incluso si éstos se efectúan posteriormente.

#### Máximo anotador/Mejor equipo/Máximo anotador por nacionalidades (incluyendo mercados de 'Wildcard' y 'Rookie')

Las apuestas se determinarán por los resultados del torneo en su totalidad. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). Las apuestas prevalecerán una vez que el golfista haya realizado el tee de salida.

#### Encuentros con más puntuación

Las apuestas se determinarán por los resultados del torneo en su totalidad. En caso de empate, se anularán las apuestas a 'Comparaciones individuales'. Las apuestas prevalecerán una vez que el golfista haya realizado el tee de salida.

#### Quién anotará el putt ganador

La determinación de las apuestas se basará en el jugador que obtenga la mitad del punto ganador, o el punto entero ganador que le conceda a su equipo 14.5 puntos. En el caso de que ocurra un empate 14-14, las apuestas serán anuladas (incluyendo al jugador que anote el putt ganador para retener el trofeo).

#### Encuentros que lleguen al hoyo 18

Un número de encuentros programados deberá comenzar para que las apuestas tengan lugar. El número de encuentros en los que los dos equipos lleguen al hoyo 18 se utilizarán para la determinación de apuestas.

#### 1º equipo a conseguir 1 punto entero

El ganador será el equipo que gane un partido programado antes y como resultado consiga un punto entero. Se anularán todas las apuestas en el caso de que un partido programado termine en empate.

#### Especiales de Golf

Resultado ganador: Las apuestas se determinarán una vez se hayan completado 72 hoyos (ó 90 hoyos si procede), de lo contrario se anularán todas las apuestas.

Margen de victoria: Las apuestas se determinarán por el número de golpes entre el ganador y el golfista (o golfistas) que termine en segunda posición (incluyendo cuotas por un play-off de desempate). En el caso de que el torneo se vea afectado por las inclemencias del tiempo, las apuestas prevalecerán siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos del torneo.

Hole-in-One (hoyo en un sólo golpe): Se refieren a cuando se consigue un hoyo en un golpe en una jornada concreta de un torneo concreto. En el caso de que el torneo se vea afectado por las inclemencias del tiempo, las apuestas prevalecerán siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos del torneo. En el caso de que se consiga un hoyo en un golpe, pero no se hayan jugado 36 hoyos, se considerará ganadora a la opción 'Sí' de este mercado.

Pasar/Fallar el corte: Se determinarán las apuestas siempre y cuando exista un corte de torneo. En el caso de que en un torneo existan múltiples cortes, las apuestas se determinarán dependiendo de que el golfista pase o no a la siguiente ronda después del '1º corte oficial'.

Ganará/No ganará un Major: Los 4 majors del Open de EE.UU., los Masters de EE.UU., la US PGA y el Open Británico.

Victoria mejorada: Ver reglas sobre apuestas a 'Ganador final'.

## **Balonmano**

### Apuestas al partido

A menos que se especifique lo contrario todas las apuestas se determinarán según el resultado al final del tiempo reglamentario del partido, sin incluir la prórroga si ésta se llegara a jugar. Todos los mercados de apuestas al partido se basan en el resultado al final de los 60 minutos reglamentarios, a menos que se especifique lo contrario. Se anularán las apuestas si no se juegan los 60 minutos reglamentarios de partido, con la excepción de las proposiciones al partido, en las cuales el resultado ya se haya determinado.

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

### Partidos pospuestos o abandonados

Cualquier partido no jugado o pospuesto se considerará como 'No participante' (no válido) de cara a las apuestas, a menos que se juegue dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio original.

### Actuación del equipo

Pronostique en qué fase de la competición el equipo será eliminado, o cuál será la posición final o medalla que dicho equipo obtendrá.

### Máximo goleador del equipo

Contarán los goles anotados durante los 60 minutos de partido y prórroga si la llegara a haber, pero no las tandas de penaltis. Se aplicará la regla de empate ('Dead-heat'). La apuesta tendrá efecto si el jugador participa en el campeonato.

### Proposiciones del partido

Todas las proposiciones del partido, incluyendo las siguientes opciones de apuestas, se pagarán en función del resultado al final del tiempo reglamentario, sin incluir la prórroga si se llegara a efectuar:

Equipo que anote más puntos en una mitad del partido/Mitad del partido en que se anotarán más puntos/Totales del partido - Impar/Par/Totales del equipo - Impar/Par/Margen de victoria/Doble resultado/Mercados de 'Carrera a xx puntos'

### Máximo goleador del campeonato

Contarán los goles anotados durante los 60 minutos de partido y la prórroga si se llegara a jugar pero no las tandas de penaltis. Se aplicará la regla de empate ('Dead-heat'). Las apuestas tendrán efecto si el jugador participa en el campeonato.

### Mejor equipo no europeo

A la hora de determinar el mejor equipo no europeo, y para efectos de la apuesta, se seguirá el siguiente criterio: primero el equipo que acabe el campeonato en la posición final más alta, en el caso de que ningún equipo supere la 1ª fase de la competición, ganará el equipo que haya conseguido más puntos en la 1ª fase de la competición. El siguiente criterio a seguir sería el del equipo con mejor diferencia de goles, y finalmente, el equipo con mayor número de goles. Si prosiguiera el empate, se aplicaría la regla de empate ('Dead-heat').

#### Apuestas en vivo

Deberá completarse el encuentro para que las apuestas prevalezcan (a menos que el mercado ya se haya determinado). Todos los mercados en vivo no incluyen la prórroga, si ésta se jugara, excepto en los siguientes casos:

Clasificará/Ganará la copa/Ganará después de la prórroga

Mercados en vivo a una mitad: Deberá completarse la mitad específica para que las apuestas prevalezcan (a menos que el mercado ya se haya determinado). Todos los mercados en vivo no incluyen la prórroga, si ésta se jugara.

Hándicap(s)/Total de gol(es)/Resultado(s)/Total(es) del equipo/Total Impar/Par/Margen de victoria/1º tiempo - Gol/Empate, apuesta no válida/Doble oportunidad/Mercados de 'Carrera a xx puntos'

Mercados en vivo a 10 minutos: Deberá completarse el período específico de 10 minutos para que las apuestas prevalezcan (a menos que el mercado ya se haya determinado):

Hándicap(s)/Total de gol(es)/Resultado(s)/Total(es) del equipo/Total Impar/Par/Último gol/Margen de victoria/Mercados de 'Carrera a xx puntos.

#### **Hockey sobre hielo**

Todos los partidos se deberán llevar a cabo el día y a la hora prevista (siempre hora local) para que las apuestas prevalezcan. Si un partido se aplaza o suspende antes de la hora de inicio establecida, se anularán todas las apuestas.

Las apuestas se considerarán efectivas cuando falten 5 minutos o menos para el final del encuentro, a menos de que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado.

Se aplicarán las reglas de empate (Push) a los mercados de '2 opciones', a menos que se especifique lo contrario. La cantidad apostada en apuestas simples se devolverá, mientras que en las apuestas múltiples o combinadas, la selección se considerará como 'No participante'.

NHL/NCAAH - Todos los mercados 'antes del partido' y 'en vivo'

Todas las apuestas incluyen prórroga y tandas de penaltis a menos de que se especifique lo contrario. En el caso de que el partido se decidiera a penaltis, se añadirá un gol al resultado del equipo ganador y al resultado total.

Las apuestas al 'Hándicap asiático/Línea de gol asiática', se determinarán según el marcador al final del tiempo reglamentario.

Las apuestas al 'Hándicap adicional' (3 opciones), 'Totales del juego' (3 opciones), 'Doble oportunidad' (3 opciones), 'Empate apuesta no válida', 'Línea de dinero' (3 opciones), 'Totales del equipo' (3 opciones), se determinarán según el marcador al final del tiempo reglamentario.

Los mercados de 'Primero en anotar (2,3,4,5)', se determinarán según el marcador al final del tiempo reglamentario.

Las apuestas con '3 opciones' se determinarán según el resultado al final del tiempo reglamentario, a menos que se especifique lo contrario.

Totales del partido - Impar o par: Si no se anota ningún punto, las apuestas se determinarán como 'par'.

Totales del equipo - Impar o par: Si su equipo no marcara ningún punto, las apuestas se determinarán como 'par'.

Apuestas al período: El período al que se apuesta deberá llevarse a cabo en su totalidad para que las apuestas prevalezcan, a menos de que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado. El tercer período no incluye la prórroga.

Período 'antes del partido' con más puntos: No incluye la prórroga, si dos o más períodos tienen la misma puntuación, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Período 'en vivo' con más puntos: No incluye la prórroga, si dos o más períodos tienen la misma puntuación, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Primer equipo en anotar y ganar: Es el equipo que anote primero y gane el partido (incluye prórroga o tanda de penaltis).

Próximo gol anotado: Esto excluye la tanda de penaltis y la prórroga (solo periodo reglamentario).

Equipo que ganará más periodos: Esto excluye la tanda de penaltis y la prórroga (se ofrece la opción de empate).

Total de goles anotados en casa/fuera de casa: Esto excluye la tanda de penaltis y la prórroga.

Mercados de 10 minutos en vivo: Los 10 minutos designados dentro de la duración el partido. Por ejemplo, se deberán de haber completado entre 31 y 40 minutos para que las apuestas prevalezcan, a no ser que el resultado ya se haya determinado. Para la determinación de las apuestas, no se incluirá la prórroga dentro de los 51-60 minutos del partido si llegara a efectuarse.

Último en anotar dentro del periodo reglamentario: Esto excluye la tanda de penaltis y la prórroga.

Equipo con la anotación más baja/ alta: En el caso de que se produzca un empate, se considerará ganador al equipo con mayor número de lanzamientos a portería. Si continúa el empate, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Grand Salami: Se trata de calcular el número total de goles conseguidos en partidos específicos jugados en un día determinado. Se ofrecerán cifras con las que el resultado deberá ser mayor o menor que la elegida. Se aplicarán las reglas de empate (Push). Deberán completarse al menos 55 minutos del juego para que las apuestas prevalezcan.

Equipo local contra visitante: Deberán completarse al menos 55 minutos del juego para que las apuestas prevalezcan.

Todas las competiciones (excepto NHL/NCAAH) - Apuestas 'antes del partido' y 'en Vivo'

A no ser que se especifique lo contrario, todas las apuestas se determinarán según el resultado al final del periodo reglamentario del partido, sin incluir la prórroga si se llegara a efectuar.

Ganará el encuentro/Ganará el trofeo/Clasificará: Incluye prórroga/tanda de penaltis.

Ganador de la tanda de penaltis / Marcador correcto de la tanda de penaltis: Se determinarán las apuestas dependiendo del resultado de los penaltis.

Totales del partido - Impar o par: Si no se anota ningún punto, las apuestas se determinarán como 'par'.

Totales del equipo - Impar o par: Si su equipo no marcara ningún punto, las apuestas se determinarán como 'par'.

Apuestas al período: El período al que se apuesta deberá llevarse a cabo en su totalidad para que las apuestas prevalezcan, a menos de que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado. El tercer período no incluye la prórroga.

Período 'antes del partido' con más puntos: No incluye la prórroga, si dos o más períodos tienen la misma puntuación, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Período 'en vivo' con más puntos: No incluye la prórroga, si dos o más períodos tienen la misma puntuación, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Mercados de 10 minutos en vivo: Los 10 minutos designados dentro de la duración del partido. Por ejemplo, se deberán de haber completado entre 31 y 40 minutos para que las apuestas prevalezcan, a no ser que el resultado ya se haya determinado. Para la determinación de las apuestas, no se incluirá la prórroga dentro de los 51-60 minutos del partido si llegara a efectuarse.

Equipo con la anotación más baja/ alta: En el caso de que se produzca un empate, se considerará ganador al equipo con mayor número de lanzamientos a portería. Si continúa el empate, se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Comparaciones de jugadores/actuaciones y 'Scorecast'

Los jugadores deberán llevar puesto el dorsal y estar en la pista para que las apuestas prevalezcan.

Comparaciones de los puntos de los jugadores: Los puntos conseguidos por los jugadores en un partido son una combinación de los goles anotados y las asistencias. Se aplicarán las reglas de empate (Push).

Apuestas a torneos, incluyendo los Campeonatos Mundiales de la IIHF y los Juegos Olímpicos

Las apuestas a comparaciones se basarán en el equipo que avance más en el torneo. Si los dos equipos son eliminados en la misma fase, se anularán las apuestas con la excepción de las semifinales, en las que la medalla de bronce contará para las posiciones finales.

Apuestas al descenso: Dos equipos bajarán de división en el Campeonato Mundial de la IIHF, determinando las apuestas en concordancia.

Apuestas al máximo goleador del equipo: El jugador que anote más goles durante la competición será considerado el ganador, participe en todos los partidos o no. Se aplicará la regla de empate (Dead heat).

Apuestas a clasificar en un grupo: Se considerará ganador al equipo que pase de la ronda preliminar a la ronda de clasificación.

Los demás mercados a torneos estarán sujetos a las reglas de NHL.

Apuestas futuras

Puntos en la temporada regular/Comparaciones: El equipo seleccionado deberá

completar al menos 80 partidos de la temporada regular para que las apuestas prevalezcan, a no ser que los partidos restantes de la temporada no afecten al resultado.

Ganará la conferencia: El equipo que progrese a la final de la Copa Stanley será considerado el ganador de la conferencia.

Apuestas al ganador final, a la conferencia y a la división

Todas las apuestas prevalecerán independientemente del traslado de equipo, cambio de nombre del equipo o la duración de la temporada.

Apuestas a las series

Se anularán las apuestas si no se completa el número establecido de partidos (de acuerdo a lo estipulado por las respectivas organizaciones oficiales).

NHL - Máximo goleador durante la temporada regular (goles y asistencias)

Solo los goles y asistencias conseguidos durante la temporada regular de la liga mencionada contarán para este mercado, independientemente del equipo (en esa liga) por el cual se anotaron. El equipo que se menciona acompañando al nombre del jugador es estrictamente como referencia. Los mercados se determinarán en base a las estadísticas oficiales en NHL.com. Se aplicarán las reglas de empate (Dead Heat), tanto si participan todos los jugadores como si no.

## Motor

Fórmula 1

Todas las apuestas a la carrera se determinarán según la clasificación oficial de la FIA (Federación Internacional de Automovilismo) en el momento que los pilotos suban al podio.

Campeonato de pilotos

Por cada participante se ofrecerá una cuota al mejor piloto de Fórmula 1 de la temporada de acuerdo a las posiciones y las reglas del Campeonato de pilotos especificadas por la FIA. Se aplicarán las condiciones de 'Ganador y Colocado' y podrán actualizarse conforme avance la temporada.

Campeonato de constructores

La suma total de puntos de todos sus pilotos constituye el total de la escudería de acuerdo a las posiciones y las reglas del Campeonato de constructores especificadas por la FIA. Se aplicarán las condiciones de 'Ganador y Colocado' y podrán actualizarse conforme avance la temporada.

Comparaciones/Apuestas de grupo

Dos conductores o constructores podrán emparejarse/agruparse a efectos de apuesta y se ofrecerán cuotas sobre cuál de ellos conseguirá más puntos durante la temporada de acuerdo a las posiciones y las reglas del Campeonato de pilotos/constructores especificadas por la FIA. Deberán realizarse en un mínimo de 16 carreras para que las apuestas prevalezcan.

Puntos individuales de equipo / Comparaciones con hándicap de equipos por temporada / Especiales de temporada de equipo

Todas las apuestas prevalecerán independientemente de que se produzcan cambios de conductores. Deberán realizarse un mínimo de 16 carreras para que las apuestas prevalezcan.

Primera vez en el podio/Clasificación/Victoria/Sin posición en el podio



Pronostique en qué Grand Prix el piloto en cuestión acabará en el podio/clasificará/ganará la carrera/no acabará en el podio. Todas las carreras deberán ocurrir en el orden establecido. El piloto deberá tomar parte en las clasificaciones para que las apuestas prevalezcan. El piloto no tiene que acabar la carrera para que las apuestas prevalezcan.

Mayoría de carreras ganadas/Pole Positions/Vueltas más rápidas/Posiciones en el podio

Los mercados se determinarán basándose en los resultados de toda la temporada. Contarán los resultados oficiales de la FIA (incluso cualquier cambio en el resultado impuesto por la FIA durante la subida al podio en la última carrera de la temporada) para la determinación de las apuestas. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

Puntos individuales del piloto / Comparaciones con hándicap de pilotos por temporada / Especiales de temporada de piloto

Cada piloto deberá participar en al menos 6 carreras formando parte del equipo con el que empiece la temporada para que las apuestas prevalezcan. Si un piloto cambia de equipo después de que se hayan realizado más de 6 carreras, los puntos conseguidos con su nuevo equipo contarán y se sumarán a los puntos obtenidos con su primer equipo. Deberán realizarse en un mínimo de 16 carreras para que las apuestas prevalezcan.

Apuestas con hándicap a equipo y piloto

Todas las apuestas prevalecerán independientemente de que se produzcan cambios de conductores. Deberán realizarse en un mínimo de 16 carreras para que las apuestas prevalezcan.

Apuestas individuales al Grand Prix

Se considerarán participantes a todos los pilotos que comiencen la vuelta de formación previa a la carrera. A efectos de apuesta, y para determinar las posiciones 1ª, 2ª y 3ª de la carrera, se utilizarán las posiciones en el podio.

Apuestas a la clasificación

A efectos de apuesta, los tiempos oficiales de clasificación se registrarán por los tiempos registrados por la FIA. Para las apuestas al 'Clasificado más rápido', contará el tiempo conseguido en la tercera fase. Si por alguna razón la tercera fase no se lleva a cabo, entonces las apuestas se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales de la parrilla de la FIA. A efectos de apuesta, las penalizaciones que supongan un cambio en la posición del piloto en la parrilla de salida no contarán. Sin embargo, sí que contarán las penalizaciones en el tiempo de clasificación (especificadas por la FIA). Los pilotos deberán empezar la primera fase de la clasificación para que las apuestas prevalezcan. Los pilotos 1 y 2 deberán empezar la fase especificada de la clasificación para que las apuestas prevalezcan.

Más rápido en práctica 1, 2, 3

A efectos de apuesta, los tiempos oficiales de clasificación se registrarán por los tiempos registrados por la FIA. Los pilotos deberán empezar la primera fase de la clasificación para que las apuestas prevalezcan.

Piloto más rápido en todas las fases de la clasificación

Pronostique si un piloto en concreto será el que consiga el tiempo más rápido en las tres fases de calificación.

Fase de clasificación más rápida

Pronostique en qué fase de la clasificación se producirá el tiempo más rápido. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

Llegará a la tercera sesión de clasificación

A efectos de apuesta, los tiempos oficiales de clasificación se registrarán por los tiempos registrados por la FIA. Los pilotos deberán empezar la primera fase de la clasificación para que las apuestas prevalezcan.

Inicio de la carrera

El comienzo de una carrera se considerará la señal para empezar la vuelta de formación.

Apuestas al número de pilotos que clasificaron / Grupos de pilotos que finalizarán / Terminará último / Para clasificar/ No terminará la carrera

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

Conseguir puntos / Subir al podio

Las apuestas se determinarán por el resultado en el momento en que los pilotos suban al podio. Las apuestas no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones.

Mejor posición final

Si ninguno de los dos pilotos logra completar la carrera, se considerará ganador al piloto que haya completado el mayor número de vueltas. Si los dos pilotos se retiran en la misma vuelta, las apuestas se determinarán por la clasificación oficial en el momento de la subida de los pilotos al podio.

Mercados de posición final

Si ninguno de los dos pilotos logra completar la carrera, se considerará ganador al piloto que haya completado el mayor número de vueltas. Si los dos pilotos se retiran en la misma vuelta, las apuestas se determinarán por la clasificación oficial en el momento de la subida de los pilotos al podio.

Próxima retirada

Las apuestas se determinarán según el resultado oficial de la FIA. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat), si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta.

Puntos del equipo

Las apuestas se determinarán con la combinación de puntos de los dos pilotos de un equipo de constructores.

Apuestas a comparaciones a la carrera

Las apuestas se determinarán de acuerdo a la clasificación oficial en el momento de la subida al podio.

Coche ganador

Todos los coches se considerarán participantes. A efectos de apuesta, se utilizará la subida al podio para determinar la 1ª, 2ª y 3ª posición.

Margen de victoria/Margen de victoria de la clasificación

Las apuestas se determinarán por los resultados oficiales de la FIA.

Vuelta más rápida

A efectos de apuesta, se utilizará el resultado oficial de la FIA en el momento de la subida al podio.

Pronóstico doble (Dual Forecast)

Los dos pilotos deberán terminar entre los dos primeros en la carrera. Si los pilotos

terminan en cualquier otra posición o se retiran, perderá la apuesta. Esta apuesta se basa en el resultado en el momento de la subida al podio. Las apuestas no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones. Si un piloto no está en posición para empezar la vuelta de formación, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.

#### Período de utilización del coche de seguridad

Se denominará como período de utilización del coche de seguridad al momento en el que el coche de seguridad sale conduce delante del coche líder durante una carrera específica. Si la carrera comienza con el coche de seguridad dirigiendo al resto de pilotos, las apuestas concernientes a este mercado se determinarán como 'Sí'. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinará como 'Sí'.

#### Apuestas al grupo

El ganador será el piloto que consiga la posición más alta en el momento de la subida al podio. Si ninguno de los pilotos en el grupo logra clasificar, se considerará ganador al piloto que haya completado el mayor número de vueltas. Si ninguno de los pilotos del grupo logra clasificar y dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). Los conductores serán agrupados solo a efectos de apuesta. Si el piloto no participa, la apuesta será anulada y se aplicarán las deducciones de la regla de Tattersalls 4(c).

#### Primer piloto en retirarse (cuenta la vuelta de formación)

Las apuestas tendrán acción, una vez empiece la primera vuelta de formación. El ganador será el constructor del primer coche que se retire. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Vuelta de la 1ª retirada

Se ofrecerá un mercado de dos opciones (Más de/Menos de) para la vuelta en la que ocurra la primera retirada. La determinación de apuestas se basará en el resultado oficial de la F.I.A. (Importante: El número de vueltas de la F.I.A. se refieren a vueltas completadas, por lo tanto los conductores tienen que haberse retirado en la siguiente vuelta. Ej. si el número de vueltas completas en la F.I.A. marca 3 se sobreentiende que el conductor se habrá retirado en la 4ª y esto se tomará en cuenta para la determinación de apuestas). Si no hubiera ninguna retirada en dicho Grand Prix, las apuestas se anularán ('Push').

#### Primer constructor en retirarse (cuenta la vuelta de formación)

Las apuestas tendrán acción, una vez empiece la primera vuelta de formación. El ganador será el constructor del primer coche que se retire. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Apuestas con hándicap

El hándicap de cada piloto se aplicará al tiempo de su carrera. El piloto con el tiempo más rápido tras aplicar el hándicap se considerará ganador en este mercado. El líder de la carrera deberá haber completado 40 vueltas para que las apuestas prevalezcan. Las apuestas prevalecerán independientemente de que se produzcan retiradas de pilotos. Cualquier piloto que no logre finalizar la carrera o cuya clasificación oficial sea de 1 vuelta o más de distancia del ganador, será considerado perdedor. Se aplicarán las reglas del empate (Dead-heat).

#### Mejor carrera que el resto

Las apuestas prevalecerán, independientemente de que se produzcan retiradas de pilotos.

#### Ganará la primera carrera

Las carreras se deberán de llevar a cabo en el orden especificado para que las

apuestas prevalezcan. Los pilotos en cuestión deberán participar en la clasificación para que las apuestas prevalezcan.

#### Mercados de primera vuelta

Se determinarán las apuestas después de la primera vuelta completa en la carrera original. Se ignorará cualquier otra reanudación oficial de la carrera, a no ser que no se complete la primera vuelta de dicha carrera. En este caso las apuestas se determinarán en base a la primera vuelta completada.

#### Líder después de la primera vuelta

A efectos de apuesta, se considerará ganador al piloto liderando la carrera al cruzar la línea de salida / meta después de haber completado la primera vuelta de la carrera de clasificación (no incluya la vuelta de formación). Se anularán todas las apuestas en el caso de que la primera vuelta no se complete.

#### Se retirará en la primera vuelta

Los pilotos que no hayan completado ninguna vuelta de acuerdo con la clasificación oficial de la carrera de la FIA se considerarán ganadores. Si un piloto no está en posición para empezar la vuelta de formación, se anularán las apuestas sobre este piloto.

#### Líder al final de una vuelta específica

A efectos de apuesta, se considerará ganador al piloto liderando la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de haber completado la vuelta específica de acuerdo con la tabla oficial de vueltas (Race Lap Chart) de la FIA. Se anularán todas las apuestas en el caso de que la primera vuelta no se complete.

#### Posición del conductor al final de la primera vuelta

Es la posición de un conductor al final de la primera vuelta completada de un Grand Prix en concreto. La determinación de estas apuestas se basará en la posición establecida por los resultados oficiales de la FIA. El conductor determinado deberá comenzar la carrera para que las apuestas prevalezcan.

#### El más rápido en el speed trap

Las apuestas se determinarán sobre los datos oficiales del speed trap de acuerdo con el documento 'Race Speed Trap' de la FIA. Si un piloto no está en posición para empezar la vuelta de formación, las apuestas sobre este piloto serán anuladas.

#### Primer/último piloto en realizar una entrada en boxes (pit stop)

Las apuestas se determinarán según los datos oficiales sobre las entradas en boxes de acuerdo con el 'Race Pit Stop Summary' de la FIA. Si un piloto no se encuentra en posición para empezar la vuelta de formación, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.

#### Pillado excediendo la velocidad límite en boxes (Pit Lane)

Se basa en la decisión de la FIA si consideran que un piloto no respetó el límite de velocidad en los boxes (pit lane) durante la carrera. Si un piloto no está en posición para empezar la vuelta de formación, las apuestas sobre dicho piloto serán anuladas.

#### Acabará la carrera en mejor/Misma/Peor posición que la de salida

Las apuestas se determinarán sobre la posición final del piloto establecida en la clasificación oficial de la FIA en el momento en que los pilotos suban al podio y la posición de salida del piloto. Para recibir una posición final, el piloto deberá acabar la carrera entre los clasificados de acuerdo con las reglas de la FIA. Las apuestas a pilotos que aparezcan como retirados en la clasificación oficial de la FIA y que no reciban una posición final se considerarán perdedoras. Las apuestas a los pilotos que no empiecen la carrera desde la posición de salida prevista, incluyendo desde

boxes (pit stop), se declararán nulas.

#### Comparación de equipos

La apuesta se determinará por el número de puntos acumulados en una carrera concreta.

#### Constructores con hándicap

La apuesta se determinará por el número de puntos acumulados en una carrera concreta por los dos constructores en cuestión, una vez se haya aplicado el hándicap.

#### Comparación con hándicap de pilotos

La apuesta se determinará por el número de puntos acumulados en una carrera concreta por los dos pilotos en cuestión, una vez se haya aplicado el hándicap.

#### Nascar / Busch

##### Apuestas al ganador final

El 'Campo' incluye a cualquier piloto que no aparezca en la lista. Las apuestas a pilotos que al final no clasifiquen para la carrera serán anuladas. Para que las apuestas prevalezcan, la carrera deberá disputarse dentro de los 7 días siguientes al día y hora inicialmente previstos. A efectos de apuesta, se considerará ganador de la carrera al ganador oficial de la carrera según la NASCAR (National Association for Stock Car Auto Racing). Esto incluirá todas las carreras que se suspendan prematuramente por cualquier motivo.

#### Comparación de pilotos

Todas las comparaciones se determinarán según el resultado oficial de la NASCAR.

Si un piloto no logra completar la carrera, el otro piloto que forme parte de la apuesta será considerado ganador de la misma. Si ninguno de los dos pilotos logran completar la carrera, el resultado se determinará por el número de vueltas completadas en su totalidad. Si ambos pilotos se retiran en la misma vuelta, el resultado se determinará por la clasificación oficial asignada por el organismo regulador de NASCAR.

Ambos pilotos deberán empezar la carrera (Ej. cruzar la línea de salida) para que las apuestas prevalezcan. Si algún piloto es sustituido antes de que la carrera empiece, se anularán todas las comparaciones. Por ejemplo, el piloto Gordon termina la clasificación en primer lugar, pero debido a una lesión es sustituido por el piloto Brack, en éste caso se anularán todas las apuestas.

Si un piloto es sustituido durante la carrera, las apuestas prevalecerán sobre su sustituto. Por ejemplo, si el piloto Gordon empieza la carrera, pero debido a una lesión es sustituido después de 10 vueltas por el piloto Brack, que finaliza la carrera en cuarto lugar. A efectos de apuesta y de posición en la carrera, se considerará que el piloto Gordon ha finalizado la carrera en 4ª posición.

#### Proposiciones de carrera

Las proposiciones a la carrera se determinarán por el resultado oficial de NASCAR.

Ej. advertencias, vueltas de castigo, cambios de líder, número de líderes, coche ganador, etc. Se anularán las apuestas si la carrera se acorta y no se publican resultados oficiales.

Con referencia a todos los mercados, y para ofrecer un mejor servicio a nuestros clientes, intentaremos determinar las apuestas al término de la carrera con los resultados no oficiales. Sin embargo, nos reservamos el derecho de alterar cualquier apuesta que pueda verse afectada por los resultados oficiales tal y como aparezcan publicados por Nascar.com.

## Clasificación

Comparaciones de clasificación: A efectos de apuesta, las comparaciones se basarán en los tiempos de clasificación (tiempos más rápidos), y no en la parrilla de salida. Por ejemplo, las posiciones que van del 37 al 43 se decidirán por los tiempos y no por cualquier otro criterio. Si dos o más pilotos obtienen exactamente el mismo tiempo en la clasificación, se considerará ganador al piloto con la posición más alta en la parrilla de salida.

Se anularán las apuestas si el piloto no empieza la vuelta de clasificación. Si un piloto no inicia la carrera, las apuestas no tendrán acción.

En el caso de que no se completara la clasificación, se anularán todas las apuestas a la calificación. Todas las proposiciones se determinarán por los resultados oficiales de la NASCAR, a no ser que se especifique lo contrario.

## Apuestas futuras / de temporada

Para que las proposiciones futuras prevalezcan, los pilotos deberán lograr clasificar en un mínimo de 27 carreras. Para que las apuestas a un piloto como 'Ganador final' de la temporada prevalezcan, dicho piloto deberá obtener clasificación en un mínimo de 27 carreras.

## Carreras de Cart / Indy

### Apuestas al 'Ganador final'

El término 'Campo' engloba a los pilotos que no aparezcan en la lista. Las apuestas a pilotos que no clasifiquen para la carrera no tendrán acción. Para que las apuestas prevalezcan, la carrera deberá celebrarse dentro de los 7 días siguientes a la fecha y hora inicialmente previstos. El ganador, a efectos de apuesta, se determinará según el organismo oficial regulador de la carrera, incluyendo todas las carreras que por cualquier motivo hayan terminado antes de lo previsto.

## Comparaciones y proposiciones de carrera

Ambos pilotos deberán comenzar la carrera para que las apuestas tengan acción (ej. cruzar la línea de salida). Si algún piloto es sustituido antes del comienzo de la carrera, se anularán todas las apuestas. Si un piloto no logra completar la carrera, el otro piloto será declarado el ganador. Si ninguno de los pilotos termina la carrera, el resultado se determinará según el número de vueltas completadas. Si los dos pilotos se retiran en la misma vuelta, las apuestas se determinarán por los resultados oficiales suministrados por el organismo regulador de la carrera.

## Carreras de turismos

Todas las apuestas se determinarán según la clasificación oficial en el podio proporcionada por la organización del campeonato relevante. Cualquier investigación posterior no afectará este resultado. En lo referente a la determinación de mercados específicos, por favor remítase a las reglas de 'Fórmula 1' anteriormente mencionadas.

## Campeonato de pilotos

Cada participante recibirá cuotas a mejor piloto de la temporada de carreras de turismos concretadas de acuerdo con las posiciones y reglas oficiales del 'Campeonato de pilotos' especificadas por la organización relevante.

## Apuestas a carreras individuales

Todos los pilotos que comiencen la vuelta de calentamiento serán considerados 'Participantes'. Las posiciones en el podio determinarán al 1º, 2º y 3º en las apuestas.

## Mercados a la clasificación

Las posiciones oficiales en la clasificación, tal y como las presenta la organización

relevante, se utilizarán para la determinación de apuestas. Las penalizaciones de posición de salida no se aplicarán a la determinación de apuestas. Los pilotos deberán completar la vuelta de clasificación para que las apuestas prevalezcan.

#### Inicio de la carrera

El inicio de cualquier carrera se define como la señal con la que comienza la vuelta de calentamiento.

#### Número de pilotos clasificados

La determinación del número de pilotos clasificado se basará en la clasificación de la organización oficial relevante.

#### Podio

El resultado en el momento de la subida al podio determinará las apuestas. Subsecuentes investigaciones y/o apelaciones no afectarán a las apuestas.

#### Apuestas de comparación de la carrera

Las apuestas se determinarán en base a la clasificación oficial relevante en el momento de la subida al podio.

#### Margen de victoria

Las apuestas se determinarán en base al resultado oficial.

#### Vuelta más rápida

Se utilizará el resultado en el momento de la subida al podio en la carrera.

#### Primera retirada (cuenta la vuelta de calentamiento)

Las apuestas tendrán validez una vez comience la vuelta de calentamiento. El ganador es el piloto del primer coche que se retire. Si se retirara más de un piloto durante la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Líder después de la 1ª vuelta

Se considerará ganador al piloto que lidere la carrera cuando crucen la línea de salida/meta, después de una vuelta de clasificación (no incluye la vuelta de calentamiento) para la determinación de las apuestas. En el caso de que no se complete una vuelta se anularán todas las apuestas.

#### A1

Todas las apuestas a la carrera se determinarán según la clasificación oficial reconocida por la organización del campeonato A1GP, en el momento de la subida al podio de los pilotos. Las apuestas no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones. En lo referente a la determinación de mercados específicos, por favor remítase a las reglas de 'Fórmula 1' anteriormente mencionadas.

#### Rally

Todas las apuestas a la carrera se determinarán por la clasificación oficial, tal y como quede establecida por los organizadores oficiales de la carrera y no se verán afectadas por posteriores descalificaciones y/o apelaciones.

#### Superleague Formula

Todas las apuestas se determinarán según la clasificación oficial en el podio proporcionada por la organización del campeonato relevante. Cualquier investigación posterior no afectará este resultado. Remítase a las reglas de 'Fórmula 1' anteriormente mencionadas, sobre la determinación de apuestas en los mercados específicos.

#### Campeonato por equipos

Cada participante recibirá cuotas a mejor equipo de la temporada de 'Superleague Formula', de acuerdo con las posiciones y reglas oficiales del 'Campeonato por equipos' especificadas por la organización relevante.

#### Apuestas a carreras individuales

Todos los pilotos que comiencen la vuelta después del 'rolling start' (inicio en movimiento) serán considerados 'Participantes'. A efectos de apuesta, se utilizará la subida al podio para determinar la 1<sup>a</sup>, 2<sup>a</sup> y 3<sup>a</sup> posición.

#### Mercados a la clasificación

Las posiciones oficiales en la clasificación, tal y como las presenta la organización relevante, se utilizarán para la determinación de apuestas. Las penalizaciones de posición de salida no se aplicarán a la determinación de apuestas. Los pilotos deberán completar la vuelta de clasificación para que las apuestas prevalezcan.

#### Inicio de la carrera

El inicio de cualquier carrera se define como la señal con la que comienza la vuelta de calentamiento.

#### Número de pilotos clasificados

La determinación del número de pilotos clasificado se basará en la clasificación de la organización oficial relevante.

#### Podio

El resultado en el momento de la subida al podio determinará las apuestas.

Subsecuentes investigaciones y/o apelaciones no afectarán a las apuestas.

#### Apuestas de comparación de la carrera

Las apuestas se determinarán en base a la clasificación oficial relevante en el momento de la subida al podio.

#### Margen de victoria

Las apuestas se determinarán en base al resultado oficial.

#### Vuelta más rápida

Se utilizará el resultado en el momento de la subida al podio en la carrera.

#### Primera retirada (cuenta la vuelta de calentamiento)

Las apuestas tendrán validez una vez comience la vuelta con 'rolling start' (inicio en movimiento). Se considerará como ganador al piloto del primer coche que se retire. Si se retirara más de un piloto durante la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat).

#### Líder después de la 1<sup>a</sup> vuelta

Se considerará ganador al piloto que lidere la carrera cuando crucen la línea de meta, después de una vuelta de clasificación (no incluye la vuelta con 'rolling start' es decir, inicio en movimiento) para la determinación de las apuestas. En el caso de que no se complete una vuelta se anularán todas las apuestas.

### **Motociclismo**

#### Apuesta al campeonato

Las apuestas prevalecerán tanto si los participantes compiten como sino. Las apuestas se determinarán según el número de puntos acumulados después de la presentación del podio en la última carrera de la temporada. Las apuestas no se verán afectas por ninguna investigación posterior.

#### Apuestas a carreras individuales

Se anulará la apuesta si a un corredor se le considera 'No participante' Podrá



aplicarse 'Regla 4 de Tattersalls'. Todos los motociclistas en posición de salida en la vuelta de calentamiento se considerarán como 'Participantes'. A efectos de apuesta las posiciones del podio se utilizarán para determinar la 1ª, 2ª y 3ª posición. Posteriores descalificaciones y/o apelaciones no afectarán la determinación de la apuesta.

**Superbikes:** Todos los motociclistas en posición de salida en la vuelta de calentamiento de la primera carrera también se considerarán corredores de la segunda carrera. No se realizará ninguna deducción en las apuestas (Regla 4) por los motociclistas de la segunda carrera, en caso de que algún piloto abandone tras la primera carrera.

#### Posición final del piloto

Se utilizará la clasificación oficial final de la carrera (en el momento en el que los pilotos suban al podio) para la determinación de las apuestas. Posteriores descalificaciones y/o apelaciones no afectarán la determinación de la apuesta.

#### Apuestas de comparación de pilotos

En una comparación, ambos corredores deberán estar en la posición de salida al comenzar la vuelta de calentamiento de dicha carrera para que las apuestas prevalezcan. Se anularán las apuestas si los pilotos no terminan la carrera, retirándose en la misma vuelta. De no ser así, para la determinación de las apuestas, se considerará 'Ganador' al piloto que en el momento de dicha retirada haya completado el mayor número de vueltas.

#### Grupos en campeonato / Comparaciones en campeonato

Se determinará al ganador con el número total de puntos (siguiendo la presentación del podio de la carrera final de la temporada). Si los puntos se encuentran igualados se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat), a no ser que haya un empate en el propio campeonato. En este evento el resultado se determinará según las reglas de la competición. No se tendrá en cuenta ninguna solicitud posterior.

#### Posición de parrilla

Para la determinación de las apuestas se utilizarán los tiempos oficiales de calificación reconocidos por el organismo oficial competente. Las penalizaciones que afecten a la posición de un piloto en la parrilla de salida no contarán para la determinación de las apuestas. Sin embargo, sí contarán las posibles penalizaciones que afecten a los tiempos de calificación (reconocido por el organismo oficial competente).

Para que las apuestas prevalezcan, los pilotos que tomen parte en cualquiera de las sesiones oficiales de clasificación (incluyendo la de calentamiento) deberán haber tomado parte en el mercado de posición de parrilla.

#### Comparaciones de parrilla

Ambos motociclistas deberán tomar parte en la sesión de clasificación después de haber realizado la apuesta para que ésta prevalezca.

#### Mercados en la primera vuelta

Se determinarán las apuestas después de la primera vuelta completa en la carrera original, basándose en el primero que pase la línea de meta, sin contar los comienzos fallidos. Adicionalmente, se ignorará cualquier otra reanudación oficial de la carrera, a no ser que no se completara la primera vuelta de la carrera original. En este caso las apuestas se determinarán en base a la primera vuelta completada.

#### Margen de victoria

Las apuestas se determinarán según el resultado oficial. 'World Superbikes' se refiere a los resultados que se encuentran en worldsbk.com y 'Moto GP' se refiere a los resultados que se encuentran en motogp.com.

Nº de motociclistas clasificados

La determinación de esta apuesta se basará en el número de motociclistas listados como finalistas en la clasificación oficial de la carrera de worldsbk.com (World Superbikes) y motogp.com (Moto GP).

## Rugby League

A menos de que se especifique lo contrario, todas las apuestas de rugby se determinarán tras los 80 minutos de juego. En estos 80 minutos se incluye el tiempo de descuento.

Se anularán todas las apuestas al partido en caso de que el lugar de dicho encuentro sea distinto al originalmente establecido.

Se anularán todas las apuestas al partido en caso de que el oponente sea distinto al originalmente establecido.

Partidos abandonados

Se anularán todas las apuestas, con la excepción de aquellas donde el resultado ya se haya determinado.

Partidos aplazados

Las apuestas se anularán a menos que los partidos aplazados se jueguen esa misma 'semana de rugby' (de lunes a domingo ambos inclusive, horario insular británico).

Apuestas al 'Ganador final'

Se considerarán apuestas al 'Ganador final', aquéllas al campeón al final de la temporada regular, a no ser que se especifique lo contrario. La posición en la que acaban los equipos al final de los partidos programados determinará las posiciones sin que se permitan los 'play-offs' o aspectos posteriores (y potenciales deducciones de puntos) por las respectivas ligas.

Las apuestas a 'Terminará último' se determinarán según el equipo que finalice en la última posición de esa liga después de haberse completado la temporada regular.

Descender: Las apuestas a 'Descender' se determinarán según las reglas, de dicha liga, al respecto. Por ejemplo, en la 'Super League' después de haberse completado la temporada regular descienden dos equipos.

Comparaciones

Cuando se ofrezcan cuotas tanto por 'Ganador final' como por hándicap/hándicap adicional para una comparación, estas se determinarán como apuestas al 'Ganador final' a menos que se solicite una cotización de hándicap o precio de clasificación. Cuando solo se ofrezcan apuestas de hándicap/hándicap adicional, éstas se determinarán según la cuota anunciada para el hándicap a la hora de realizar la apuesta.

Apuestas al hándicap/Apuestas alternativas al hándicap (incluyendo apuestas en vivo): En mercados de 2 opciones, las apuestas serán anuladas en caso de empate.

Total de puntos' - 2 opciones/Total de puntos alternativo - 2 opciones/Total de puntos del equipo - 2 opciones: Se anularán las apuestas si el marcador se

encuentra en empate después de deducir el total de puntos.

Segundo ensayo - 2 opciones: Cuando no haya un segundo ensayo (try), se anularán las apuestas.

Ensayos del encuentro - 2 opciones/Total de ensayos del equipo - 2 opciones: Se anularán las apuestas si el marcador se encuentra en empate después de deducir el total de puntos. Para estos mercados el ensayo (try) incluye el ensayo de penalti (penalti try).

Primera jugada en la que se anota/Primera jugada en la que se anota - 2º tiempo/Primero en anotar - 2º tiempo/Primer equipo en anotar/Última jugada en la que se anota - 1º tiempo/ Última jugada en la que se anota en el partido/Último equipo en anotar: Todas estas proposiciones de apuestas incluyen el ensayo de penalti (penalty try). Para el resto de apuestas al marcador por conversiones no contará el ensayo (try).

El primer equipo que consiga anotar ganará el partido: Se incluirá la prórroga si se efectúa.

Mitad con la puntuación más alta/Equipo con la puntuación más alta de la mitad: El total de la segunda mitad excluirá la prórroga si se efectúa.

En la apuesta 'Doble resultado' pronosticará el resultado en el descanso y al final del partido.

Margen(es) de victoria: Para la determinación de las apuestas, se utilizará el margen al final del partido (opción de empate disponible).

Mercados de 'Carrera a xx puntos': Pronostique qué equipo llegará a un número estipulado de puntos (opción de 'Ninguno' disponible).

Apuestas a la mitad: Las apuestas a la 1ª mitad se determinarán al final de la 1ª mitad. Las apuestas a la 2ª mitad se determinarán al final del tiempo reglamentario, esto excluye la prórroga.

Lance Todd Trophy: Se refiere a la final del 'Challenge Cup' de la Rugby League. El mejor jugador del partido se decidirá al final del partido y se galardonará al campeón con el trofeo Lance Todd. Se ofrecerán cotizaciones por cada jugador que participe en el partido.

Resultado del partido/Ganará en la prórroga/Levantará el trofeo/Clasificará: La determinación de las apuestas incluirá la prórroga si ésta se lleva a cabo.

Marcador del primer/último ensayo

Se anularán las apuestas sobre jugadores que no participen en el encuentro, así como las apuestas al 'Marcador del primer ensayo', si la selección no juega antes de que el primer ensayo se anote.

Las apuestas 'Marcador del 1º ensayo' a 'Ganador y Colocado' sobre jugadores que no tomen parte en el partido en el momento de anotado el primer ensayo, se anularán independientemente de si dichos jugadores consiguen un ensayo más adelante en el transcurso del partido. Si se marcaran menos ensayos que las posiciones ofrecidas a 'Ganador y Colocado', las apuestas a jugadores que no hayan anotado se considerarán perdedoras. No se pagará extra si un jugador marca más de uno de los cuatro primeros ensayos.

Si el primer ensayo (try) es un ensayo de penalti, se considerará ganador al

jugador que anote el segundo ensayo (try) para la determinación de las apuestas.

Prevalecerán las apuestas al 'Marcador del último ensayo' a jugadores que participen en algún momento del partido.

Jugador que anotará un ensayo en cualquier momento

Las apuestas sobre jugadores que participen en algún momento del partido prevalecerán. Los ensayos incluirán los ensayos de penalti (descrito previamente).

Se anularán las apuestas a un jugador en un partido que no se complete, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado.

Dorsales de los anotadores de ensayo

Un ensayo de penalti cuenta como 6.

Tiempo del 1º ensayo del equipo/1º ensayo en la 2ª mitad

Los ensayos incluirán los ensayos de penalti. Si no se anota ningún ensayo ni en la 1ª ni en la 2ª mitad, las apuestas se determinarán como 'Después'.

Comparaciones entre jugadores

Pronostique el jugador que anotará más puntos. Ambos jugadores deberán empezar el partido desde el inicio, de lo contrario se anularán las apuestas. En caso de empate entre ambos jugadores, se devolverá la cantidad apostada. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Actuación de jugadores / puntos

El jugador deberá empezar el partido desde el inicio, de lo contrario se anularán las apuestas. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

¿Habrá un sinbinning / Gol de drop /40-20?

Se determinará solamente en el tiempo reglamentario. A efectos de las apuestas el gol drop y 40/20 debe ser efectuado.

Número de ensayos - Ensayos del equipo/Anotará un ensayo

Contarán los ensayos de penalti. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Equipo con mayor número de puntos - Hándicap

Todos los partidos previstos deberán completarse para que las apuestas prevalezcan. La determinación incluirá el hándicap añadido al resultado del equipo seleccionado. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

Total de ensayos del equipo/Total de ensayos

Contarán los ensayos de penalti. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Ganará las 2 mitades del partido

Deberán completarse las dos mitades del partido para que las apuestas prevalezcan.

¿Realizarán uno de los dos equipos 3 ensayos seguidos?

Cualquiera de los 2 equipos deberá anotar 3 ensayos durante el partido sin que el otro equipo consiga anotar ningún ensayo entre ellos. Contarán los ensayos de penalti.

Equipo con menor puntuación durante el partido

Pronostique si el equipo denominado tendrá menos puntos que el otro equipo en algún momento de un encuentro en particular.

Último equipo en anotar  
La prórroga se incluye si se juega.

Equipo con mayor / menor número de puntos anotados  
Solo los equipos especificados contarán. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

#### Scorecast

Todas las apuestas se aplicarán solo a los 80 minutos de juego reglamentario. Se anularán las apuestas si el jugador seleccionado empieza a jugar después del ensayo, o no juega durante el partido. Prevalecerá la apuesta si el jugador ha participado en cualquier momento antes del primer ensayo. Si se abandona el partido después de un ensayo, se determinarán todas las apuestas como simples con el primer jugador que haya marcado el ensayo a las cotizaciones correspondientes. Si el primer ensayo es de penalti, a efectos de apuesta se considerará ganador al jugador al que los árbitros del partido concedieran dicho ensayo.

#### Mejor jugador del partido

Si no se anuncia durante la retransmisión en vivo en el canal correspondiente, o en la página Web oficial de la cadena televisiva, se anularán todas las apuestas a este mercado a las 24 horas del resultado.

#### Partidos míticos

La apuesta se determinará en base al hándicap aplicado al total de puntos anotados por cada equipo al final de la ronda semanal actual de partidos. Se considerará ganador al equipo con el mayor número de puntos después de haberse aplicado el hándicap. Se anularán las apuestas si cualquiera de los partidos de los equipos en cuestión se suspende o aplaza.

#### Apuestas de la temporada

Máximo anotador: Las apuestas se determinan solo según la temporada regular (los play-offs no contarán).

Terminará último: Las apuestas se determinarán según el equipo que termine en la posición más baja de la liga (independientemente de si se aplica un descenso o no).

Comparación de puntos en la temporada - Hándicap: No contarán las deducciones de puntos a efectos de este tipo de apuesta.

Temporada regular - Hándicap: No contarán las deducciones de puntos a efectos de este tipo de apuesta.

Total de puntos del equipo en la temporada: No contarán las deducciones de puntos a efectos de este tipo de apuesta.

## **Rugby Union**

### Reglas generales

A menos de que se especifique lo contrario, todas las apuestas de rugby se determinarán tras los 80 minutos de juego. En estos 80 minutos se incluye el tiempo de descuento.

A menos de que se especifique lo contrario, las apuestas a partidos del Rugby a siete se determinarán dentro del tiempo reglamentario del torneo específico y no incluirá la prórroga si esta se llevara a cabo.

Se anularán todas las apuestas al partido en caso de que el lugar de dicho encuentro sea distinto al originalmente establecido.

Se anularán todas las apuestas al partido en caso de que el oponente sea distinto al originalmente establecido.

#### Partidos abandonados

Se anularán todas las apuestas, con la excepción de aquellas donde el resultado ya se haya determinado.

#### Partidos aplazados

Las apuestas se anularán a menos que los partidos aplazados se jueguen esa misma 'semana de rugby' (de lunes a domingo, ambos inclusive, horario insular británico).

#### Apuestas al 'Ganador final'

Se considerarán apuestas al 'Ganador final', aquéllas al campeón al final de la temporada regular, a no ser que se especifique lo contrario. La posición en la que acaban los equipos al final de los partidos programados determinará las posiciones sin que se permitan los 'play-offs' o aspectos posteriores (y potenciales deducciones de puntos) por las respectivas ligas.

Las apuestas a 'Terminará último' se determinarán según el equipo que finalice en la última posición de esa liga después de haberse completado la temporada regular.

Cuchara de madera (Wooden Spoon): Ofrecido para el torneo de Seis Naciones, se determinará según el equipo que termine último en la tabla, en la competición del torneo Seis Naciones en cuestión.

Descender: Las apuestas a 'Descender' se determinarán según las reglas, de dicha liga, al respecto.

#### Comparaciones

Cuando se ofrezcan cuotas tanto por 'Ganador final' como por hándicap/hándicap adicional para una comparación, estas se determinarán como apuestas al 'Ganador final' a menos que se solicite una cotización de hándicap o precio de clasificación. Cuando solo se ofrezcan apuestas de hándicap/hándicap adicional, éstas se determinarán según la cuota anunciada para el hándicap a la hora de realizar la apuesta.

Apuestas al hándicap/Apuestas al hándicap - Adicional (incluyendo apuestas en vivo): En mercados de 2 opciones, las apuestas serán anuladas en caso de empate.

Total de puntos' - 2 opciones/Total de puntos - Adicional - 2 Opciones/Total de puntos del equipo - 2 Opciones: Se anularán las apuestas si el marcador se encuentra en empate después de deducir el total de puntos.

Segundo ensayo - 2 opciones: Cuando no haya un segundo ensayo (try), se anularán las apuestas.

Ensayos del encuentro - 2 opciones/Total de ensayos del equipo - 2 opciones: Se anularán las apuestas si el marcador se encuentra en empate después de deducir el total de puntos. Para estos mercados el ensayo (try) incluye el ensayo de penalti (penalti try).

Total de penaltis realizados con éxito - 2 opciones: La determinación de las apuestas se basará en el total de penaltis realizados con éxito, no en el total de penaltis concedidos. Se anularán las apuestas si el marcador se encuentra en

empate después de deducir el total de puntos.

Totales del equipo Impar/Par - 2 opciones: Para la determinación de las apuestas el 'cero' será considerado 'par'.

Primera jugada en la que se anota/Equipo - Primera jugada en la que se anota/Primera jugada en la que se anota - 2º tiempo/Primero en anotar - 2º tiempo/Primer equipo en anotar/Última jugada en la que se anota - 1º tiempo/Última jugada en la que se anota en el partido/Último equipo en anotar: Todas estas proposiciones de apuestas incluyen el ensayo de penalti (penalty try). Para el resto de apuestas al marcador por conversiones no contará el ensayo (try).

Primera jugada en la que se anota - 4 Opciones: Si la primera jugada en la que se anota tuviera cualquier otro resultado que no sea un ensayo o penalti, las apuestas serán anuladas. Para este mercado, el ensayo incluye ensayo de penalti.

Más ensayos o penaltis: El empate será una opción. Para este mercado, el ensayo incluye ensayo de penalti.

El primer equipo que consiga anotar ganará el partido: Se incluirá la prórroga si se efectúa.

Mitad con la puntuación más alta/Equipo con la puntuación más alta de la mitad: El total de la segunda mitad excluirá la prórroga si se efectúa. El empate será una opción.

En la apuesta 'Doble resultado' pronosticará el resultado en el descanso y al final del partido.

Margen(es) de victoria: Para la determinación de las apuestas, se utilizará el margen al final del partido (opción de empate disponible).

Mercados de 'Carrera a xx puntos': Pronostique qué equipo llegará a un número estipulado de puntos (opción de 'Ninguno' disponible).

Apuestas a la mitad: Las apuestas a la 1ª mitad se determinarán al final de la 1ª mitad. Las apuestas a la 2ª mitad se determinarán al final del tiempo reglamentario, esto excluye la prórroga. La mitad en cuestión deberá ser completada para que las apuestas prevalezcan, a menos que el resultado del mercado específico ya se haya determinado.

Apuestas a los 10 minutos: El periodo de 10 minutos en cuestión deberá ser completado para que las apuestas prevalezcan, a menos que el resultado del mercado específico ya se haya determinado.

Resultado del partido/Ganará en la prórroga/Levantará el trofeo/Clasificará: La determinación de las apuestas incluirá la prórroga si ésta se lleva a cabo.

Marcador del primer/último ensayo

Se anularán las apuestas sobre jugadores que no participen en el encuentro, así como las apuestas al 'Marcador del primer ensayo', si la selección no juega antes de que el primer ensayo se anote.

Las apuestas 'Marcador del 1º ensayo' a 'Ganador y Colocado' sobre jugadores que no tomen parte en el partido en el momento de anotado el primer ensayo, se anularán independientemente de si dichos jugadores consiguen un ensayo más adelante en el transcurso del partido. Si se marcaran menos ensayos que las posiciones ofrecidas a 'Ganador y Colocado', las apuestas a jugadores que no hayan

anotado se considerarán perdedoras. No se pagará extra si un jugador marca más de uno de los cuatro primeros ensayos.

Si el primer ensayo (try) es de penalti, se considerará ganador al jugador que anote el segundo ensayo (try) para la determinación de las apuestas.

Prevalecerán las apuestas al 'Marcador del último ensayo' a jugadores que participen en algún momento del partido.

Si el último ensayo es de penalti, se considerará ganador al jugador que anote el ensayo (try) anterior para la determinación de las apuestas.

Jugador que anotará un ensayo en cualquier momento  
Las apuestas sobre jugadores que participen en algún momento del partido prevalecerán. Los ensayos incluirán los ensayos de penalti (descrito previamente).

Se anularán las apuestas a un jugador en un partido que no se complete, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado.

Dorsales de los anotadores de ensayo  
Un ensayo de penalti cuenta como 8.

Tiempo del 1º ensayo del equipo/1º ensayo en la 2ª mitad  
Los ensayos incluirán los ensayos de penalti. Si no se anota ningún ensayo ni en la 1ª ni en la 2ª mitad, las apuestas se determinarán como 'Después'.

Momento del 1º penalti del equipo convertido  
Si ningún penalti es convertido, las apuestas serán determinadas como 'Después'.

Equipo que anotará el primer ensayo  
El mercado incluye la opción de 'Sin ensayos anotados'.

Comparaciones entre jugadores  
Pronostique el jugador que anotará más puntos. Ambos jugadores deberán empezar el partido desde el inicio, de lo contrario se anularán las apuestas. En caso de empate entre ambos jugadores, se devolverá la cantidad apostada. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Actuación de jugadores / puntos  
El jugador deberá empezar el partido desde el inicio, de lo contrario se anularán las apuestas. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

¿Habrá un sinbinning / Gol de drop?  
Se determinará solamente en el tiempo reglamentario. Para la determinación de las apuestas el gol de 'drop' deberá ser efectuado.

Número de ensayos - Ensayos del equipo/Anotará un ensayo  
Contarán los ensayos de penalti. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Total de ensayos del equipo/(incluyendo Alternativos)  
Contarán los ensayos de penalti. La apuesta se basa solamente en el tiempo reglamentario.

Equipo - Ganará las 2 mitades/Equipo - Ganará cualquier mitad  
Deberán completarse las dos mitades del partido para que las apuestas prevalezcan.



¿Realizarán uno de los dos equipos 3 ensayos seguidos?

Cualquiera de los 2 equipos deberá anotar 3 ensayos durante el partido sin que el otro equipo consiga anotar ningún ensayo entre ellos. Contarán los ensayos de penalti.

Equipo con menor puntuación durante el partido

Pronostique si el equipo denominado tendrá menos puntos que el otro equipo en algún momento de un encuentro en particular.

Último equipo en anotar

La prórroga se incluye si se juega.

Equipo con mayor / menor número de puntos anotados

Solo los equipos especificados contarán. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

Scorecast

Todas las apuestas se aplicarán solo a los 80 minutos de juego reglamentario. Se anularán las apuestas si el jugador seleccionado empieza a jugar después del ensayo, o no juega durante el partido. Prevalecerá la apuesta si el jugador ha participado en cualquier momento antes del primer ensayo. Si se abandona el partido después de un ensayo, se determinarán todas las apuestas como simples con el primer jugador que haya marcado el ensayo a las cotizaciones correspondientes. Si el primer ensayo (try) es de penalti, se considerará ganador al jugador que anote el segundo ensayo (try) para la determinación de las apuestas.

Mejor jugador del partido

Si no se anuncia durante la retransmisión en vivo en el canal correspondiente, o en la página Web oficial de la cadena televisiva, se anularán todas las apuestas a este mercado a las 24 horas del resultado.

Equipo con mayor número de puntos - Hándicap

Todos los partidos previstos deberán completarse para que las apuestas prevalezcan. La determinación incluirá el hándicap añadido al resultado del equipo seleccionado. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

Partidos míticos

La apuesta se determinará en base al hándicap aplicado al total de puntos anotados por cada equipo al final de la ronda semanal actual de partidos. Se considerará ganador al equipo con el mayor número de puntos después de haberse aplicado el hándicap. Se anularán las apuestas si cualquiera de los partidos de los equipos en cuestión se suspende o aplaza.

APUESTAS DE LA TEMPORADA

Máximo anotador: Las apuestas se determinan solo según la temporada regular (los play-offs no contarán).

Terminará último: Las apuestas se determinarán según el equipo que termine en la posición más baja de la liga (independientemente de si se aplica un descenso o no).

Especial - Torneo de las Seis Naciones

Cualquiera de las naciones locales (Inglaterra, Irlanda, Escocia o Gales) deberá ganar los tres partidos contra las otras tres selecciones para obtener el trofeo de la Triple Corona.

Cualquiera de los seis participantes deberá ganar los cinco partidos que dispute para adjudicarse el Grand Slam.

Ganador final del Torneo de las Seis Naciones - Si dos equipos finalizan en primera posición con el mismo número de puntos, a efectos de apuesta, las reglas oficiales de la competición determinarán al ganador.

Total de puntos del equipo y total de ensayos: El equipo deberá completar cada uno de los 5 encuentros de las Seis Naciones para que las apuestas prevalezcan. Se anularán las apuestas si cualquiera de los partidos se aplaza o abandona.

Máximo anotador de ensayos del torneo: Las apuestas prevalecerán tanto si los participantes compiten como si no. Se aplicarán las reglas de empate (Dead-Heat).

## **Voleibol**

Antes del partido

En el caso de que un partido empiece pero no se complete, se anularán todas las apuestas, a menos que el resultado del mercado en concreto ya se haya determinado.

En el caso de que el árbitro imponga deducciones de puntos, los resultados oficiales siempre se utilizarán para la determinación de todos los mercados.

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

En competiciones en las que se utiliza el 'set de oro' para decidir qué equipo progresará a la siguiente fase en un empate de rondas en que ambos equipos hayan jugado como 'en casa' y 'visitante' (en el caso de que el empate sea en partidos ganados), el 'set de oro' no contará para la determinación de las apuestas.

Cualquier partido no jugado o pospuesto se considerará como 'No participante' (no válido) de cara a las apuestas, a menos que se juegue dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio original.

Apuestas en vivo

Los siguientes mercados se anularán si no se completa el partido:

Ganará del partido/Apuestas al set/Total de puntos del partido/Equipo - Total de puntos del partido/Apuestas con hándicap

Para determinar mercados individuales, se anularán las apuestas en el caso de que no se haya completado el set, a menos de que el resultado del mercado específico ya se haya determinado.

En las apuestas a puntos en vivo, se ofrecerán apuestas sobre el equipo a ganar el punto propuesto. En el caso de que no se alcance dicho punto, debido al final del partido o del set, se anularán las apuestas al mismo.

En el caso de que el árbitro imponga deducciones de puntos, los resultados oficiales siempre se utilizarán para la determinación de las apuestas, con la excepción de los mercados 'Carrera a xx puntos' y apuestas al 'punto' que ya se hayan determinado.

En competiciones en las que se utiliza el 'set de oro' para decidir qué equipo progresará a la siguiente fase en un empate de rondas en que ambos equipos hayan jugado como 'en casa' y 'visitante' (en el caso de que el empate sea en partidos ganados), el 'set de oro' no contará para la determinación de las apuestas.

Ganador del empate (el 'Set de oro' solo contará si se efectúa)/ Set de oro - Total / Set de oro - Hándicap / Set de oro - Impar/Par / Set de oro - Puntos extra / Set de oro - Carrera a 5/10 / Set de oro -Líder después de 10/20 / Set de oro - Margen de victoria / Set de oro - Marcador correcto

## Reglamento "General de fichas"

1. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
2. El participar de la promoción, se considera para la casa, que a leído, entendió y acepta las condiciones expuestas en este reglamento.
3. Argenbet.com se reserva el derecho de la aceptación de la aplicación de la promoción/reconocimiento aunque todas las condiciones que se estipulan en este reglamento se cumplan.
4. Los "créditos/fichas/dinero virtual" de ahora en mas "fichas-argen"; son montos disponibles para apostar en la web ARGENBET.COM; exclusivamente a todos los eventos allí publicados, no incluye eventos en vivos fuera del sitio, ni ingreso de dinero en los sitios representados por este. Las "fichas-argen", no tiene una denominación monetaria mientras se encuentran en la cuenta.
5. Se establece la distinción entre dos cuentas de saldos para cada usuario del sitio, por un lado la cuenta de dinero, donde impactaran todos los resultados de las distintas jugadas que el usuario o jugador realice, todas las acreditaciones y débitos en moneda real y por otro la cuenta correspondiente a las "fichas-argen".
6. ARGENBET.COM, establece sin excepción; que sus "fichas-arge" no se pueden compara, vender, ni cajear, ni extraer. No son una moneda de cambio.
7. Por este reglamento se establece que al momento del poner en juego las fichas-argen, cada unidad de "ficha-argen" tiene una equivalencia a 1 U\$S (un dólar americano).
8. Sin Excepción, una vez puesta en juego, apostada; la cantidad de fichas-argen que el usuario de argenbet.com decidió, esa cantidad de fichas serán descontadas de su cuenta y no tendrán retorno al momento/reacreditacion al momento de estar solucionada la apuesta. Una vez jugadas las fichas se pierden. Se hace saber, la salvedad, en caso de resultados "empatados", que es el único resultado que se re acreditaran las "fichas-arge". Si el resultado de la apuesta es positivo, ganador; el monto resultante de la resta de la apuesta (línea multiplicada por monto) menos la postura; de ahora mas la ganancia; se acreditara en la cuenta de dinero del usuario del sitio argenbet.com.
9. Las Ganancias acreditadas en cuenta de dinero del usuario proveniente del juego o apuestas con fichas-argen, deben generar un movimiento de 3 (tres) veces el importe acreditado, antes de generar un retiro sobre estos o los resultantes de su juego; permaneciendo en cuenta corriente el plazo necesario en semanas administrativas, hasta cumplir con el volumen puesto en juego requerido para generar un movimiento económico. Solo serán tomadas en cuenta para el calculo del volumen líneas superiores a 1.44 en dos resultados y de 1.66 en tres resultados.

10. Argenbet.com, se reserva el derecho de aceptar o no de realizar cualquier otro movimiento financiero en las cuentas corrientes que no esté contemplado en el punto "8" de este reglamento.
11. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
12. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
13. Estos términos y condiciones se complementan con el [reglamento general](#) de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.

## PROMOCIONES

### Reglamento bono Referidos

14. Esta oferta es por tiempo limitado, y NO es aplicable a múltiples dominios.
15. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
16. Sólo está permitida una cuenta por usuario.
17. Sólo se puede aplicar una promoción por ingreso (100 fichas al usuario antiguo y 50 fichas al nuevo). La promoción se aplicará cuando se haya recibido correctamente la solicitud de la misma desde el enlace que facilitamos en el punto 2 de la promoción y que no se haya encontrado ninguna irregularidad en ninguna de las cuentas.
18. La promoción debe solicitarse en un plazo máximo de 48 horas desde la validación del ingreso inicial para que tenga validez.
19. No hay límite de recomendaciones por persona, casa o correo electrónico por día, mientras el correo electrónico del recomendado y de quien recomienda sea válido y estén en activo. Así mismo, los correos electrónicos han de ser de gente que conozcas en la actualidad. El Spam no será permitido y descalificará al participante.
20. Cualquier persona que intente participar con direcciones múltiples de e-mail y/o bajo múltiples identidades, o use cualquier artificio para participar múltiples veces, será descalificado. La compañía se reserva el derecho de solicitar documentación a los usuarios que soliciten esta promoción con el fin de evitar cualquier tipo de fraude a la compañía o a otros usuarios.
21. El usuario antiguo debe realizar movimientos en un valor total de 3 veces la promoción antes de solicitar el cobro de ganancias
22. El usuario recomendado debe realizar movimientos en valor de 3 veces el valor de la promoción antes de solicitar el cobro de ganancias
23. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
24. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
25. Estos términos y condiciones se complementan con el reglamento de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.

1. Esta oferta es por tiempo limitado
2. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
3. La promoción debe solicitarse vía mail(info@argenbet.com) en un plazo máximo de 48 horas desde la resolución.
4. Las siguientes ligas son las que participan en la promoción, a saber: NBA (National Basketball Association).
5. Cualquier otra liga no mencionada en el punto anterior, quedara bajo la decisión de Argenbet.com la aplicación de la promoción.
6. La promoción se aplica únicamente a aquellas jugadas de U\$S 75 o mayores; que se realicen vía el modulo de atención telefónica "Call", donde el resultado fuera opuesto a la postura tomada, sin importar el tipo de línea, y con un máximo de devolución de 150 fichas por jugada. En caso de la postura ser superior al importe citado, la promoción se regirá por múltiplos para realizar la devolución en la cuenta( Ej. jugada de U\$S 75 devolución 25 fichas, jugada de U\$S 150 devolución de 50 fichas).
7. Aquellas jugadas que cumplan con el punto anterior, se le acreditara en la Cta de Fichas el valor de 25 fichas.
8. El máximo de devolución por semana administrativa (miércoles a las cero horas a martes 24 hs, de la semana siguiente) es de 1000 fichas acreditadas.
9. La promoción se aplica a todas las líneas que están activas en los distintos eventos mencionados en el punto 4, quedando exceptuados todas las líneas "A Campeon".
10. En las distintas líneas, de cada evento; las posturas a cada una de ellas serán tomadas independientemente.
11. Las promociones quedan sujetas a la realización del evento, en caso de suspenderse o no terminar por algún motivo, la promoción también será suspendida.
12. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
13. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
14. Estos términos y condiciones se complementan con el reglamento de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.

#### Reglamento "Promo Uefa Champions league y Uefa Europa League"

1. Esta oferta es por tiempo limitado
2. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
3. La promoción debe solicitarse vía mail (info@argenbet.com) en un plazo máximo de 48 horas desde la resolución.
4. Las siguientes ligas son las que participan en la promoción, a saber: Uefa Champions league y Uefa Europa League 2013

5. Cualquier otra liga no mencionada en el punto anterior, quedara bajo la decisión de Argenbet.com la aplicación de la promoción.
6. La promoción se aplica únicamente a aquellas jugadas de U\$S 100 o mayores; que se realicen via el site argenbet.com, donde el resultado fuera opuesto a la postura tomada, sin importar el tipo de línea, y con un máximo de devolución de 150 fichas por jugada. En caso de la postura ser superior al importe citado, la promoción se regirá por múltiplos para realizar la devolución en la cuenta( Ej. jugada de U\$S 100 devolución 30 fichas, jugada de U\$S 200 devolución de 60 fichas).
7. Aquellas jugadas que cumplan con el punto anterior, se le acreditara en la Cta de Fichas el valor de 25 fichas.
8. La promoción se aplica únicamente a aquellas jugadas de U\$S 1000 o mayores; que se realicen via el site argenbet.com, donde el resultado fuera opuesto a la postura tomada, sin importar el tipo de línea, y con un máximo de devolución de 1000 fichas por jugada. En caso de la postura ser superior al importe citado, la promoción se regirá por múltiplos para realizar la devolución en la cuenta( Ej. jugada de U\$S 1000 devolución 250 fichas, jugada de U\$S 2000 devolución de 500 fichas).
9. Aquellas jugadas que cumplan con el punto nro 8 del citado reglamento, se le acreditara en la Cta de Fichas el valor de 250 fichas.
10. El máximo de devolución por semana administrativa (miércoles a las cero horas a martes 24 hs, de la semana siguiente) es de 3000 fichas acreditadas.
11. La promoción se aplica a todas las líneas que están activas en los distintos eventos mencionados en el punto 4, quedando exceptuados todas las líneas "A Campeon".
12. En las distintas líneas, de cada evento; las posturas a cada una de ellas serán tomadas independientemente.
13. Las promociones quedan sujetas a la realización del evento, en caso de suspenderse o no terminar por algún motivo, la promoción también será suspendida.
14. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
15. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
16. Estos términos y condiciones se complementan con el reglamento de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.
17. Reglamento "Promo Recarga"
- 18.
19. Esta oferta es por tiempo limitado
20. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
21. El participar de la promoción, se considera para la casa, que a leído, entendió y acepta las condiciones expuestas en este reglamento.
22. Argenbet.com se reserva el derecho de la aceptación de la aplicación de la promoción aunque todas las condiciones que se estipulan en este reglamento se cumplan.
23. La promoción se aplica únicamente a aquellas cuentas registradas y activas en los últimos 6 meses; donde el saldo de la cuenta corriente al momento de realizar el envío de dinero U\$S sea superior a 0 (cero), dicho monto será considerado el "depósito" a fines de esta promoción. Si la cuenta tuviera saldo negativo solo se tendrá en cuenta el importe resultante de cancelar todo el saldo negativo, y luego, el importe resultante puede ser considerado "depósito". Si la cuenta tiene un saldo positivo al momento de aplicar la

- promoción, la casa se reserva el derecho de aplicar o no la promoción sobre una futura recarga.
24. Aquellos "depósitos" que cumplan con lo estipulado en el punto "4" de este reglamento, se le acreditará en la Cta de Fichas el valor de fichas 50 si el "depósito" es de U\$S 100, el valor de fichas 300 si el "depósito" es de U\$S 500, el valor de fichas 800 si el "depósito" es de U\$S 1000
  25. Aquellos montos de "deposito" que no cumplan con los montos considerados en el punto 6 de este reglamento, pueden ser considerados de manera parcial, para incluirlos en la promoción; siempre se considerará el mayor de todos. Argenbet.com se reserva el derecho de la evaluación y consideración los importes.
  26. Las cuentas que realicen un "deposito" y que cumpla con las condiciones estipuladas en los puntos 5 y 6 de este reglamento recibirán automáticamente una acreditación en fichas en su cuenta. El monto máximo de acreditación para mientras dure la promoción es de fichas 5000 (cinco mil fichas).
  27. El importe de "deposito" como las fichas, pueden ser jugadas en cualquier evento que se encuentra publicado en la web, de acuerdo al reglamento general de argenbet.com y a las condiciones propuestas por el site para cada línea.
  28. Las fichas acreditadas como el "deposito", deben generar un movimiento de 3 (tres) veces el importe de cada uno tanto del "deposito" como de las fichas, antes de generar un retiro sobre estos importes o los resultantes de su juego; permaneciendo un plazo de 3 semanas administrativas como mínimo en cuenta corriente.
  29. Argenbet.com, se reserva el derecho de aceptar o no de realizar cualquier otro movimiento financiero en las cuentas corrientes que no esté contemplado en el punto "10" de este reglamento.
  30. Argenbet.com se reserva el derecho de restablecer la cuenta al momento anterior de la aplicación de la promoción, eliminando toda acreditación tanto de fichas como de "deposito", como así también todo saldo que aplique sobre las cuentas corrientes proveniente de movimientos realizados con estos importes; cuando considere que no se cumple la finalidad de la promoción o cualquier punto estipulado en este reglamento.
  31. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
  32. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
  33. Estos términos y condiciones se complementan con el reglamento de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.

## Reglamento "Promo plus 50 % en argen"

1. Esta oferta es por tiempo limitado
2. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
3. El participar de la promoción, se considera para la casa, que a leído, entendió y acepta las condiciones expuestas en este reglamento.

4. Argenbet.com se reserva el derecho de la aceptación de la aplicación de la promoción aunque todas las condiciones que se estipulan en este reglamento se cumplan.
5. La promoción se aplica únicamente a aquellas cuentas registradas y activas en pks.com, que realicen depósitos, ingreso de dinero superiores a 300 U\$S, mientras dure esta promoción.
6. Quedan exceptuadas de esta promoción, aquellas cuentas que acreedoras en argenbet en su saldo monetario, realice una extracción, generando un depósito automático en pks, con el solo fin de generar la acreditación de fichas-argenbet. Para esta dentro de la promoción, el depósito en pks debe ser un depósito genuino de dinero externo. Aquellas cuentas que realicen un retiro monetario de la cuenta argenbet, quedan exceptuadas del beneficio de esta promoción por un plazo de 2 semanas corridas.
7. Aquellos "depósitos" que cumplan con lo estipulado en el punto "5 y 6" de este reglamento, se le activara una cuenta en ARGENBET.COM y se le acreditara en la cuenta de "Fichas-argen"(ver Reglamento General Fichas Argen) el valor de fichas, el 50% del valor de lo depositado en el sitio pks.com.
8. Por cada acreditación que se realice, el monto acreditado tendrá una validez de 7 días a partir del momento de la acreditación, contando con 3 días extra; 10 en total; para jugar la totalidad de las fichas acreditadas inicialmente. Transcurrido el plazo automáticamente se le restara de la cuenta corriente el importe resultante de las fichas-argen de cada acreditación o el resultante del total menos lo jugado hasta ese momento.
9. ARGENBET.COM, hace responsables a los jugadores o usuarios del sitio, de conocer los vencimientos de cada monto. Información que estará disponible dentro de los datos de la cuenta de cada jugador o usuario.
10. Aquellos montos de "deposito" que no cumplan con los montos considerados en el punto 5 de este reglamento, pueden ser considerados de manera parcial, para incluirlos en la promoción. Argenbet.com se reserva el derecho de la evaluación y consideración los importes.
11. Las cuentas que realicen un "deposito" y que cumpla con las condiciones estipuladas en los puntos 5 y 6 de este reglamento recibirán automáticamente una acreditación en fichas en su cuenta. El monto máximo de acreditación para mientras dure la promoción es de fichas 5000 (cinco mil fichas-argen) mensuales, sin importan la cantidad de recargas realizadas en pks.com.
12. El importe de las fichas, pueden ser jugadas en cualquier evento que se encuentra publicado en la web, de acuerdo al reglamento general de argenbet.com y a las condiciones propuestas por el site para cada línea.
13. Las fichas acreditadas, deben generar un movimiento de 3 (tres) veces el importe positivo generado de su apuesta en juego, antes de generar un retiro sobre estos importes o los resultantes de su juego; permaneciendo en cuenta corriente el plazo necesario en semanas administrativas, hasta cumplir con el volumen requerido.
14. Argenbet.com, se reserva el derecho de aceptar o no de realizar cualquier otro movimiento financiero en las cuentas corrientes que no esté contemplado en el punto "12" de este reglamento.
15. Argenbet.com se reserva el derecho de restablecer la cuenta al momento anterior de la aplicación de la promoción, eliminando toda acreditación tanto de fichas como de "deposito", como así también todo saldo que aplique sobre las cuentas corrientes proveniente de movimientos realizados con estos importes; cuando considere que no se cumple la finalidad de la promoción o cualquier punto estipulado en este reglamento.
16. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.



17. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.
18. Estos términos y condiciones se complementan con el reglamento de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.

## Reglamento “transferencia incrementada”

1. Esta oferta es por tiempo limitado
2. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
3. El participar de la promoción, se considera para la casa, que a leído, entendió y acepta las condiciones expuestas en este reglamento.
4. Argenbet.com se reserva el derecho de la aceptación de la aplicación de la promoción aunque todas las condiciones que se estipulan en este reglamento se cumplan.
5. La promoción se aplica únicamente a aquellas cuentas registradas y activas en pks.com, que realicen Transferencia cuenta a cuenta, por importes superiores a 300 U\$S, mientras dure esta promoción.
6. Las cuentas que realicen una “transferencia cuenta a cuenta” y que cumpla con las condiciones estipuladas en los puntos 5 de este reglamento recibirán automáticamente una acreditación en su cuenta mas un plus del 50 % de dicho importe. El monto máximo de acreditación para mientras dure la promoción es de fichas 5000 (cinco mil dolares) mensuales, sin importan la cantidad de Transferencias realizadas desde pks.com.
7. El importe de las fichas, pueden ser jugadas en cualquier evento que se encuentra publicado en la web, de acuerdo al reglamento general de argenbet.com y a las condiciones propuestas por el site para cada línea.
8. El dinero acreditado, deben generar un movimiento de 3 (tres) veces el importe el valor total acreditado, antes de generar un retiro sobre estos importes o los resultantes de su juego; permaneciendo en cuenta corriente el plazo necesario en semanas administrativas, hasta cumplir con el volumen requerido.
9. Argenbet.com, se reserva el derecho de evaluar la autorización de retiros o movimientos de fondos de importes parciales.
10. Argenbet.com, se reserva el derecho de aceptar o no de realizar cualquier otro movimiento financiero en las cuentas corrientes que no esté contemplado en el punto “8 y 9” de este reglamento.
11. Argenbet.com se reserva el derecho de restablecer la cuenta al momento anterior de la aplicación de la promoción, eliminando toda acreditación tanto de fichas como de “deposito”, como así también todo saldo que aplique sobre las cuentas corrientes proveniente de movimientos realizados con estos importes; cuando considere que no se cumple la finalidad de la promoción o cualquier punto estipulado en este reglamento.
12. Los empleados y consultores de Argenbet.com, y sus familiares inmediatos, afiliados, subsidiarios, agencias publicitarias, etc. no se les permite participar.
13. La compañía se reserva el derecho de modificar los términos y condiciones de esta oferta, en cualquier momento y sin comunicación previa más que la modificación de los mismos en el sitio web.

14. Estos términos y condiciones se complementan con el [reglamento](#) de Argenbet.com publicado al completo en esta misma web.
15. Argenbet dispone que NO se pueden hacer retiros menores a 500 credits.

## Reglamento 0 a 0

1. Esta oferta es exclusiva por tiempo limitado.
2. Nuestras ofertas son exclusivamente aplicables a jugadores no profesionales. Cualquier uso abusivo de las ofertas de la web por parte de un usuario puede suponer su no aplicación o retirada.
3. El participar de la promoción, se considera para la casa, que a leído, entendió y acepta las condiciones expuestas en este reglamento.
4. Argenbet.com se reserva el derecho de la aceptación de la aplicación de la promoción aunque todas las condiciones que se estipulan en este reglamento se cumplan.
5. Ninguna apuesta, independientemente de su valor podrá determinar una bonificación mayor a 500.
6. El dinero acreditado, deben generar un movimiento de 3 (tres) veces el importe el valor total acreditado, antes de generar un retiro sobre estos importes o los resultantes de su juego; permaneciendo en cuenta corriente el plazo necesario en semanas administrativas, hasta cumplir con el volumen requerido.
7. Los clientes deberán solicitar los reintegros mediante la comunicación que ellos consideren pertinente o bajo los mismos canales que tengan actualmente.
8. Los beneficios no corresponden a apuestas en "en vivo".

