



REGLAS GENERALES DE APUESTA

Versión de 13 de noviembre de 2024.

Contenido

1. Reglas Generales.

2. Reglas de deportes y explicación de mercados

- Fútbol
- Tenis
- Baloncesto
- Hockey sobre hielo /
Hockey sobre hierba
- Balonmano
- Fútbol Americano
- Béisbol
- Rugby/Rugby
League
- Automovilismo
- Motociclismo
- Ciclismo
- Deportes de invierno
- Boxeo/MMA
- Vóleibol
- Vóley playa
- Dardos
- Fútbol sala
- Snooker
- Golf
- Cricket
- Fútbol Playa
- Bádminton
- Biatlón / Atletismo
- Pesapallo
- Squash
- Salto de Esquí
- Gaelic Hurling
- Fútbol Australiano
- Tenis De Mesa
- Baloncesto 3x3
- eSports
- Bandy
- Floorball / Unihockey
- Waterpolo
- Kabaddi
- Bolo Césped
- Pádel Tenis
- Short Football

REGLAS GENERALES

1. CONTRATO DE APUESTA

EUROAPUESTAS ONLINE SAU, en adelante EUROAPUESTAS, pone a disposición del Participante su plataforma de apuestas en la que se le da acceso a los eventos y mercados incluidos en su catálogo, así como las cuotas que en cada momento resulten aplicables a dichos mercados. Las cuotas se ofrecen a título meramente informativo y en ningún caso constituyen una oferta para contratar. Las cuotas pueden variar en cualquier momento y únicamente obligan a EUROAPUESTAS cuando, tras la aceptación de la propuesta del Participante, éstas se incorporan al Contrato de Apuesta.

Ni los eventos y mercados de apuesta incluidos en el catálogo de apuestas de EUROAPUESTAS, ni las cuotas que se informan, constituyen una oferta para contratar.

A la vista del catálogo de apuestas, el Participante, tras realizar el pronóstico correspondiente y determinar el importe que desee apostar, realizará una propuesta de apuesta que, para constituir un contrato válido, deberá ser expresamente aceptada por EUROAPUESTAS.

Una vez realizada la propuesta de apuesta por el Participante, ésta será evaluada por EUROAPUESTAS, pudiendo ser aceptada o rechazada total o parcialmente. EUROAPUESTAS no está en modo alguno obligada a aceptar ninguna propuesta de apuesta que no se ajuste a los criterios de riesgo que en cada momento decida aplicar. A estos efectos, el Participante reconoce y asume que no tiene un derecho incondicional o ilimitado a participar en el juego de Apuestas y que sus propuestas de apuesta pueden no ser aceptadas por EUROAPUESTAS.

Si la propuesta de apuesta realizada por el usuario es rechazada, éste será informado por el sistema.

Una vez aceptada la propuesta de apuesta la cuota no podrá ser modificada salvo en los casos expresamente previstos en estas reglas.

No existe contrato de apuesta hasta que EUROAPUESTAS acepta expresamente la propuesta del Participante, en la que deberá constar tanto el mercado como la cantidad que éste desea apostar. La propuesta de apuesta que difiera de la información proporcionada por la plataforma de apuesta podrá ser remitida a clientes@paston.es para su evaluación.

2. TIPOS DE APUESTA

APUESTA SIMPLE

Es el pronóstico que se realiza sobre un único resultado de una única selección o evento.

Una vez realizado el pronóstico, el Participante decide la cantidad que desea apostar y realiza la propuesta de apuesta.

Si la propuesta es aceptada por EUROAPUESTAS, se genera el registro correspondiente

en la cuenta de juego del Participante.

Si el pronóstico del Participante es acertado, la apuesta resulta ganadora y el Participante obtiene en concepto de premio el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTA COMBINADA

Es el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más selecciones.

Una vez realizados los pronósticos sobre la totalidad de las selecciones, el Participante decide la cantidad que desea apostar y realiza la propuesta de apuesta.

Si la propuesta es aceptada por EUROAPUESTAS, se genera el registro correspondiente en la cuenta de juego del Participante.

La cuota de la apuesta combinada es el resultado de multiplicar las cuotas de cada una de las selecciones. No obstante, lo anterior, EUROAPUESTAS podrá establecer una cuota máxima en función de los criterios de riesgo que considere oportunos y de la que se informará al Participante antes de que formalice su apuesta. EUROAPUESTAS no aceptará ninguna propuesta que exceda el límite de cuota que, en su caso, hubiera fijado para apuestas combinadas.

Para que una apuesta combinada sea ganadora el Participante deberá acertar los pronósticos de todas las selecciones incluidas en la apuesta combinada. Si una de las selecciones acaba saldada como nula, a la hora de realizar el cálculo de la cuota final multiplicará por 1 y no se aplicará la cuota que le correspondiera.

Aunque la mayoría de las apuestas sencillas son combinables, algunas de ellas pueden estar limitadas para ser combinadas. No se podrá combinar dos apuestas sobre un mismo evento en el que el resultado de la primera pueda influir en el de la segunda (ejemplo: equipo A gana y "X" jugador del equipo A marcará. En estos casos, suele incluirse en el catálogo el mercado "Marcará X y el equipo A ganará el partido", pero se trata de una apuesta sencilla).

El premio en las apuestas combinadas es el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTA DE SISTEMA

Una apuesta de sistema consiste en todas las combinaciones posibles de apuestas de tres o más selecciones.

Por ejemplo, si la apuesta está constituida por cuatro eventos, la apuesta de sistema comprende una cuádruple (combinada), cuatro triples, seis dobles y cuatro individuales. Por tanto, si una de las selecciones es perdedora, la apuesta sigue teniendo validez dado que la cuádruple sería perdedora, pero habría triples, dobles e individuales que podrían ser ganadoras.

Las posibles ganancias expresadas en el boleto de apuestas están referidas al supuesto donde se aciertan todas las selecciones. Si alguna selección es perdedora, las ganancias disminuirán proporcionalmente a su cuota.

La apuesta de sistema sólo es válida cuando la propuesta de apuesta de sistema ha sido expresamente aceptada por EUROAPUESTAS.

El premio en las apuestas de sistema es el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTA LIVE (EN DIRECTO)

La apuesta LIVE o en directo es aquella que se realiza durante el tiempo de celebración del evento sobre el que recae el pronóstico y se caracteriza por la rápida variación de las cuotas en función del desarrollo del evento.

En las apuestas LIVE o en directo no se podrá apostar más dinero del que el Participante tenga en su cuenta de juego antes del comienzo del evento sobre el que recaigan los pronósticos con la excepción de las cantidades que obtenga por los premios que haya obtenido apostando en directo en ese evento.

Las apuestas LIVE estarán únicamente disponibles en distintos deportes y mercados seleccionados por EUROAPUESTAS.

BET BUILDER (CREAR APUESTA)

Esta opción te da la posibilidad de crear tu propia apuesta con una cuota única al juntar diversos mercados disponibles del mismo evento. Por ahora solo está disponible para los partidos de fútbol y puedes seleccionar entre multitud de mercados. Además, esta herramienta puede ser utilizada tanto en prepartido como en directo. La opción del bet builder no siempre estará disponible.

Si una selección de la apuesta de Bet Builder es anulada, entonces todo el boleto de apuestas también será nulo, SIN IMPORTAR el resultado de las otras selecciones que participan en Bet Builder.

Algunos mercados que son combinables en el “bet builder” (Crear apuesta) son:

- 1X2
- Total de goles
- Doble oportunidad
- Ambos equipos marcan
- Total de goles de un equipo
- Número de goles par o impar
- 1R parte - 1X2
- 1R parte - Doble oportunidad
- 1R parte - Total de goles
- 1R parte - Total de goles de un equipo
- 1R parte - Goles pares o impares
- 1R parte - Ambos equipos marcan

Con esta herramienta podrás combinar varios mercados para crear tu apuesta personalizada a cualquier partido de fútbol. Podrás hacer tus apuestas personalizadas juntando un mínimo de 2 selecciones y un máximo de 6. Eso sí, tienes que tener en cuenta que la opción del cashout (cerrar apuesta) no estará disponible en este tipo de apuestas.

3. REGLAS GENERALES: SALDADO, CORRECCIONES Y LIQUIDACIÓN DE APUESTAS

3.1 REGLAS GENERALES DE SALDADO

El resultado de un mercado se liquida una vez se determina el resultado correspondiente. Si un mercado no se determina durante el evento, el mercado se liquidará una vez finalice la duración normal del evento (tiempo regular), a menos que expresamente se indique lo contrario.

En el mercado **Ganador del partido 1X2**, el mercado, es determinado después de la finalización del tiempo de duración normal (tiempo regular) del evento. Por ejemplo, en el mercado Fútbol 1x2, el ganador del partido es determinado después de que finalice el tiempo regular del partido (esto es, las dos partes del mismo, 90 minutos más el tiempo añadido).

En caso de que un evento, al no haberse determinado el ganador durante el tiempo regular, se extienda a tiempo extra o prórrogas todos los mercados que estén sujetos a “incluye tiempo extra” serán determinados y liquidados después de terminar el tiempo extra. La tanda de penaltis o cualquier otro método para dirimir el ganador no se tendrá en cuenta a menos que expresamente se indique lo contrario.

En los eventos que no comiencen a tiempo por alguna razón o que se hayan pospuesto, las apuestas seguirán siendo válidas si el evento comienza dentro de las 48 horas siguientes contadas desde la hora de inicio inicialmente prevista. En caso contrario se anularán todas las apuestas a dichos eventos y se procederá al reembolso de las cantidades apostadas por los Participantes. Los marcadores de los eventos y el indicador del tiempo son meramente informativos. EUROAPUESTAS no se responsabiliza de posibles errores o correcciones. Es responsabilidad del participante informarse siempre del marcador correcto del evento.

En los eventos interrumpidos después de su hora de inicio y que continúen dentro de las 48 horas siguientes a dicha hora, todas las apuestas serán válidas y se liquidarán de acuerdo con el resultado.

En los eventos interrumpidos después de su hora de inicio y que no se continúe dentro de las 48 horas siguientes a dicha hora, se liquidarán todos los mercados determinados que se encuentren decididos en el terreno de juego y se anularán el resto de las apuestas, reembolsando a los Participantes las cantidades apostadas.

Cualquier mercado relacionado con la clasificación de un equipo (por ejemplo, Clasificación, Método de victoria, etc.) a través de un torneo específico (partidos de Copa, partidos de Playoff, etc.) se considerará nulo en caso de que el partido se posponga o abandone y el partido no se realice. t reprogramado para jugarse dentro de las 48 horas.

Cualquier apuesta relacionada con las clasificaciones realizadas a corto o largo plazo se mantendrá hasta que se decida, sin importar el aplazamiento o abandono de los eventos.

En los mercados de **Tiros Totales**, contarán los tiros a portería, tiros fuera de portería y tiros bloqueados.

Los partidos de copa de baloncesto o playoffs, etc., que se deciden al mejor de 2 partidos con puntos agregados, se rigen por reglas de liquidación específicas. En caso de empate en el primer partido, no se juega tiempo extra y el mercado ganador (prórroga incluida) se liquida como nulo, mientras que el resto de los mercados se liquidan normalmente según el resultado. El acuerdo sería el mismo si se empata el segundo partido, mientras que hay un ganador en el primer partido. En los casos en los que los puntajes ganadores estén empatados después del segundo partido (por ejemplo, el equipo A gana el primer partido con un puntaje de 75-70 y el equipo B gana el segundo partido con un puntaje de 85-80), La liquidación se realizará en todos los mercados según el resultado del tiempo regular y se ignorará el resultado del tiempo extra. En cuanto a los casos en los que los puntajes ganadores están empatados después del segundo partido (p. ej.

El equipo A gana el primer partido con una puntuación de 75-70 y el equipo B gana el segundo partido con una puntuación de 85-80) la liquidación se realizará en todos los mercados basado en el resultado del tiempo regular y el resultado del tiempo extra se ignorará.

Las reglas anteriores presentan las siguientes excepciones:

En los partidos de **Tenis** se mantendrán abiertos con todas las apuestas válidas hasta que la fuente oficial declare que el evento ha finalizado. En estos casos, la regla de las 48 horas no aplica. Sin embargo, en caso de que un jugador se retire, todos los mercados que hayan sido determinados en el campo serán liquidados mientras que todos los demás serán declarados como cancelados y nulos. Por ejemplo, si un jugador se retira antes de que concluya el último punto del partido, el mercado "Ganador del encuentro" será cancelado, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos serán liquidados respectivamente.

En **Deportes Americanos** tales como NFL, MLB, NHL y NBA (la MLS se excluye de esta regla) que no sean jugados o sean jugados y se interrumpen, y no continúen dentro del mismo día y la misma zona horaria local partiendo de la hora anunciada de inicio, aquellos mercados que no estén determinados serán cancelados.

Por ejemplo, si un partido de Fútbol Americano es interrumpido en la segunda mitad, todos los mercados de la primera mitad serán cerrados de manera normal y aquellos mercados de la segunda mitad no determinados en el momento de la interrupción serán cancelados y las apuestas serán devueltas a los Participantes.

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

En la **Liga de béisbol MLB u otras ligas de béisbol** el mercado "Moneyline" (Ganador

del encuentro) es considerado determinado si los medios o canales oficiales de la liga lo consideran completado, siempre que, a) al menos 5 entradas (innings) hayan sido completadas en su totalidad; o b) se hayan completado 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En el resto de los casos, las apuestas serán canceladas.

Todos los demás mercados se consideran decididos si a) al menos se completan 9 entradas; o b) se completan 8.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán.

Si la “Mercy Rule” (regla de misericordia) finaliza un evento, todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

En la Liga de béisbol MLB **u otras ligas de béisbol**, todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para Moneyline, Hándicap y Totales) serán cancelados en caso de que el pitcher inicial listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitchers incluirán la indicación (PL) en el boleto y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el boleto, las apuestas que estén hechas en las líneas de

Acción y se cerrarán respectivamente. Las Líneas de Acción serán liquidadas basándose en el resultado del evento sin importar que los pitchers hayan cambiado antes. Cualquier Línea de Pitcher ofrecida de nuevo tras la realización de un cambio seguirá las mismas reglas que las antes mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB **u otras ligas de béisbol**, como se mencionó antes.

En un partido de béisbol de **7 entradas jugadas**, todos los mercados se consideran decididos si a) al menos 7 entradas se completan; o b) se completan 6.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante.

La excepción es el mercado “Moneyline” o ganador que se considera decidido si a) al menos se completan 5 entradas; o b) se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En todos los demás casos, las apuestas serán canceladas.

En el caso del **Hockey sobre hielo** la liquidación se aplica a cualquier jugador que entre en el terreno de juego, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado («alineación inicial»). En ese caso, si el jugador seleccionado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidarán como nulas.

3.2 CANCELACIÓN DE APUESTAS

Las apuestas aceptadas en un evento serán canceladas si, con posterioridad a la aceptación, se presentan cambios radicales en las circunstancias del evento tales como la duración del tiempo de juego, la distancia en una carrera o el número de periodos, etc.

EUROAPUESTAS se reserva el derecho a no aceptar o aceptar parcialmente una apuesta. La aceptación parcial de una apuesta se comunicará al Participante para que pueda manifestar su conformidad con la apuesta parcial. Si una apuesta no es aceptada o el Participante no manifiesta su conformidad con la aceptación parcial, el dinero será reembolsado al Participante.

Antes y después del inicio de un evento, EUROAPUESTAS por sí misma o, en su caso, a petición del Participante, podrá cancelar una apuesta si concurre cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Error relevante en la descripción del evento, en las cuotas informadas o del momento de inicio del evento.
- Cualquier imprecisión en el nombre de los jugadores o equipos que impida identificarlos con certeza o la publicación incorrecta del orden de los equipos en la oferta no guardando relación con las cuotas asignadas, véase local/visitante.
- Si el Participante intentó sobrepasar los límites de riesgo fijados por EUROAPUESTAS (Ganancias potenciales) mediante la realización de varias apuestas similares o idénticas o mediante el uso de más de una cuenta.
- Si mediante el empleo o el conocimiento de información pública o privada, el Participante tenía ventaja y podía conocer o conocía el resultado del evento sobre el que recaía su apuesta.
- Si se realiza una apuesta después de la hora de inicio del evento en mercados prematch o previos.
- Si se detecta el uso de programas de terceros.
- Si la apuesta ha sido aceptada con posterioridad al momento en que se produjo el resultado sobre el que recae la apuesta, desapareciendo por tanto la incertidumbre en el resultado de la misma
- Si el cliente está participando activamente en el evento, siendo jugador, árbitro, cuerpo técnico o tiene una relación directa o indirecta con los participantes del evento.
- Si la apuesta ha sido formalizada a una cuota manifiestamente incorrecta o si la oferta contiene cualquier otro error manifiesto.
- Cualquier otra razón válida que objetivamente afecte al resultado del evento y que, de haber sido conocida, hubiera motivado la no aceptación de la apuesta y que podrá ser comunicada al Participante directamente o previa petición del mismo.

En todos los casos anteriores, la selección afectada por la cancelación se considerará nula.

En caso de que la apuesta anulada forme parte de una combinada, pasará a multiplicar la selección por 1 y se mantendrá la combinada con la cuota que corresponda al producto de las cuotas de las selecciones restantes que no hayan sido anuladas. Si resultase técnicamente posible, EUROAPUESTAS podrá ofrecer a su discreción al Participante la aplicación de la cuota correcta en lugar de la anulación de la selección.

A los efectos de la cancelación de las apuestas, se considerará que una cuota es manifiestamente incorrecta cuando:

- a) por exceso o por defecto, dicha cuota presente una variación de al menos el

50% respecto del promedio de mercado de la cuota ofrecida para esa misma selección; o

- b) cuando pueda probarse y se pruebe que existe una desproporción sustancial entre la probabilidad de ocurrencia del resultado de un determinado evento y la cuota asignada para el mismo, de manera que el riesgo efectivamente asumido por una de las partes no guarde relación ni con la probabilidad del evento ni con el riesgo que es efectivamente asumido por la otra.

Para calcular la media del mercado a la que se refiere la letra a) anterior se excluirán aquellos operadores que compartan proveedor con EUROAPUESTAS y que se vean afectados por el mismo error. Para determinar el promedio de mercado, se acudirán a los datos publicados por los principales operadores para mercados similares o a fuentes públicas de información, tales como www.oddsportal.com u otros agregadores de información de apuestas que permitan comparar cuotas de diferentes operadores de apuestas.

En el supuesto al que se refiere la letra b) anterior, esto es, cuando la cuota resulte manifiestamente incorrecta como consecuencia de la desproporción entre su probabilidad de ocurrencia y la cuota asignada, quien pretenda la cancelación de las apuestas deberá aportar un estudio con la estadística oficial asociada a eventos previos similares a aquellos sobre los que recaían las cuotas incorrectas, de modo que pueda determinarse la probabilidad de ocurrencia teóricas y las cuotas que, en función de dicha probabilidad, correspondería. En este supuesto, se entenderá que existe una cuota manifiestamente incorrecta cuando la desproporción entre la cuota publicada y la cuota teórica fijada por el estudio difiera en más de un 50%, al alza o a la baja.

La cancelación de las apuestas formalizadas a cuotas manifiestamente incorrectas podrá ser instada tanto por EUROAPUESTAS como por el Participante.

En los casos en los que EUROAPUESTAS inste la cancelación de la apuesta por cuota manifiestamente incorrecta, comunicará al Participante, a requerimiento del mismo, los motivos de cancelación y, eventualmente, ofrecerá tanto los datos que justifican la cancelación como las fuentes empleadas para ello, aplicando a continuación las correspondientes reglas de saldado. El Participante podrá aportar los datos que cuestionen los motivos de EUROAPUESTAS y que justifiquen que la apuesta no se realizó a una cuota manifiestamente incorrecta. Sin perjuicio del derecho de reclamación del Participante y a la vista de los datos aportados por éste, EUROAPUESTAS, con base en los principios de objetividad y buena fe, adoptará la decisión que corresponda, realizando el correspondiente resaldado o, en su caso, aportando al usuario las razones que justifiquen el mantenimiento de su primera decisión.

Para la cancelación de la apuesta a instancias del Participante, éste deberá poner en conocimiento de EUROAPUESTAS las razones que motivan la cancelación de la apuesta por cuota manifiestamente incorrecta, así como la fuente de origen de los datos en que se base. A la vista de la solicitud de cancelación del Participante y de los datos aportados por éste, EUROAPUESTAS, con base en los principios de objetividad y buena fe, adoptará la decisión que corresponda y procederá a la cancelación de la apuesta y al saldado de la misma o, en caso a no aceptar la solicitud del Participante, proporcionará a éste las razones que justifiquen su decisión.

3.3 LÍMITE DE APUESTA Y GANANCIAS

La ganancia máxima que un usuario podrá obtener en EUROAPUESTAS está limitada a 10.000€ por boleto de apuesta.

Sin perjuicio de lo anterior, EUROAPUESTAS establece un límite de ganancias para cada uno de los mercados que publica que podría ser inferior a 10.000€. El límite de ganancias en un mercado está sujeto a los criterios de riesgo aplicados por EUROAPUESTAS y que están ligados a la oferta y demanda de una determinada apuesta, de manera que las cantidades que podrán ser apostadas dependerán de la competición, eventos y mercados, así como por la exposición al riesgo que asuma EUROAPUESTAS en cada momento. Los niveles de riesgo asumidos son determinados por el departamento de riesgo de EUROAPUESTAS, siendo el Participante en todo caso informado del límite de ganancias que resulte en ese momento de aplicación cuando realice su propuesta de apuesta.

EUROAPUESTAS puede asimismo reducir el límite de ganancias por un corto periodo de tiempo cuando se efectúe una actualización de las cuotas. En estos casos es posible que puedan aceptarse apuestas por mayor importe a un mismo resultado pero que las cuotas sean distintas en cada apuesta.

En casos puntuales EUROAPUESTAS, a su entera discreción, podrá establecer límites superiores de ganancia a los inicialmente fijados para determinados eventos y mercados e incluso aceptar apuestas por importes superiores a determinados Participantes.

En las apuestas LIVE o en directo, los Participantes solamente podrán apostar la cantidad de la que dispongan en sus cuentas de juego antes del comienzo del evento en directo sobre el que recaigan los pronósticos más la cantidad que ganasen durante ese mismo evento en apuestas realizadas en dicho evento. Es decir, los Participantes no pueden depositar fondos adicionales en su cuenta no relacionados con el evento en directo y usarlos para apostar en el mismo.

Por ejemplo, si empieza un evento a las 16:00h y en ese momento el Participante dispone de 100€ de saldo, podrá apostar como máximo esos 100€ más las ganancias que obtenga por las apuestas realizadas en ese mismo partido. Si apuesta 20€ a un mercado del evento en cuestión, le quedarán 80€ para seguir apostando (independientemente de si deposita más dinero en su cuenta o de si genera más ganancias en otro evento). Si con la primera apuesta ganara un total de 40€ (excluida la cantidad apostada), dispondría de 120€ para seguir apostando a ese evento (los 40€ ganados y los 80€ restantes).

No obstante, en el caso de que un mismo participante realice apuestas deportivas de contrapartida en directo en dos o más eventos deportivos que se celebraran simultáneamente, el límite de las cantidades que el participante puede dedicar a las apuestas será el importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en cada momento.

3.4 COEFICIENTE MÁXIMO

El coeficiente máximo aplicable en una apuesta en EUROAPUESTAS es 1.000. Si la cuota aplicable excediere de 1.000 la liquidación de la apuesta se realizará a cuota 1.000, de manera que en estos casos las ganancias se calcularán siempre en base al coeficiente 1.000.

3.5 SOSPECHA AMAÑOS O IRREGULARIDADES

En caso de que EUROAPUESTAS tenga sospechas de que un evento disponible para apuestas deportivas presenta fraude o tiene una alta probabilidad de estar manipulado o el resultado de dicho evento haya sido revelado antes para ciertos individuos, EUROAPUESTAS se reserva el derecho de:

- Mantener los boletos de las apuestas afectadas sin liquidar.
- Informar a las Autoridades de regulación, Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, organismos deportivos reguladores u otra clase de empresas u organismos públicos o privados (p.e. ESSA, Sportradar, Federaciones deportivas) en función del tipo de evento de que se trate.
- Esperar a que haya un veredicto de dichas entidades o a que se disponga de información directa de las mismas y liquidar o cancelar las apuestas en base al veredicto que se emita.

3.6 INTERRUPCIONES

En el evento y durante el proceso de realizar apuestas, y el sistema presente alguna interrupción de carácter técnico, EUROAPUESTAS seguirá con las revisiones estándares tales como disponibilidad de fondos, corroboración de precios, etc. y se reserva el derecho de aceptar o rechazar las propuestas de apuesta que reciba en estas circunstancias. En estos casos, el Participante puede necesitar reiniciar sesión en cuanto el sistema se encuentre operando correctamente de nuevo y visitar su historial de apuestas para confirmar si sus apuestas fueron o no aceptadas.

3.7 VAR

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

En función de resultados, las revisiones del VAR se consideran como adoptadas en el momento del incidente original ya que el VAR sería utilizado eventualmente si la jugada no hubiera sido detenida inmediatamente. EUROAPUESTAS se reserva el

derecho de cambiar apuestas liquidadas previamente en el caso de que dicha liquidación no se ajuste a la decisión final del árbitro, teniendo en cuenta que esta decisión haya sido realizada y comunicada antes del final del encuentro y/o intervalo de tiempo establecido.

3.8 REDONDEO

En el formato de cuotas decimal, el sistema de apuestas aplica dos dígitos decimales para redondear las cuotas de las que se informa. Los cálculos de las probabilidades totales se realizan usando un redondeo de seis dígitos decimales, mientras que las ganancias totales siempre serán truncadas en el segundo dígito decimal.

3.9 ¿CÓMO SE CALCULAN LOS RESULTADOS DE UN PARTIDO DE FÚTBOL SI EL PARTIDO TERMINA CON PRÓRROGA O LANZAMIENTOS DE PENALTIS?

Las apuestas sobre fútbol se aceptan en el tiempo reglamentario, excluyendo la prórroga y los lanzamientos de penaltis excepto los casos estipulados que expresamente se indiquen. En el tiempo reglamentario se tendrá en cuenta también los minutos que añade el árbitro o colegiado. Por lo tanto, el tiempo añadido previo al descanso y tras la finalización de los 90 minutos reglamentarios se consideran parte del tiempo reglamentario de un partido de fútbol.

3.10 ¿CÓMO SE HACE EL CÁLCULO EN UN PARTIDO DE BALONCESTO?

El resultado para todas las apuestas de un partido de baloncesto se determina teniendo en cuenta la prórroga, a menos que expresamente se detalle lo contrario, salvo en el caso de las apuestas a ganador del partido en las que exista la opción de “empate” que se ofrecerán únicamente para el tiempo reglamentario sin tener en cuenta las eventuales prórrogas.

3.11 ¿CÓMO SE CALCULAN LAS TARJETAS A UN JUGADOR?

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

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

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

4. CONCEPTOS BÁSICOS

Una apuesta de contrapartida es aquella en la que el jugador apuesta contra la casa de apuestas en base a las cuotas ofrecidas por esta. La apuesta se realiza sobre los lances de un evento, que puede ser deportivo o de similar naturaleza, siempre y cuando exista un organizador oficial externo a la casa de apuestas y cuyo desenlace sea impredecible. El evento debe tener una programación y duración establecida, así como unas reglas estandarizadas y reguladas. La organización del evento es la máxima responsable de este, así como de modificar, cambiar, dictaminar y resolver el resultado.

Un mercado es una situación que es susceptible de ocurrir dentro de un evento y que define un lance con posibilidad de ocurrir durante el normal desarrollo del juego. Los mercados están directamente relacionados con el evento. El resultado de un mercado se resuelve una vez que éste se determina, bien cumpliéndose o no. Para ver los mercados disponibles debe consultarse cada evento y su listado de mercados. Algunos mercados no pueden estar disponibles puntual o definitivamente dependiendo de la situación del evento sobre el que recaigan los pronósticos.

4.1 REGLA “DEADHEAT”

Cuando no hay un ganador individual o hay un empate entre dos, tres o más competidores, la regla “Dead Heat” aplicará. Esto quiere decir que las cuotas se dividirán entre el número de participantes que hayan quedado en empate en esa posición.

Por ejemplo: empate en el mercado “Jugador con más anotaciones” en un campeonato. Dos jugadores empatan en el número de goles en un campeonato. Jugador 1 pagó 3.00 y jugador 2 pagó 1.5. Las cuotas serán divididas entre 2 y la apuesta será pagada regularmente. Así, el jugador 1 se pagará con cuotas de $3.00 / 2 = 1.5$ y el Jugador 2 se pagará con cuotas de $1.5 / 2 = 0.75$.

4.2 REGLAS PARA MERCADOS DE CLASIFICACIÓN

Se Clasificará

Este mercado consiste en predecir cuál de los equipos pasará a la siguiente ronda de un determinado torneo. Para esta opción, se tendrán en cuenta los resultados tanto de la primera etapa como de la segunda etapa, incluyendo el tiempo extra y los tiros desde el punto penalti, en caso de que estos ocurran.

Método de Victoria

En este mercado se debe predecir cuál será la manera en la que se clasificará el equipo a la siguiente fase del torneo.

Por ejemplo, si la selección es:

- Equipo Local Prórroga (Juventus - Turin Prórroga): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante la prórroga.
- Equipo Local Tiempo Regular (Juventus - Turin Tiempo Regular): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante el tiempo regular + el tiempoañadido.
- Equipo Visitante Penaltis (Ajax Penaltis): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante los tiros de penalti.

4.3 ¿CÓMO HAGO UN CASH-OUT?

Si quieres hacer cash-out (cerrar apuesta) de una apuesta pre-partido, podrás hacerlo mientras ese mercado esté abierto (tanto antes como una vez iniciado el evento). Sin embargo, si estás apostando “En vivo”, el cash-out se podrá hacer únicamente mientras el evento continúe en curso y siempre que la opción de cash-out sea ofrecida por EUROAPUESTAS para ese evento y mercado.

4.4 ¿QUÉ ES “HÁNDICAP”?

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

- Si el partido termina 1-1, con el Hándicap mencionado se produciría un marcador de 3- y la apuesta sería ganadora.

- Si el partido termina 0-3, con el Hándicap dicho resultaría un marcador de 2-3 y la apuesta sería perdedora.

Si el Hándicap fuese negativo habría que restar al marcador en lugar de añadir.

4.5 ¿QUÉ ES “HÁNDICAP EUROPEO”?

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

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

Este hándicap será el que deberemos tener en cuenta en el marcador final para que al aplicarlo el encuentro quede en empate.

4.6 ¿QUÉ ES “HÁNDICAP ASIÁTICO”?

El hándicap asiático es un tipo de apuesta deportiva en la cual un equipo partirá

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

50% de probabilidad de éxito. Visualmente el hándicap asiático se refleja en decimales, por ejemplo, un hándicap asiático de cuartos (2,75) implica una apuesta doble en que el jugador apuesta a resultado +2 y a resultado +3, implicando dos pronósticos.

4.7 ¿QUÉ ES UN MERCADO A CUARTOS?

En un mercado a cuartos se ofrecen dos posibilidades: las acabadas en .25 y las acabadas en .75; y en ambos casos la apuesta se divide en dos. Se pueden expresar de dos formas: las .25, como 2.25, también aparecen como 2/2,5, y las .75 como 2.75 en ocasiones se encuentran como 2.5/3. Existen cuatro posibles resoluciones: se puede ganar o perder la apuesta, pero también puede ganarse parcialmente (solo en apuestas -.25 o +.75) o perderse parcialmente (solo en apuestas +.25 o -.75). En caso de victoria o derrota parcial, se devuelve media apuesta y se gana o pierde la otra mitad.

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

4.8 ¿QUÉ SIGNIFICA W1 - W1/W1 - X/X - W2/...?

Es una nomenclatura que se refiere, en primer lugar, al resultado de la primera parte y, en el segundo, al resultado final del partido. Por ejemplo: W1 - W2 significa que el equipo 1 gana al finalizar la primera parte pero que el equipo 2 gana al finalizar el evento. Apuestas a W1 - X significa que el equipo 1 gana al final de la primera parte y que el resultado global del encuentro será de empate.

4.9 0% MARGEN EN FÚTBOL-1X2

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado 1X2 con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado 1X2 con la indicación del 0 %, únicamente, antes del comienzo del partido y no durante el partido.

4.10 PAGO ANTICIPADO FÚTBOL

Con la oferta Pago Anticipado de Fútbol, es posible apostar antes del inicio del partido en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) y si el equipo elegido tiene dos goles de ventaja en cualquier momento del partido, la apuesta se saldará como ganadora sin tener que esperar a que termine el partido y cualquiera que sea el resultado final de éste.

La oferta Pago Anticipado de Fútbol es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y Crear Apuestas, realizadas en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo seleccionado esté dos goles por delante.

La oferta Pago Anticipado de Fútbol no se aplica a las apuestas realizadas en la selección de empate en cada juego.

Tampoco se aplicará la oferta Pago Anticipado de Fútbol a las apuestas en las que se haya empleado el Cash Out o cuando una apuesta se haya cobrado por completo.

Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y el equipo seleccionado tenga dos goles de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante. Si la apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con la oferta Pago Anticipado de Fútbol, no se volverá a pagar si el equipo seleccionado gana el partido.

En las apuestas múltiples, la concesión de la oferta Pago Anticipado de Fútbol para una o varias selecciones de la apuesta no se verá afectada retroactivamente si el Participante cobra las apuestas de las selecciones restantes.

4.11 INCREMENTO DE CUOTA EN APUESTAS COMBINADAS

Cuando el participante realice una apuesta combinada con un mínimo de tres selecciones que superen el coeficiente individual de 1.20 por selección, se aplicará un incremento porcentual en la cuota de la combinada que resulte en función del número de selecciones incluidas y de acuerdo con el siguiente cuadro:

| Total selecciones | Incremento |
|--------------------|------------|
| 3 selecciones | 5% |
| 4 selecciones | 7% |
| 5 selecciones | 9% |
| 6 selecciones | 12% |
| 7 selecciones | 15% |
| 8 selecciones | 20% |
| 9 selecciones | 25% |
| 10 selecciones | 30% |
| 11 selecciones | 35% |
| 12 selecciones | 40% |
| 13 selecciones | 45% |
| 14 o > selecciones | 50% |

El incremento en la cuota se hará efectivo en el momento en que la apuesta se resuelva como ganadora y se acreditará como saldo efectivo en el balance del participante.

REGLAS DEPORTIVAS Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS

FÚTBOL

Formatos de partidos de futbol de coincidencia admitidos

Los posibles formatos admitidos tanto para apuestas previas al partido como en vivo son 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30. Para los partidos con una duración inferior a 50 minutos o superior a 120 minutos, se anularán todos los mercados previos al partido. En todos los demás casos, las apuestas se mantendrán normalmente.

- Para el formato 3x30, la duración del medio tiempo se calculará como "Duración total del partido / 2".
- Nuestra empresa no se responsabiliza por cambios inesperados en los formatos y eventuales acuerdos relevantes basados en nuestras reglas, el riesgo está del lado del cliente y está incluido en la aceptación de los T&C durante su registro.
- Los mercados absolutos (a corto a largo plazo) están sujetos a la regla de "Play-or-pay". Según la regla "Play-or-pay", las apuestas a los participantes de un mercado de Ganadores se mantendrán normalmente incluso si el jugador que figura en la lista no pudo participar en la competencia, independientemente del motivo (por lo tanto, se liquidaron como pérdidas).
- H2H Los mercados (head to head) quedan excluidos, por lo que, si alguno de los participantes enumerados no participa en la competición, los mercados H2H en los que participe se liquidarán como desiertos.
- Para los mercados EN VIVO, en caso de que el formato inicial sea incorrecto y/o los equipos o el árbitro decidan cambiar el formato durante el partido espontáneamente y sin previo aviso, la empresa se reserva el derecho de anular parcial o totalmente las apuestas.
- Tanto para las apuestas en vivo como para las previas al partido, se aplican las siguientes reglas, en caso de que un partido termine antes de los 90 minutos:
 - Si el árbitro finaliza el partido en el minuto 79:00 o después, todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado de final. Si el árbitro finaliza el partido en el minuto 78:59 o antes, todos los mercados no decididos se liquidarán como nulos.
 - En los partidos ABANDONADOS/DETENIDOS debido a otras razones (disturbios de fanáticos, peleas de jugadores, lesiones graves, mal tiempo, fallas en los reflectores, etc.), todos los mercados indecisos serán anulados.

Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eFootball (se aplican las mismas reglas)

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

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

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

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

En caso de que se suspenda un partido, pero haya al menos un goleador, se aplican las apuestas al primer Goleador y las apuestas al último Goleador se anulan.

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

MERCADOS PRINCIPALES

1x2: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

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

Total (Más /Menos): Se debe predecir si el número de goles marcados durante todo el partido estará por encima o por debajo de lo estipulado.

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

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

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en seleccionar un ganador y, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo: si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se saldará como devuelta.

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

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

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

Hándicap “2 way” (Dos opciones): Se debe predecir el ganador del juego con margen de gol. A los goles propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta; después de dicha operación, se determina quién gana: equipo local o equipo visitante. Si el resultado es empate, la apuesta se devuelve.

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

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

Tipos de apuestas disponibles en este mercado y cómo debe finalizar el evento: 1H

(0:1): El equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia

XH (0:1): El equipo local gana el partido con 1 gol de diferencia 2H

(0:1): El equipo visitante gana el partido o empatan

1H (0:2): El equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia XH

(0:2): El equipo local gana el partido con 2

2H (0:2): El equipo visitante gana, empata o pierde el partido con un gol de diferencia

1H (0:3): El equipo local gana el partido con 4 o más goles de diferencia XH (0:3): El equipo local gana el partido con 3 goles de diferencia

2H (0:3): El equipo visitante gana el partido, empata o pierde con 1 o 2 goles de diferencia

1H (1:0): El equipo local gana o empata el partido

XH (1:0): El equipo visitante gana el partido con un gol de diferencia

2H (1:0): El equipo visitante gana el partido con 2 o más goles de diferencia

1H (2:0): El equipo local gana, empata o pierde el partido con 1 gol de diferencia

XH (2:0): El equipo visitante gana el partido con 2 goles de diferencia

2H (2:0): El equipo visitante gana el partido con 3 o más goles de diferencia 1H

(3:0): El equipo local gana, empate o pierde con 1 o 2 goles de diferencia XH

(3:0): El equipo visitante gana el partido con 3 goles de diferencia

2H (3:0): El equipo visitante gana el partido con 4 o más goles de diferencia

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

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

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

Local Total: Se debe predecir si el total de goles marcados por el equipo local durante todo el partido estará por encima o por debajo de la cifra indicada.

Visitante Total: Se debe predecir si el total de goles marcados por el equipo visitante durante todo el partido estará por encima o por debajo de la cifra indicada.

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

¿Qué equipo marcará?: Se debe predecir si solo el equipo local, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno marcará en el partido. Consiste en seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen en el mercado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

→ Tiro libre: El gol debe ser marcado directamente desde el tiro libre o desde un saque de esquina para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al tiro libre o al saque de esquina.

→ Penalti: El gol debe ser marcado directamente de un penalti. Los goles después de un rebote de un penalti fallido no se tendrán en cuenta.

→ Gol en propia puerta: Si el gol es considerado como un gol en propia puerta.

→ Cabezazo: El último toque del goleador debe ser con la cabeza.

→ Disparo: El gol debe ser anotado por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y ni anotado según los métodos anteriores.

→ Sin gol.

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

Tiempo extra Sí/No: Se debe predecir si el partido tendrá prórroga.

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

- Equipo local gana en el tiempo reglamentario.
- Equipo visitante gana en el tiempo reglamentario.
- Equipo local gana en el tiempo complementario.
- Equipo visitante gana en el tiempo complementario.
- Equipo local gana tras los tiros desde el punto de penalti.
- Equipo visitante gana tras los tiros desde el punto de penalti.

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

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

Prórroga - ¿Qué equipo ganará el resto del partido?: Independientemente del marcador real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el puntaje del evento se considerará 0-0. El mercado considerará solo el tiempo de prórroga.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mercados de Primera Mitad

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

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

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

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

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

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

Primera Mitad Hándicap “2 way” (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Si empatan, la apuesta se devuelve.

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

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

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

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

Primera Mitad - Ambos equipos anotan: Se debe predecir que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento, que un solo equipo anotará o que ambos equipos no anotarán ningún gol durante la primera mitad.

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

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

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

la primera mitad.

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

Existen 6 posibles resultados:

Local y Más de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

Local y Menos de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado

Empate y Más de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.

Empate y Menos de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Visitante y Más de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

Visitante y Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

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

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

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

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

Primera Mitad - Doble oportunidad y GG/NG: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento con 3 posibles dobles resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán, solo un equipo marcará o ningún equipo marcará.

Primera Mitad - 1x2 o GG/NG: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del partido o si ambos equipos marcarán, solo uno marcará o ningún equipo marcará durante la primera mitad del evento.

Último gol de la 1a Mitad: Tienes que pronosticar el equipo que marcará el último gol en la primera mitad del partido

Mercados Segunda Mitad

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

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

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

Segunda Mitad - Próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo durante la segunda mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (no anota ninguno), 2 (anota el equipo visitante).

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

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

Segunda Mitad Hándicap “2 Way” (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Si se considera que la segunda mitad finaliza en empate, la apuesta se devuelve.

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

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

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

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

Segunda Mitad - Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento, si un solo equipo anotará o si ningún equipo anotará durante la segunda mitad.

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

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

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

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

Existen 6 posibles resultados:

1 y Más de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

1 y Menos de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado

X y Más de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.

X y Menos de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.

2 y Más de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.

2 y Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

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

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

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

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

Segunda Mitad - Doble oportunidad y GG/NG: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2) y, además, si ambos equipos marcarán, solo un equipo marcará o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - 1x2 o GG/NG: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del partido o si ambos equipos marcarán, solo un equipo marcará o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Último gol de la 2a Mitad: Tienes que pronosticar el equipo que marcará el último gol en la segunda mitad del partido.

Mercados Combinados

1X2 y GG/NG: Se debe predecir si ambos equipos marcarán, junto con el resultado final del evento. 6 posibles resultados son ofrecidos:

1 y GG: El equipo local gana y ambos equipos marcan gol.

X y GG: Hay empate y ambos equipos marcan gol.

2 y GG: El equipo visitante gana y ambos equipos marcan gol.

1 y NG: El equipo local gana y al menos uno de los dos no marca gol. X

y NG: Hay empate y al menos uno de los dos equipos no marca gol.

2 y NG: El equipo visitante gana y al menos uno de los dos no marca gol.

Total y GG/NG: Se debe predecir el mercado Total (Más de / Menos de goles) además de si ambos equipos marcan al menos un gol durante todo el evento (GG) o que uno o ninguno de los dos equipos marca ningún gol durante todo el evento (NG). Hay 4 posibilidades: Más de GG, Más de NG, Menos de GG, Menos de NG.

1x2 y Más de/Menos de: Se debe predecir el resultado del evento junto con el número de goles marcados, teniendo en cuenta el margen de goles seleccionado. Se ofrecen 6 posibilidades: 1 y Más de, X y Más de, 2 y Más de, 1 y Menos de, X y Menos de, 2 y Menos de
Primer tiempo/Tiempo completo y GG/NG: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir si ambos equipos marcan, solo marca uno o no marca ninguno. Se ofrecen 4 posibilidades: no/no, sí/no, sí/sí, no/sí.

Total o GG/NG: Se debe predecir si el número total de goles en el evento es Más de o Menos de la cantidad de margen seleccionada o si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotará durante el evento. Se ofrecen 4 posibilidades:

Más de o NG, Más de o GG, Menos de o NG, Menos de o GG

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

1x2 y Multigoles (Margen): Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, además de si el rango total de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

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

Primer gol y 1x2 (Matchflow): Se debe predecir si el resultado final del partido será local, empate o visitante, junto con qué equipo anotará el primer gol del evento. La apuesta ofrece siete resultados posibles:

Local-Primer gol y 1

Local-Primer gol y X

Local-Primer gol y 2

Visitante-Primer gol y 1

Visitante-Primer gol y X

Visitante-Primer gol y 2

Singoles (0-0)

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

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

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

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

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

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

Medio tiempo/Tiempo completo y Goles exactos: Se debe predecir el resultado del primer tiempo / tiempo completo del evento, junto con predecir cuál será el marcador

exacto del evento.

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

Primera mitad Menos de y Segunda mitad Menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

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

Primera mitad Menos de y Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

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

Primera mitad Más de y Segunda mitad menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

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

Primera mitad Más de y Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

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

1X2 Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado del medio tiempo junto con tres posibles resultados de Doble Oportunidad del evento (1X, 2X, 12).

Doble Oportunidad Medio Tiempo/1X2 Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado de Doble Oportunidad de la primera mitad junto con el resultado final del evento.

Doble Oportunidad Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado ganador de doble oportunidad de ambos, tanto Medio Tiempo como Tiempo Completo.

Al menos una mitad X: Hay que pronosticar si habrá al menos una mitad que termine en empate. Por ejemplo: 1a mitad 1-1 / Tiempo completo 1-2. La apuesta es ganadora= Sí.

Doble oportunidad o Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solamente tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad o Más de/Menos de: Tienes que pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora

Más de {Total} {\$Competitor1} + Más de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

Más de {Total} {\$Competitor1} + Menos de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado.

Menos de {Total} {\$Competitor1} + Menos de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado

Menos de {Total} {\$Competitor1} + Más de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

1a Mitad - 1x2 o {total}: debe pronosticar el resultado ganador de la 1a mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

2a Mitad - 1x2 o {total}: debe pronosticar el resultado ganador de la

2a mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad 1X y {total} y Ambos equipos para anotar: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (1X) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad X2 y {total} y Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (X2) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad 12 & {total} & Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (12) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Ambos equipos marcarán en la primera mitad y multigoles (partido): debe pronosticar la combinación de ambos equipos para marcar en la primera mitad del partido, además de si el rango de goles totales marcados durante el partido estará entre el rango indicado.

Multigoles Local y Multigoles Visitante: debe pronosticar el número de goles marcados durante el partido por el equipo local y el equipo visitante en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Multigol 1a Mitad y Multigol 2a Mitad: debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad del partido y la segunda mitad, en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Combo Var (1X2 partido y Var Si/No): Tienes que pronosticar la combinación correcta del resultado del partido en el tiempo regular y si habrá VAR (con revisión del monitor) o no. Hay 6 resultados posibles:

- Equipo 1 y Sí
- Equipo 1 y No Empatar y Si
- Empatar y No
- Equipo 2 Si
- Equipo 2 y N
-

MERCADOS DE SAQUES DE ESQUINA

Saques de esquina – 1X2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina en el encuentro. Los saques de esquina que sean concedidos, pero no realizados no serán tenidos en cuenta para la liquidación de apuestas.

Siguiente Saque de esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el siguiente saque de esquina.

Último Saque de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el último saque de esquina del encuentro.

Hándicap en Saques de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina en el encuentro tomando en cuenta el margen del hándicap ofrecido.

Total de Saques de Esquina: Se debe predecir si el total de saques de esquina del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

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

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

Rango de Saques de esquina: Se debe predecir el rango del número de saques de esquina totales en el encuentro.

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

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

Saques de esquina - Par/impar: Se debe predecir si el total de saques de esquina del encuentro es un número par o impar. Si no hay saques de esquina se considerará Par.

Primero en registrar X Saques de esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el número X de saques de esquina antes que el otro.

Saques de esquina 1X2 - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de saques de esquina en la primera mitad del encuentro.

Saque de esquina X - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el saque saque de esquina número X en la primera mitad del encuentro.

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

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

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

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

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

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

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

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

Primera Mitad - Saques de esquina Par/impar: Se debe predecir si el total de saques de esquina durante la primera mitad del encuentro es un número par o impar. Si no hay saques de esquina se considerará Par.

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

MERCADOS DE TARJETAS

Mercados de tarjetas

Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en total como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La Liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no serán tomadas en consideración para el saldado de las apuestas. Las tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, entrenadores, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para el saldado de las apuestas.

Mercados de tarjetas con puntos

Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una tarjeta roja cuenta como 25. La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 35 puntos. La Liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas. Tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, entrenadores, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas. Las tarjetas emitidas durante el entretiempo contribuyen a los mercados/totales del segundo tiempo.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hay 5 posibles resultados: 0-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mercados de Anotación / Mercados Especiales por Jugador

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

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

Al realizar una apuesta en el mercado "**Último goleador**", la apuesta será cancelada si un jugador nunca juega. Se aplica para cualquier jugador que haya jugado, independientemente del momento en que el jugador ingresó al terreno.

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

Un tiro a la portería define cualquier intento de gol que: Entra en la red independientemente de la intención – Sólo para goles Es un claro intento de gol que habría entrado en la red de no haber sido detenido por el portero o detenido por un jugador que es el último hombre sin que el portero tenga posibilidades de impedir el gol.

Los tiros que golpeen directamente el poste o el travesaño no se cuentan como tiros a puerta, a menos que el balón entre y se conceda como gol. Los tiros que sean bloqueados por otro jugador que no sea el último hombre no se contarán como tiro a puerta.

Disparo fuera de la portería: Un tiro fuera de la portería define cualquier intento claro de marcar que: Pasa por encima o fuera de la portería sin hacer contacto con otro jugador. Habría pasado por encima o fuera de la portería de no haber sido detenido por la parada de un portero o por un jugador de campo. Golpea directamente en el poste o el travesaño y no se marca gol. Los tiros bloqueados no cuentan como tiros desviados.

En caso de que un partido se suspenda, pero haya al menos un goleador, se liquidan las apuestas del primer goleador y las apuestas del último jugador se cancelan. El mercado de goleador en cualquier momento para este jugador se establece como ganador y las apuestas a otros jugadores se anulan.

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

Primer goleador: Se debe predecir si el jugador elegido anotará el primer gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra al campo después de que se haya marcado el primer gol del juego, la apuesta es cancelada. Si el jugador elegido no anota el primer gol y es reemplazado, la apuesta se liquida como pérdida

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo regular más la prórroga (si hay), una posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. La liquidación se aplica a cualquier jugador que ingrese al campo a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado ("alineación inicial"):

- Total de disparos del jugador / Disparos del jugador por encima/por debajo
- Total de disparos del jugador a la portería / Disparos del jugador a la portería por

encima/por debajo.

- Jugador Total tacleados / Jugador tacleados por encima / por debajo.
- Total de asistencias de jugador / Más / menos de asistencias de jugador.
- Total de pases del jugador / Pases del jugador más/menos.

Total de tarjetas amarillas del jugador: Cualquier tarjeta amarilla mostrada después de que se haya sonado el silbato de tiempo completo no se tendrá en cuenta. En caso de que un partido se abandone antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Total de goles del jugador: el jugador debe participar en algún momento del torneo para que las apuestas sean válidas. Los goles en 90 minutos y la prórroga cuentan. Los goles marcados en la tanda de penaltis no cuentan.

Total de faltas del jugador: Una falta concedida se define como cualquier infracción sancionada como juego sucio por parte de un árbitro que resulta en un tiro libre o un evento de penalización. · Los fueros de juego no se sancionan como falta concedida. · Los incidentes en los que un árbitro del partido ha aprovechado la ventaja posteriormente ha amonestado a un jugador, no contribuyen al recuento total de faltas del jugador. En estos escenarios debe ocurrir un tiro libre o un penal para que se conceda una falta.

Asistencias de jugador: Se debe predecir cuántas asistencias conseguirá el jugador elegido durante el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Disparo a puerta del jugador X: Se debe predecir cuántos tiros a puerta tendrá el jugador elegido. Los tiros que no vayan a puerta, no cuentan para el mercado específico. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tackles (entradas) de jugador: Se debe predecir cuántos tackles exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido.

Pases de jugador: Se debe predecir cuántos pases exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido.

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

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

Primer jugador en tener un tiro a puerta: Se debe predecir qué jugador hará el primer tiro a puerta del partido. Los tiros que no son a portería no cuentan para el mercado específico.

Goleador en cualquier momento 15 minutos: debes predecir que un jugador anotará en los primeros 15 minutos del partido.

Goleador en cualquier momento en la primera mitad: debe pronosticar si un jugador marcará durante la primera mitad del partido.

Goleador en cualquier momento de la segunda mitad: debe pronosticar si un jugador marcará durante la segunda mitad del partido.

Goleador en cualquier momento + mitad/final: Tienes que predecir que un jugador anotará en cualquier momento del partido más el mercado de medio tiempo/tiempo completo, solo tiempo regular.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos anotarán: debes predecir que un jugador anotará en cualquier momento del partido, además de predecir el resultado final del partido y si ambos equipos anotarán o no, solo en tiempo regular.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total: Hay que pronosticar si el jugador marcará en algún momento del partido, más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el total El número de goles durante el partido será Más o Menos combinado, solo en tiempo regular.

Primer o último goleador: debe pronosticar si un jugador marcará el primero o el último durante el partido, solo en el tiempo reglamentario.

Primer y último goleador: debe pronosticar qué jugador marcará primero y último durante el partido, solo en el tiempo reglamentario.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcarán: Tienes que predecir que un jugador anotará el primer gol del partido más predecir el resultado final del partido más si ambos equipos marcarán o no, solo tiempo regular.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total: Hay que pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el número total de goles durante el partido será Más o Menos combinado, solo en tiempo regular.

Primer goleador + Descanso/Tiempo completo: Tienes que predecir si el jugador marcará el primer gol del partido más el mercado de Descanso/Tiempo completo, solo tiempo regular.

Primer goleador del equipo local: debes predecir si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo local, solo en tiempo regular.

Primer goleador del equipo visitante: debes predecir si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo visitante, solo en tiempo regular.

Último goleador y 1x2: debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir el resultado final del partido, solo en tiempo regular.

Último goleador y ambos equipos anotarán: debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido, solo en tiempo regular.

Último goleador y doble oportunidad: debes predecir si un jugador marcará el último gol del partido más el resultado final, doble oportunidad, solo en tiempo regular.

Último goleador y marcador correcto: debes predecir si un jugador marcará el último gol del partido más el marcador correcto del partido, solo en tiempo regular.

Último goleador del equipo local: debes predecir si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo local, solo en tiempo regular.

Último goleador del equipo visitante: debes predecir si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo visitante, solo en tiempo regular.

Último goleador + Ambos equipos anotarán: debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido, solo en tiempo regular.

X jugador marca y recibe tarjeta: debes predecir si el jugador marcará al menos un gol y recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido. También se incluye tiempo extra.

X jugador marca y da una asistencia: debes predecir si el jugador marcará al menos un gol y dará al menos una asistencia en el mismo partido. También se incluye tiempo extra.

X jugador marca ó recibe tarjeta: debes predecir si el jugador marcará al menos un gol o recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido. También se incluye tiempo extra.

Jugador que marcará un gol en propia meta: debes predecir si el jugador marcará un gol en propia meta en el partido, solo en el tiempo regular.

Jugador que marcará en ambas mitades: debes predecir si el jugador anotará al menos un gol en ambas mitades del partido, solo en tiempo regular.

Jugador palos verticales/Larguero: debes predecir si el jugador golpeará el palo o el larguero durante el tiempo regular del partido. Si el balón golpea el palo/Larguero y termina en la portería, no cuenta como palo/Larguero.

Jugador expulsado: debes predecir si el jugador será expulsado durante el partido, incluida la prórroga.

Tiros del jugador + 1X2: Hay que pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada incluyendo la prórroga.

Tiros a portería del jugador al menos + 1X2: Se debe pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros a portería del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada, incluyendo la prórroga.

Goleador en cualquier momento ó el sustituto anota ó palos verticales/Larguero: Hay que pronosticar si durante el tiempo reglamentario del partido, el jugador X, o el jugador que lo reemplaza desde el banquillo, marcará al menos un gol o golpeará el palo vertical/larguero. El resultado 'SÍ' será ganador si ocurre una de las siguientes situaciones: (1) el jugador X anotará al menos un gol o el jugador X golpeará el el palo vertical/larguero (2) el jugador X anotará al menos

un gol y golpeará al menos un palo vertical/larguero (3) el jugador X no marcará y no golpeará el el palo vertical/larguero, pero el sustituto que lo reemplace desde el banquillo marcará al menos un gol (4) el jugador X no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero, pero el jugador que lo reemplaza desde el banquillo golpeará al menos un palo vertical/larguero (5) el jugador X no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero, sino el sustituto que reemplaza él desde el banquillo marcará al menos un gol y golpeará al menos un palo vertical/larguero

(6) el jugador X y el jugador que lo reemplaza desde el banquillo marcarán al menos un gol (7) el jugador X y el jugador que lo reemplace desde el banquillo golpearán al menos un palo vertical/larguero.

Goleador en cualquier momento + Doble oportunidad: debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el resultado final Doble oportunidad, solo en el tiempo reglamentario.

Goleador X + Doble Oportunidad: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol xl en el partido más el resultado final Doble Oportunidad, solo en el tiempo reglamentario.

Goleador en cualquier momento + Multiscotes: Tienes que pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el multiscotes del partido, solo en el tiempo reglamentario.

Goleador X + Multiscotes: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido más el multiscotes del partido, solo tiempo reglamentario.

Goleador en cualquier momento + Total {total}: debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos, solo en el tiempo reglamentario.

Goleador X + Total {total}: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol xl en el partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos, tiempo reglamentario solamente.

Goleador en cualquier momento + Ambos equipos marcarán: debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si ambos equipos marcarán, solo en el tiempo reglamentario.

Goleador X + Ambos equipos marcarán: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido y si Ambos equipos marcarán, solo en el tiempo reglamentario

Marcar y recibir tarjeta y hacer asistencia: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol, dará al menos una asistencia y recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido. También se incluye la prórroga.

Marcar o recibir tarjeta o hacer asistencia: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol O dará al menos una asistencia O recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido. También se incluye tiempo extra.

Otros Mercados

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

Ejemplo:

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

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

1a Mitad o 1x2: Hay que predecir el resultado de la 1ª mitad o el resultado final.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Visitante mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Visitante. tarjeta (resultado SI), o no (resultado NO). A los efectos de la apuesta, sólo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

1X2 Tiros Totales (incl.prórroga): Se debe predecir el equipo que realizará la mayor cantidad de tiros en el partido, incluida la prórroga. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayoría de los tiros), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros), 2 (el equipo visitante realiza la mayoría de los tiros).

1X2 Total de tiros a puerta (incl.prórroga): Se debe predecir el equipo que realizará más tiros a puerta en el partido, incluida la prórroga. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayor cantidad de tiros a puerta), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros a puerta), 2 (el equipo visitante realiza la mayor cantidad de tiros a puerta).

Fuera de juego 1X2: Se debe predecir qué equipo tendrá más fueros de juego en el partido, incluida la prórroga. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local hace la mayoría de los fuera de juego), X (los equipos harán la misma cantidad de fuera de juego), 2 (el equipo visitante hace la mayoría de los fuera de juego).

1X2 Faltas: Se debe predecir qué equipo cometerá más faltas, incluida la prórroga. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local comete la mayor cantidad de faltas), X (los equipos cometerán la misma cantidad de faltas), 2 (el equipo visitante comete la mayor cantidad de faltas).

Total fuera de juego (incl.prórroga): Se debe predecir si el número total de fueros de juego en el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada incluyendo la prórroga.

Total Faltas (incl.prórroga): Se debe predecir si el número total de faltas en el partido será superior o inferior a la línea indicada, incluida la prórroga.

Tiros totales a puerta Equipo local: Tienes que pronosticar si el número total de tiros a portería del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada incluyendo la prórroga.

Tiros totales a puerta Equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de tiros a portería del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada, incluida la prórroga.

Tiros totales del equipo local: Tienes que pronosticar si el número total de tiros del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada, incluyendo la prórroga.

Tiros totales del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de tiros del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada, incluida la prórroga.

liquidación de apuestas realizadas en mercados de VAR, serán validadas en la página oficial de la federación.

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

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

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

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

Goles totales de la jornada X: Se debe predecir la cantidad total de goles anotados durante la Jornada X del campeonato seleccionado. Se conceden dos goles en el caso de un único partido aplazado en la jornada en cuestión; en el caso de 2 o más partidos aplazados se anulan todas las apuestas.

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

Ejemplo: Total de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: e.g.: Total goals Matchday 36 Italia - Serie B = WIN Más 15 Es ganadora si la suma de los goles marcados en todos los partidos de la Serie B es 16+

Tiros del partido a puerta: Tendrá que pronosticar si el número total de tiros a puerta realizados por ambos equipos en el tiempo regular (90 Min.) es menor (menos) o mayor (más) que la línea indicada.

Tiros de partido: Tendrá que pronosticar si el número total de tiros totales realizados por ambos equipos en el tiempo regular (90 Min.) es menor (menos) o mayor (más) que la línea indicada.

Posesión de balón competidor 1: Tendrá que pronosticar si en el partido, el competidor 1 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el tiempo regular y la prórroga, incluida.

Posesión de balón competidor 2: Tendrá que pronosticar si en el partido, el competidor 2 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el tiempo regular y la prórroga, incluida.

Jornada X - total equipos locales: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos locales.

Jornada X - total de equipos visitantes: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos visitantes.

Jornada X - más goles equipos locales o visitantes: Debe pronosticar, para la jornada dada, si el equipo local o el equipo visitante marcarán la mayor cantidad de goles en total.

Jornada X - total de victorias del equipo local: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos locales.

larguero serán golpeados durante el tiempo reglamentario del partido. Si el balón golpea los palos verticales o el larguero y termina en la portería, no cuenta como palo vertical/Larguero.

Faltas pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de faltas será par o impar, incluida la prórroga.

Fuera de juego par/impar: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de “fuera de juego” será par o impar, incluida la prórroga.

Tiros totales pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de tiros será par o impar, incluida la prórroga.

Total de tiros a portería pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de tiros a portería será un número par o impar, incluida la prórroga.

Equipo local - Entrenador expulsado: Tendrá que pronosticar si el entrenador del equipo local verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penales.

Equipo visitante - Entrenador expulsado: Tendrá que pronosticar si el entrenador del equipo visitante verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penales.

Penalti y Expulsión: Tendrá que pronosticar la combinación correcta de penaltis concedidos y tarjetas rojas durante el partido. Hay 4 resultados posibles:

Sí/Sí: al menos se concede un penalti y habrá al menos una tarjeta roja.

Sí/No: al menos se concede un penalti y no habrá tarjetas rojas.

No/Sí: no se sanciona y habrá al menos una tarjeta roja.

No/No: no se otorga penalización ni habrán tarjetas rojas

Gol directo de córner: Tendrá que pronosticar si se marcará un gol directamente desde un córner durante el tiempo regular.

Penalti hasta el minuto 5: Tendrá que pronosticar si se sancionará un penalti en los primeros 5 minutos del tiempo reglamentario (de 0 a 4:59).

2 jugadores expulsados: Hay que pronosticar si habrá al menos 2 jugadores expulsados en el tiempo regular del partido.

¿Qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla?: Tienes que predecir si el equipo local o visitante recibirá la primera tarjeta amarilla incluyendo el tiempo extra.

¿Qué equipo acabará con más disparos? Tienes que predecir si el equipo local o visitante terminará con más disparos, incluyendo el tiempo extra.

Tanda de penaltis a muerte súbita sí/no: Tienes que predecir si la tanda se llevará a muerte súbita o no. Hay dos opciones: 1) Sí: significa que un equipo marcará y el otro fallará justo después. 2) No: significa que un equipo ganará directamente durante los cinco primeros lanzamientos de penalti o que la tanda terminará en empate antes de que se apliquen las reglas de la muerte súbita.

Tanda de penaltis último equipo penalizado: Tienes que predecir si el equipo local o visitante lanzará el último penalti.

Resultado del último penalti: Tienes que predecir cuál será el resultado del último penalti lanzado en una tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - margen de victoria: Tienes que predecir el número de goles por el que un equipo ganará la tanda. Si la tanda está empatada antes de la muerte súbita, se considera empate.

Equipo local/equipo visitante - Penalti en el partido: Tienes que predecir si se pitará un penalti sobre el Equipo Local o el Equipo Visitante durante un partido.

Ambos equipos recibirán X+ tarjetas: Tienes que predecir si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ goles: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán el mismo número de saques de esquina o más de X durante el partido.

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X número de saques de esquina durante el primer tiempo

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ goles: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante la primera parte.

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ tarjetas: Tienes que predecir si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante la primera mitad.

Paradas totales portero X: Tienes que predecir el número total de paradas realizadas por el portero X durante un partido.

Mercados Rápidos/ Mercados por Intervalo

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

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

→ El mercado de Intervalo de saques de esquina será saldado basándose en el momento en el que se pateó el esférico y no cuando fue concedido al equipo.

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

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

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

→ Penaltis concedidos, pero no cobrados, no serán tomados en cuenta

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

Rango de 1 minuto:

Va desde el segundo 00:00 al segundo 00:59 y así sucesivamente

Rango de 5 minuto:

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

Rango de 10 minuto:

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

Rango de 15 minuto:

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

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

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

Mercados de 1 minuto: (del min. A a min. B)

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

Mercados de 5, 10, 15 minutos:

- 1x2 desde a hasta b
- X gol desde a hasta b
- Goles total desde a hasta b
- Saques de esquina 1x2 desde a hasta b
- Saque de esquina X desde a hasta b
- Hándicap de Saques de esquina desde a hasta b
- Saques de esquina totales desde a hasta b
- Saques de esquina totales del competidor 1 desde a hasta b
- Saques de esquina totales del competidor 2 desde a hasta b
- Par/impar Saques de esquina desde a hasta b

10 minutos - 1x2: Se debe predecir el resultado de los primeros diez (10) minutos. Los sucesos deben suceder entre 0:00 y 09:59 para ser considerados como parte de los primeros 10 minutos. Para el saldado de estas apuestas se utilizarán los reportes oficiales de las ligas u organismos organizadores de los eventos.

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

- 1-15
- 16-30
- 31-45
- 46-60
- 61-75
- 76-90
- Ninguno

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

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Ninguno

Fútbol - Outrights

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

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

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

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

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

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

Ganador (Sin/Con) - Equipos: Se debe predecir el equipo ganador de la competición seleccionada (Qué equipo del mercado terminará más alto en la competición seleccionada) sin tomar en consideración el o los equipos mencionados.

Por ejemplo, Premier League 2020/21-Sin/Con los Seis Grandes, significa el equipo que terminó mejor en la Premier League en la temporada 2020/21 sin considerar a Arsenal, Chelsea, Liverpool, ManchesterCity, ManchesterUtdy Tottenham.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Pronóstico Perfecto: Este tipo de apuesta consiste en elegir dos selecciones las cuales la primera terminará en primera posición y la selección resultado en la segunda posición, y además que clasifican a la siguiente ronda. Para ganar este mercado se debe predecir correctamente la primera y segunda selección escogidas, las cuales deben estar en el orden correcto especificado.

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

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

TENIS

Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eTenis (se aplican las mismas reglas).

Reglas generales:

Los partidos de **tenis** se mantendrán abiertos y sus apuestas válidas hasta que los oficiales o el organismo que organice el evento declare un ganador. En dichos casos, la regla de 48 horas no es válida. Sin embargo y en caso de un retiro de algún jugador, todos los mercados que hayan sido decididos en el juego serán saldados respectivamente y todos los demás se cancelarán. Para aclarar, si un jugador se retira antes que el último punto se complete, el mercado del ganador del encuentro será cancelado, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que hayan sido decididos durante el encuentro, se liquidarán respectivamente.

Tie Break: Es un juego que se da cuando dos competidores alcanzan la puntuación 6-6 en cualquier set y consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la duración del mismo.

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

Como se manejan los Tie breaks en grandes torneos

Australian Open. En el Australian Open, en juegos sencillos se usa el método super tie break cuando el puntaje del juego en el último set es 6-6. Para dobles, en el Australian Open y el US Open, los jugadores jugarán un tiebreak en lugar de un set final.

French Open. El French Open es el único Grand Slam que no utiliza tie breaks para decidir un ganador del set final en partidos individuales.

US Open. Para el US Open, los jugadores usan un tie break de 12 puntos en el acontecimiento de un empate 6-6.

Wimbledon. En Wimbledon, si los jugadores empatan en el juego 12 del set final, se jugará una ronda de tie break.

Mercados principales

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

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

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

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

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

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

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en el saldado de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en el saldado de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

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

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

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

Jugador X Aces (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces anotará el jugador durante el partido.

Total de ases (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces anotarán ambos competidores combinados durante el partido.

Dobles faltas del jugador X (Más/Menos): Tienes que predecir cuántas dobles faltas cometerá el jugador durante el partido (o/u 1.5).

Total de dobles faltas (Más/Menos): Tienes que predecir cuántas dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Aces y dobles faltas (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces y dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Duración del partido (minutos) (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos minutos durará el partido.

Total de breaks (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos breaks realizarán ambos competidores combinados durante el partido.

Total de breaks del jugador X (más/menos): debes predecir cuántos breaks hará el jugador X durante el partido.

Mayor número de breaks de servicio (2 vías): Tienes que predecir qué competidor hará más breaks (la mitad en caso de empate se anula el mercado)

Más breaks de servicio (3 vías): debes predecir qué competidor hará más breaks.

Hitos de aces totales: Tienes que predecir el número de aces servidos durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Jugador X - Hitos de aces: Tienes que predecir el número de aces que un jugador específico servirá durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Hitos de dobles faltas totales: Tienes que predecir el número de dobles faltas que un jugador cometerá durante un partido.

Jugador X - Hitos de dobles faltas: Tienes que predecir el número de dobles faltas que el jugador X cometerá durante un partido, con hitos específicos establecidos por el sportsbook.

Hitos Total de aces y Dobles Faltas: Tienes que predecir el número total de dobles faltas que se cometerán durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Jugador X - Hitos Total de Ases y Dobles Faltas: Tienes que predecir el número de dobles faltas que el jugador X hará durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Aces 1x2: Tienes que predecir qué jugador conseguirá más aces en un partido específico.

Aces Handicap: Tiene que predecir qué jugador conseguirá más aces dando a un jugador un hándicap.

Dobles faltas 1x2: Tienes que predecir qué jugador cometerá más dobles faltas en un partido específico.

Hándicap Dobles faltas: Tienes que predecir qué jugador cometerá más dobles faltas dando a un jugador un hándicap.

Mercados por Set

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

¿Habrá un tiebreak en el Set X?: Se debe predecir si habrá un tiebreak durante el set X.

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

Quién ganará Juegos (X y Y) del set N: El mercado consiste en predecir qué jugador ganará los juegos X e Y en el set N.

Ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) segundo set (apuesta al jugador 1) - X (juegos 6 y 7) segundo set (apuesta al empate) - 2 (juegos 6 y 7) segundo set (apuesta al jugador 2).

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

¿Quién ganará el juego X en el set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el juego X del set especificado en la apuesta. Ejemplo: 1 (juego 10) segundo set - 2 (juego 10) segundo set.

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

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

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

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

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

Set "N" juego Y - Primero en marcar x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá X puntos ganados antes en un juego específico.

Set "N" juego Y - Ganador primeros x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá marcar X puntos ganados antes en un juego específico.

Tenis - Outrights

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

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

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

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

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

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

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

¿Quién llegará más lejos?: Se debe predecir cuál de los dos jugadores listados llegará más lejos en el

torneo que el otro.

BALONCESTO

***Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eBaloncesto (se aplican las mismas reglas)**

Todos los mercados especiales de jugadores de baloncesto se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Posible tiempo de prórroga se incluye en la liquidación de todos los mercados disponibles.

Mercados Principales

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

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

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

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

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

Ganador 1x2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Equipo 1 - 1 punto

Equipo 1 - 2 puntos

Equipo 1 - 3 puntos

Equipo 2 - 1 punto

Equipo 2 - 2 puntos

Equipo 2 - 3 puntos

X cuarto – X punto: Se debe predecir qué equipo anotará el punto X durante el cuarto selección.

Mercados de Primera mitad (1r y 2º cuartos)

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la Primera mitad. En caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la Primera mitad añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

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

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

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

Primera mitad - Par/Impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la Primera mitad será par o impar. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Mercados de Segunda mitad (3r y 4º cuartos):

La prórroga posible se contará para la segunda mitad en los mercados que incluyen prórroga.

Segunda mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la Segunda mitad (no incluye Prórroga). En caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la Segunda mitad (no incluye Prórroga) añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

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

Segunda mitad - Par/Impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la Segunda mitad (no incluye Prórroga) será par o impar. Si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Mercados por Cuartos

La prórroga posible se contará para el cuarto cuarto en los mercados que incluyen prórroga.

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

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

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

X Cuarto - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del Cuarto. En caso de que el Cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado. Si el Cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto - Hándicap: Se debe predecir el ganador del Cuarto añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado del Cuarto. Si el Cuarto no se completa este mercado será cancelado.

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

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

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

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

X Cuarto - Último en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará el último punto en el cuarto seleccionado.

***Todos los cuartos o mitades deben ser completados para determinar el ganador.**

Mercados Especiales por Jugador

Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

H2H asistencias por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de asistencias.

Puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos anotará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas asistencias hará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Rebotes por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos rebotes logrará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Triples por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos triples anotará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Robos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos robos logrará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Bloqueos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos bloqueos logrará como mínimo el jugador seleccionado. Sólo válido para el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

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

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

Pérdidas del jugador O/U (incl. OT): Tienes que predecir si un jugador específico registrará más o menos de un número determinado de pérdidas durante un partido.

Primer anotador del partido: Tienes que predecir qué jugador anotará los primeros puntos en un partido.

Primer anotador de canastas del partido y ¿ocurrirá en un tiro libre? Tienes que predecir si la primera canasta se producirá como resultado de un tiro libre.

¿Primera canasta en el partido y se producirá en un tiro de campo de 2 puntos?: Tiene que predecir si esa canasta será un tiro de campo de 2 puntos es un tipo específico de apuesta

¿Primera canasta anotada en el partido y se producirá en un tiro de campo de 3 puntos?: Tiene que predecir si esa primera canasta será un tiro de campo de 3 puntos.

Primera asistencia del partido: Tienes que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido.

¿Primera asistencia del partido y será en un tiro de campo de 2 puntos?: Tienes que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un tiro de campo de 2 puntos.

¿Primera asistencia del partido y será en un tiro de campo de 3 puntos?: Tienes que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un tiro de campo de 3 puntos.

Primer rebote del partido: Tienes que predecir qué jugador cogerá el primer rebote de un partido.

Primer rebote del partido y si será un rebote ofensivo: Tienes que predecir qué jugador atrapará el primer rebote del partido y especificar si será un rebote ofensivo.

Primer rebote del partido y si será un rebote defensivo: Tienes que predecir qué jugador atrapará el primer rebote del partido y especificar si será un rebote defensivo.

Baloncesto - Outrights

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

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

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

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

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

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

Mejor jugador anotador: Se debe predecir el jugador que anotará más puntos durante la competición especificada. Los puntos anotados en cualquier otra competición no serán tenidas en cuenta para este tipo de apuestas. Si el jugador elegido participa en al menos un evento, la apuesta permanecerá válida, en caso contrario será cancelada.

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

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

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

Ganador de la Conferencia: Se debe predecir el ganador de la Conferencia de la competición seleccionada de acuerdo a la clasificación oficial de la competición.

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

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

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

Premios - Jugador de Mayor Progreso (Temp. Regular): Se debe predecir qué jugador recibirá el premio al Jugador de Mayor Progreso (*Most Improved Player*) de la temporada en particular.

Premios - Mejor Defensor del Año (Temp. regular): Se debe predecir qué jugador ganará el premio al Mejor Defensor del Año (*Defensive Player of the Year*) en la temporada en particular.

Premios - Mejor Sexto Hombre (Temp. regular): Se debe predecir a cuál jugador se le otorgará el premio al Mejor Sexto Hombre (*Sixth Man of the Year*) en la temporada en particular.

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

TENIS DE MESA

***Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eTable Tennis (se aplican las mismas reglas)**

Mercados Principales:

No obstante, y en caso de retirada de un jugador, todos los mercados determinados en el terreno de juego se liquidarán en consecuencia y el resto se declarará desierto y nulo. Para evitar dudas, si un jugador de tenis de mesa se retira antes de que concluya el último punto, el mercado del ganador del partido se anula, pero todos los mercados relacionados con juegos o puntos específicos que se determinen se liquidan en consecuencia.

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

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

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

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

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

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

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

Mercados por Juegos:

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

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

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

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

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

HOCKEY SOBRE HIELO/HOCKEY SOBRE HIERBA

***Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eHockey (se aplican las mismas reglas)**

El resultado de una apuesta en un evento de hockey sobre hielo está basado solamente en el tiempo reglamentario. A menos que se especifique lo contrario, tiempo extra y penaltis no afectarán a la liquidación de apuestas. . Las apuestas se realizarán en base a 60 minutos de juego a menos que se especifique lo contrario.

Mercados Principales

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

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

Hándicap (incl. Prórroga y penaltis) (2 Way): Se debe predecir el ganador del partido completo añadiendo o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento, incluyendo tiempo extra y penaltis (tandas de penaltis cuentan como 1 gol).

Total (incl. Prórroga y penaltis): Se debe predecir si el número total de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido, incluido el tiempo extra y los penaltis (la tanda de penaltis cuenta como "1").

Ambos equipos anotan (GG / NG): Se debe predecir si ambos equipos marcarán al final del partido.

Par / impar (incl. Prórroga y penaltis): Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, incluidos los posibles tiempos extra y los penaltis (la tanda de penaltis cuenta como "1").

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

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

Doble oportunidad: Se debe predecir si:

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

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

12: el resultado es gana el equipo local o gana el equipo visitante.

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

Hándicap (2 way): Se debe predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del partido. Si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como devuelta.

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

Margen de victoria: mercado de apuestas que predice la diferencia que tendrá un equipo respecto de su oponente al final del partido.

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

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

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

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

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

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

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

Las apuestas para los mercados más / menos, incluidas las 3 opciones (más / menos / empate ... goles), se indican solo para el tiempo regular en todos los juegos de hockey, independientemente del campeonato. Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y solo se brindan dos opciones (mayor o menor, sin la opción de “empate... goles”), se reembolsará el dinero apostado.

Quién ganará el resto del partido - Quién ganará el resto de la primera mitad (incluye apuestas en vivo): Este es un mercado en vivo. Se debe predecir quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de apostar).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- **1X:** Si el resultado es una victoria en casa o un empate.
- **2X:** Si el resultado es una victoria a domicilio o un empate.
- **12:** Si el resultado es una victoria en casa o una victoria como visitante.

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

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

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

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

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

Tanda de penaltis - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el gol "x" durante la tanda de penaltis. Son 3 los posibles resultados: 1, X, 2.

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

X período 1x2 y 1x2: Se debe predecir el resultado final del período seleccionado (1x2) y el resultado final del partido (1x2). Los posibles resultados son:

- Equipo local y Equipo local.
- Empate y Equipo local.
- Equipo visitante y Equipo local.
- Equipo local y Empate.
- Empate y Empate.
- Equipo visitante y Empate.
- Equipo local y Equipo visitante.
- Empate y Equipo visitante.
- Equipo visitante y Equipo visitante.

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

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

Local ganará cualquier período: Se debe predecir si el equipo local ganará algún período durante el partido.

Visitante ganará cualquier período: Se debe predecir si el equipo visitante ganará algún período durante el partido.

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

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

Todos los periodos sobre x.5: Se debe predecir si todos los periodos terminarán por encima de x.5 (0.5,1.5,2.5...) durante el partido.

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

Tipo de puntuación: Se debe predecir el tipo de puntuación del gol x. Los posibles resultados son 8:

- Gol en igualdad numérica o "*evenstrenght*".
- Gol en superioridad numérica o "*power-play*".
- Gol en inferioridad numérica o "*short-handed*".
- Gol de penalti o "*penalty shot*".
- Gol a portería vacía o "*emptynet*".
- Sin gol o "*no goal*".
- Tipo de puntuación del gol x del local
- Tipo de puntuación del gol x del visitante

Tipo de puntuación del local x: Se debe predecir el tipo de puntuación del equipo local del gol x.

Tipo de puntuación del visitante x: Se debe predecir el tipo de puntuación del equipo visitante del gol x.

Mercados de periodos

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

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

Periodo Empate sin apuesta: Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en el período mencionado, lo que significa que, si el periodo termina en empate, el dinero de la apuesta será reembolsado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Período de Doble oportunidad:

- **1X:** Si el resultado es una victoria del equipo local o un empate en el período mencionado.
- **2X:** Si el resultado es una victoria del equipo visitante o un empate en el período mencionado.
- **12:** Si el resultado es una victoria del equipo local o visitante fuera en el período mencionado.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Período - ¿Qué equipo gana el resto?: este es un mercado en vivo. Se debe predecir quién ganará el resto del período mencionado (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en ese momento de apuestas).

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

10 minutos - total desde/hasta: Tienes que predecir el número total de goles marcados dentro de un segmento específico de 10 minutos del partido.

5 minutos - total desde/hasta: Tienes que predecir el número total de goles marcados en un segmento específico de 5 minutos del partido.

Goles de Powerplay: Tienes que predecir el número total de goles marcados durante las jugadas de poder en un partido.

Goles con la portería vacía: tienes que predecir si un equipo marcará un gol cuando el equipo contrario haya retirado a su portero en favor de un patinador adicional, normalmente en los últimos minutos del partido.

Gol en inferioridad: tienes que predecir si un equipo marcará un gol cuando está en desventaja numérica, normalmente porque uno de sus jugadores está en el área de castigo.

Mercados especiales de jugador

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde), a menos que se indique lo contrario. La posible tanda de penaltis no contará para el acuerdo. Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas

Goles de jugador (al menos): Se debe predecir cuántos goles como mínimo logrará el jugador elegido. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”).

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

Asistencia de jugador (al menos): Se debe predecir cuántas asistencias como mínimo logrará el jugador elegido. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”).

Tiros a portería del jugador (al menos): Se debe predecir cuántos tiros a portería como mínimo logrará el jugador elegido. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”). Los tiros que no son a portería no cuentan.

Paradas de jugador (al menos): Se debe predecir cuántas paradas como mínimo logrará el jugador elegido. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”).

Puntos de jugador (al menos): Se debe predecir cuántos puntos (goles y asistencias combinados) como mínimo logrará el jugador elegido. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”).

Tiros a portería de jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir si los tiros a portería que logrará el jugador serán superiores o inferiores al número elegido en el mercado. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo

especifique (incluye Prórroga u “Mástime”). Los tiros que no son a portería no cuentan.

Paradas de jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir si las paradas que logrará el jugador serán superiores o inferiores al número elegido en el mercado. Se tendrá en cuenta solo tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (incluye Prórroga u “Mástime”). Los tiros que no son a portería no cuentan.

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

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

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

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

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

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

Puntos del jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de puntos (combinación de goles y asistencias) que hará el jugador en específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Goles del jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de goles que marcará el jugador específico, sólo en horario estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Asistencias de jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de asistencias que hará el jugador específico, sólo en tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Puntos powerplay del jugador: Consiste en predecir la cantidad de puntos ganados por un jugador durante la ventaja de hombre (powerplay), sólo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Jugador (más/menos): Consiste en predecir los puntos ganados por un jugador en una clasificación más/menos. Teniendo en cuenta que un plus se da a un jugador que está en el hielo cuando su equipo marca un gol a mano alzada o en corto, mientras que un minus se da a los jugadores que están en el hielo cuando los oponentes marcan en esas situaciones. Sólo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Portería a cero: Consiste en predecir si un portero va a registrar portería a cero o no. Consiste en que un portero que consigue evitar que el otro equipo marque un gol durante todo el partido recibe un «shutout» (SO). En los partidos de la temporada regular, si el marcador es 0-0 y el partido se va a la tanda de penaltis, ambos porteros son acreditados con un shutout. Sólo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Disparos bloqueados por el jugador: Consiste en predecir la cantidad de tiros bloqueados registrados por un defensor. Teniendo en cuenta que un tiro desviado o bloqueado por un adversario no cuenta como tiro a puerta, se registra como tiro bloqueado. Al jugador que bloquea el tiro se le atribuye un «tiro bloqueado». Sólo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Jugador primer anotador de gol: Tienes que predecir el jugador que marcará el primer gol durante el partido. Sólo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Jugador último anotador de gol: Tienes que predecir el jugador que marcará el último gol durante el partido. Sólo en horario estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Hockey sobre hielo/Hockey sobre hierba- Outrights

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

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

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

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

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará entre las posiciones indicadas cuando termine la competición.

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

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

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

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

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

BALONMANO

Todas las apuestas de **Balonmano** estarán basadas en los 60 minutos de juego, a menos que se especifique de otra forma. La Prórroga no será tomada en cuenta ni afectará al resultado de la segunda mitad y no se tendrá en cuenta para el recuento de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no se completan, las apuestas serán canceladas y el dinero de la apuesta será devuelto. El evento debe ser completado para que las apuestas se mantengan válidas (a menos que el mercado esté decidido).

Todas las apuestas en vivo no incluyen Prórroga (mercados tales como: 1x2, Hándicap, Par/Impar, Margen de Victoria, Doble oportunidad), excepto mercados como: Se clasifica/ Gana la copa/ Ganador después de Prórroga etc.

Mercados Principales

1X2: Se debe predecir el resultado del evento. Las apuestas son aceptadas solo para el tiempo reglamentario, sin contar la Prórroga, con los posibles resultados de Victoria del Equipo local, Empate o Victoria del Equipo visitante.

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

Hándicap: Se debe predecir el ganador del evento con el respectivo margen de gol. El margen es sumado o restado del resultado final. Después de esta operación, se determinará quién gana el evento, Equipo local, Empate o Equipo visitante.

Doble Oportunidad: Se debe predecir el resultado del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Equipo local gana o Empate), 12 (Equipo local o Equipo visitante gana) o X2 (Empate o Equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del evento. Si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero devuelto.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Prórroga - Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la Prórroga teniendo en cuenta el número de hándicap especificado entre paréntesis.

Mercados de Primera Mitad

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

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

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la primera. Si el evento termina en empate en la primera mitad, la apuesta será cancelada y el dinero devuelto.

Primera mitad - hándicap x:y: Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Primera mitad - hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad del evento con el respectivo margen de gol. El margen es sumado o restado del resultado final. Después de esta operación, se determinará quién gana el evento, Equipo local, Empate o Equipo visitante.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Mercados Segunda Mitad

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

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

Segunda mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la segunda mitad. Si el evento termina en empate en la segunda mitad, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

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

Balonmano - Outrights

Ganador: Se debe predecir el ganador de la competición seleccionada de acuerdo al ranking oficial de la competición.

FÚTBOL AMERICANO

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

Mercados principales:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Total de robos de balón o “turnmáss” (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de robos de balón o “turnmáss” durante el partido y la prórroga.

Total de capturas o “sacks” (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de capturas o “sacks” durante el partido y la prórroga.

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

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

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

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

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

Total de intentos de pase (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número combinado de intentos de pase realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de pases completados (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número combinado de pases completados realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número combinado de yardas de pase ganadas por ambos equipos durante un partido.

Tacleadas totales (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número combinado de tacleadas realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas ofensivas (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número combinado de yardas ganadas por ambos equipos durante un partido.

Recepciones totales (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número total de pases completados atrapados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados por aire por ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en jugadas de pase durante un partido.

Total de touchdowns de recepción (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de touchdowns anotados mediante pases completados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns ofensivos (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número

acumulado de touchdowns anotados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de recepción (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de yardas ganadas por los jugadores mediante pases completados durante un partido.

Total de yardas de carrera (incl. Prórroga): Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por todos los jugadores de ambos equipos en jugadas de carrera durante un partido.

Total de yardas de carrera y recepción (incl. Prórroga): Tienes que predecir las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido.

Total de yardas de pase y de carrera (incl. Prórroga): Tienes que predecir las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de pase y de carrera durante un partido.

Total de tacleadas y asistencias (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas (tanto en solitario como asistidas) realizadas por los jugadores defensivos durante un partido.

Total de conversión de 2 puntos completados (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por ambos equipos durante un partido.

Total de intentos de conversión de 2 puntos (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de intentos de ambos equipos de anotar una conversión de 2 puntos después de un touchdown durante un partido.

Total de balones perdidos (incl. Prórroga): Tienes que predecir el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase brutas (incl. Prórroga): Tienes que predecir el total de yardas ganadas por un equipo mediante jugadas de pase durante un partido.

Mercados de Primera mitad

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

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

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

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad. Si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

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

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

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

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

Mercados Segunda mitad

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad. Hay 3 posibles resultados: 1 (Equipo local gana), X (Empate) y 2 (Equipo visitante gana). Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

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

Segunda mitad - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad (incl. Prórroga) - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad. Si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Mercados por Cuartos

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

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

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

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

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

Mercados de "drive"

"X" "drive" de la jugada Y - Tipo de jugada del oponente: Se debe predecir si el tipo de jugada es una carrera ("*rush*") o un pase. Solo un pase adelantado cuenta como una jugada de pase por definición. Una captura o "*sack*" también se considera una jugada de pase.

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

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

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

"X" "drive" de la jugada Y - Captura o "Sack" del oponente: Se debe predecir si habrá una captura o "*sack*" o no en la jugada indicada.

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

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

** En caso de que el “*drive*” finalice antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán cancelados. Esto incluye despejes y goles de campo.

*** Las yardas de gol de campo no se considerarán para el total de yardas ganadas en una jugada.

Mercados especiales por jugador:

Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.

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

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

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

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

Pases de “*touchdown*” del jugador: Se debe predecir la cantidad de pases de “*touchdown*” que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario, a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jugador que realizará la carrera o “rush” más larga: Se debe predecir qué jugador realizará la carrera o “rush” más larga del partido.

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

H2H Yardas de pase: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de yardas de pases durante el partido.

H2H Pases completados: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de pases completados durante el partido.

H2H yarda en carrera o “Rushing yards”: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de yarda en carrera o “rushing yards” durante el partido.

H2H Yardas de recepción o “Receiving yards”: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de yardas de recepción o “Receiving yards” durante el partido

H2H Recepciones: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de recepciones durante el partido.

Más 1er downs: Tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de primeros downs.

Más capturas: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de capturas.

Intentos de pase total del jugador (incl. Prórroga): Tienes que predecir al menos cuántos intentos de pase registrará el jugador listado.

Intentos de pase del jugador más/menos (incl. Prórroga): Debe predecir si los intentos de pase de los jugadores listados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar al menos cuántas intercepciones de pase registrará el jugador de la lista.

Intercepciones de pases de jugadores Más/Menos (incl. Prórroga): Debe predecir si las intercepciones de pase de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Entradas/Barridas totales del jugador (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar al menos cuántas entradas registrará el jugador de la lista.

Entradas/Barridas del jugador más/menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si las entradas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Capturas totales del jugador (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar al menos cuántas capturas registrará el jugador listado.

Capturas totales más/menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si las capturas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador (incl. Prórroga): Tienes que predecir al menos cuántas intercepciones registrará el jugador listado.

Intercepciones totales del jugador más/menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si las intercepciones de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Más/Menos yardas de pase del jugador (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico lanzará más o menos de un número predeterminado de yardas durante un partido.

Pases completados por jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el quarterback lanzará más (Más) o menos (Menos) pases completados que un número predeterminado.

Touchdowns de pase del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el jugador especificado lanzará más (Más) o menos (Menos) touchdowns que el número establecido.

Jugador corriendo yardas Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico correrá más o menos yardas que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe yardas Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico acumulará más o menos yardas de recepción que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe touchdowns Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico anotará más o menos touchdowns que un número predeterminado durante un partido.

Recepciones de jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico (normalmente un pateador) hará más o menos goles de campo que un número predeterminado durante un partido.

Field Goals del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tiene que predecir si un pateador específico realizará con éxito más o menos field goals que un número predeterminado durante un partido.

Asistencias de jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tiene que predecir si el jugador especificado realizará más (Más) o menos (Menos) tacleadas asistidas que el número establecido por la casa de apuestas deportivas.

Pase más largo completado por un jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el pase más largo completado por un quarterback específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Jugador con el pase más largo completado Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el pase más largo completado por un quarterback específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Recepción más larga del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si la recepción más larga completada por un jugador específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Intentos de carrera del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador específico llevará el balón más o menos veces que un número determinado durante un partido.

Carrera más larga del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el intento de carrera más largo de un jugador específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Intercepciones defensivas del jugador Más / Menos (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador defensivo específico registrará más o menos intercepciones que un número establecido durante un partido.

Tacleadas y asistencias defensivas del jugador Más de/Menos de (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador defensivo específico registrará más o

menos tacleadas y asistencias combinadas que un número establecido durante un partido.

Jugador del primer touchdown (incl. Prórroga): Tienes que predecir qué jugador anotará el primer touchdown del partido.

Jugador del último touchdown (incl. Prórroga): Tienes que predecir qué jugador anotará el último touchdown del partido.

Jugador de touchdown en cualquier momento (incl. Prórroga): Tienes que predecir si un jugador realiza un touchdown en cualquier momento.

Especiales por equipo

Equipo local / visitante -Sacs totales (incl. Prórroga): Tienes que predecir si el número total de sacs registrados por el equipo local o visitante durante un partido será mayor o menor que un número predeterminado.

Equipo local/equipo visitante -Puntos totales (incl. OT): Tienes que predecir el número de puntos que anotará el equipo local/equipo visitante en un partido.

Equipo local/equipo visitante - yardas ofensivas totales (incl. OT): Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a lo largo del partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de carrera (incl. OT): Tienes que predecir el número total de touchdowns de carrera anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de recepciones (incl. OT): Tienes que predecir el número total de recepciones realizadas por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Pérdida total de balones perdidos (incl. OT): Tienes que predecir el número total de pérdidas de balones perdidos por el equipo local/equipo visitante durante un partido.

Total de balones perdidos (incl. OT): Tienes que predecir el número total de balones perdidos por ambos equipos durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Defensa o equipo especial que marcará un touchdown (incl. OT): Tienes que predecir si la unidad defensiva o los equipos especiales (como los equipos de devolución de patadas) del equipo local o visitante marcarán un touchdown durante el partido.

Equipo local/equipo visitante - yardas de recepción totales (incl. OT): Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a través de pases completados durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns recibidos (incl. OT): Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados mediante pases completados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de pase (incl. OT): Tienes

que predecir el número total de touchdowns lanzados por los quarterbacks del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase (incl. OT): Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por los quarterbacks mediante pases completados para el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns ofensivos (incl. OT): Tienes que predecir el número combinado de touchdowns anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de carrera y recepción (incl. OT): Tienes que predecir el número combinado de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido. **Equipo local/equipo visitante - Total de tacleadas defensivas (incl. OT):** Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas realizadas por la defensa del equipo local o el equipo visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de tacleadas defensivas y asistencias (incl. OT): Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas (tanto solas como asistidas) realizadas por la defensa del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de carrera: Tienes que predecir el número acumulado de jugadas de carrera del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase brutas (incl. OT): Tienes que predecir el total de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de pase durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de 2 puntos conseguidos: Tienes que predecir el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de conversión de 2 puntos: Tienes que predecir el número acumulado de intentos del equipo local o visitante de anotar una conversión de 2 puntos tras un touchdown durante un partido

Equipo local/equipo visitante - Total de balones perdidos (incl. OT): Tienes que predecir el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por los equipos durante el partido.

Fútbol Americano-Outrights:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se clasifica para la “Super Bowl”: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la “Super Bowl” (Sí) o (No) durante la competición, según el ranking oficial de la competición.

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

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

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

“Super Bowl” - Equipo que ganará el sorteo de la moneda: Se debe predecir qué equipo ganará el sorteo de la moneda en la “*Super Bowl*”.

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

Tiempo de la primera puntuación (mins): debe predecir cuándo se anotarán los primeros puntos (minutos).

First Downs totales (incl. Prórroga): debe pronosticar cuántos First Downs se anotarán (incl. Prórroga).

Seguridad (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar dónde habrá seguridad en el partido (incl. Prórroga).

Equipos defensivos o especiales TD anotado (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar si se anotarán TD defensivos o TD de equipos especiales (incl. Prórroga).

Más First Downs (incl. Prórroga): debe pronosticar qué equipo anotará más First Downs (incl. Prórroga).

Big Win Little Win: Debe pronosticar si el equipo local o el visitante ganarán por 14+ puntos (big win) o por 1-13 puntos (little win).

BEISBOL

Reglas de béisbol

Liga de béisbol MLB (u otras ligas de béisbol): El mercado “*Moneyline*” (Ganador del encuentro) se considera como decidido si los jueces oficiales de la liga lo consideran completado, y si:

1. Se completan al menos 5 entradas.
O
2. Se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el segundo equipo bateador) lleva la delantera. En el resto de los casos, las apuestas se cancelan.

Para aclarar cualquier duda, todos los demás mercados se consideran decididos si:

1. Se completan al menos 9 entradas.
O
2. Se completan 8.5 entradas y el equipo local (o el segundo equipo bateador) lleva la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán. En el caso de que se aplique la “*Mercy Rule*”, todas las apuestas se mantendrán y se decidirán en base al resultado en ese momento.

En Liga de béisbol MLB (**u otras ligas de béisbol**), todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para “*Moneyline*”, Hándicap y Totales) serán cancelados en caso de que el pitcher inicialmente listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitcher incluirán la indicación (PL) en el boleto y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no esté visible en el boleto, la apuesta está realizada en las Líneas de Acción y se cerrarán como corresponde. Las Líneas de Acción serán saldadas basándose en el resultado del evento sin importar cambios en los pitcher. Cualquier nueva Línea de Pitcher ofrecida seguirá las mismas reglas antes mencionadas. Las Líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones indicadas por la MLB, ya mencionadas.

En un partido de Béisbol con un juego de **7 entradas**, todos los mercados se consideran decididos si:

1. Se completan al menos 7 entradas.
O
2. Se completan 6.5 entradas y el equipo local (o el segundo equipo bateador) lleva la delantera.

La excepción es la “*Money line*” (ganador del partido) que se considera decidido si:

1. Se completan al menos 5 entradas.
O
2. Se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el segundo equipo bateador) lleva la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se liquidan como canceladas.

Mercados principales

Money Line (1/2) (incl. entradas extras): Esta apuesta es equipo contra equipo, independientemente del lanzador inicial.

Hándicap (incl. entradas extras): Se predice el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Total (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos.

Total de carreras del Local (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo local.

Total de carreras del visitante (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo Visitante.

Hits Totales (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por ambos equipos.

Hits Totales del Local (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Local.

Hits Totales del Visitante (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Visitante.

Gana la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, excepto cuando el equipo que golpea el segundo está ganando cuando el juego es suspendido o cancelado.

Total de carreras en la entrada X: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido saldada.

Puntaje de la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido saldada.

Marcador de la entrada actual / Hit en ½ entrada o en el siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada específica deben completarse a menos que se haya cancelado.

Equipo con el mayor número de hits en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido saldada.

Hits totales en la entrada actual o la siguiente o total de carreras en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido saldada.

Líder después de x entrada: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido saldada.

Mercados de 'Primero en anotar X'/totales del equipo/Hits Totales: Se aplicará la regla de las 8½ entradas, a menos que las apuestas ya se hayan resuelto o que los finales naturales (p. Ej., Sin suspender el partido) del partido determinen las apuestas.

Si un partido llega a un empate y el final natural del partido (p. Ej. Sin suspender el partido) requiere un ganador, las apuestas en los mercados 'Carrera hasta xx' serán anuladas. Por ejemplo, si un juego de la MLB (**u otras ligas de béisbol**) se suspende o se abandona, o se suspende con un marcador de 3-3 después de 10 entradas, las apuestas en la cuarta carrera se anularán. Las apuestas en los mercados de 5, 6 o 7 carreras se saldarán como nulas.

Siguiente equipo en anotar: En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan anotadas. Las apuestas en la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria: Se aplicará la regla de las 8 1/2 entradas. Incluye entradas adicionales para MLB (**u otras ligas de béisbol**) . Para MLB (**u otras ligas de béisbol**), un juego que termina en empate, las apuestas que no ofrecen una opción de empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean de la MLB (**u otras ligas de béisbol**) en los que el juego pueda terminar en empate, estará disponible.

¿Cuándo será anotada la primera carrera? (incl. entradas extras): Predice en qué inning será anotada la primera carrera.

Ganador y Total: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántas carreras totales (más / menos) se anotarán en el partido.

IMPORTANTE: Le recomendamos que considere el siguiente ejemplo en el mercado de margen de ganancia en nuestro modo de juego en vivo. Nuestra plataforma puede mostrar el mercado de la siguiente manera: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, > = + 3 and <= - 3 donde el primero significa más o igual a 3 carreras del equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras del equipo visitante.

Máximo número de carreras consecutivas: Se debe predecir qué equipo marcará la mayor cantidad de carreras consecutivas.

Carreras exactas en la entrada con más carreras: Tienes que predecir el número exacto de carreras en la entrada con la puntuación más alta.

Rango de carreras (incl. entradas extras): Se debe predecir un rango dentro del cual estarán las carreras totales del evento.

Resultado del X lanzamiento: Se debe predecir el resultado del lanzamiento mencionado.

Hit en el lanzamiento X: Se debe predecir si habrá un hit (golpeo) en el lanzamiento mencionado o no.

Home run en el lanzamiento: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Mercados por entradas:

X entrada- 1X2: Predecir el resultado de la entrada mencionada.

X entrada - total: En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada

X entrada - equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - hándicap: Se debe predecir el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

X entrada- hits totales: Se debe predecir el número total de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante de la entrada mencionada.

Entrada 1 a 5 - 1X2: Predice el resultado de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - total: Se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hándicap: Se debe predecir el ganador de las entradas 1 a 5 sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Entrada 1 a 5 - hits totales: Se debe predecir el número total de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante en las entradas 1 a 5.

Equipo en ganar más entradas: Se debe predecir qué equipo ganará más entradas en el partido.

Equipo con la entrada con mayor puntuación: Se debe predecir qué equipo tendrá la puntuación más alta en una sola entrada (o si habrá un empate).

¿Habrá entradas extra? Se debe predecir si el evento (sí-no) tendrá entradas extra.

Primeras x entradas 1x2 y 1x2 (inc. entradas extras): Se debe predecir el resultado de las primeras X entradas, así como el resultado al final del partido.

Ambos equipos en anotar más de x.5 carreras (inc. entradas extras): Se debe predecir si ambos equipos anotarán más de X carreras en el partido o no.

Primero en anotar X carreras (inc. entradas extras): Se debe predecir qué equipo llegará primero en X carreras, incluidas las prórrogas.

Equipo local bateara en la novena entrada: Se debe predecir si el equipo local batea en la novena entrada.

Total de entradas sin carreras: Se debe predecir cuántas entradas terminarán sin anotar (0-0).

Entrada con más carreras: Se debe predecir cuál será la entrada con la puntuación más alta.

¿Cuándo se decidirá el encuentro? Se debe predecir en qué entrada se decidirá el partido.

Mercados especiales por Jugador

Todos los mercados especiales de jugadores de béisbol se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Las entradas adicionales potenciales jugadas se incluyen en la liquidación de todos los mercados disponibles. **Si el jugador que aparece en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.**

Ponches (Strikeout) de Jugador: Se debe predecir la cantidad de ponches que hará el jugador específico.

Ponches de Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos ponches hará el jugador específico.

Hits del Jugador: Se debe Consiste en predecir al menos cuántos golpes dará el jugador específico.

Bases totales del Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántas bases totales hará el jugador específico.

Hits + runs + rbi (run batted in) del jugador: Consiste en predecir la cantidad de hits, carreras y rbi combinados que hará el jugador específico.

Hits + runs + rbi del jugador (mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos hits, carreras y rbi combinados hará el jugador específico.

Cuadrangulares (Home run) de Jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos cuadrangulares hará el jugador específico.

H2H bases totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más bases totales en el partido.

H2H ponches totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más ponches en el partido.

Hits del Jugador + total de bases: Consiste en predecir la cantidad de golpes combinados y el total de bases que hará el jugador específico.

Total de bases del jugador + carreras + rbi: Consiste en predecir la cantidad de bases, carreras y rbi totales combinados que hará el jugador específico.

Otros Mercados

¿Cuál será el siguiente tipo de lanzamiento? Tienes que predecir el tipo de lanzamiento que lanzará el pitcher en el lanzamiento específico. 7 son los posibles resultados:

- Bola rápida
- Cutter
- Sinker
- Curva
- Slider
- Changeup
- Otro.

Resultado del lanzamiento:

1. La interferencia del receptor anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas

oficiales de la liga.

oficial de la liga. a) Sweepers y slurves se resolverán como sliders.

Cualquier otro lanzamiento no mencionado específicamente en las opciones de mercado se clasificará como «Otros».

Beisbol-Outrights:

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

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

Puntos en la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.
H2H -Puntaje exacto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

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

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

¿Llegarán a las eliminatorias? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará a los playoffs del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

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

RUGBY / RUGBY LEAGUE

A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas en partidos de Rugby se calculan para 80 minutos de juego, lo que incluye cualquier tiempo adicional agregado por el árbitro, si un partido se suspende antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido serán anuladas, excepto por aquellos mercados que ya se han liquidado.

Mercados Principales:

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

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

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se devolverá el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Hándicap: apuesta en la que se debe decidir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. La puntuación correcta se suma o resta de los puntos propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X/ 1, X/ X, X/ 2, 2/1, 2 / Xy 2/2).

Mitad con mayor puntuación: Se debe predecir cuál de las dos mitades del partido tendrá una mayor cantidad de puntos.

Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rango de puntos: Se debe predecir el rango de puntos durante el partido.

¿Clasificará? Se debe predecir si el equipo elegido se clasificará para la siguiente fase del torneo.

¿Qué equipo ganará la final? Se debe predecir qué equipo ganará la final del torneo seleccionado.

¿Qué equipo ganará el 3er lugar? Se debe predecir qué equipo se clasificará en la tercera posición en el torneo seleccionado.

¿Qué equipo gana el resto del partido? Se debe predecir quién ganará el resto del partido. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir qué equipo ganará el tiempo extra del juego.

Primera jugada anotadora (Prelive): Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos del partido. 6 son los posibles resultados:

- Equipo local con intento
- Equipo local con un intento
- Equipo local con un drop goal
- Equipo visitante con intento
- Equipo visitante con un intento
- Equipo local con un drop goal

Primero en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante el partido.

Próxima jugada puntuable (en vivo): Se debe predecir cómo se anotarán los puntos X en el partido. 6 son los posibles resultados:

- Equipo local con intento
- Equipo local con un intento
- Equipo local con un drop goal
- Equipo visitante con intento
- Equipo visitante con un intento
- Equipo local con un drop goal

Mercados de primera mitad:

Primera mitad - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Primera mitad – Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si la primera mitad resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Primera mitad – Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los puntos propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad – Hándicap (3 ways): Se debe predecir el resultado del primer tiempo teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Primera mitad – Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad – Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad – Total de intentos: Se debe predecir si el número total de intentos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Primera mitad – Total de intentos del equipo: Se debe predecir si el número total de intentos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad – Par/Impar: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad es un número par o impar, si el resultado es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

Primera mitad – ¿Qué equipo gana el resto?: Se debe predecir quién ganará el resto del 1er tiempo. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

Primera mitad – margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Primera mitad – Primer equipo en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Try (ensayo) - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - try (ensayo) - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana el equipo local o el equipo visitante gana).

Primera mitad – Try (ensayo) - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si la primera mitad de los intentos logrados resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Primera mitad – try (ensayo) - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje indicado, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad – Try (ensayo) - Hándicap (3 ways): apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje indicado, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Try (ensayo) – Par/Impar: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad en try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

Mercados combinados:

1X2 y total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debe predecir quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos totales (más/menos) se anotarán en el partido.

Mercados de try:

Try (ensayo) - 1X2: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Try (ensayo) - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Try (ensayo) - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber

un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsada. Por ejemplo, si una puntuación final en los try logrados da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Try (ensayo) - Hándicap: apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los try propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje indicado, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try (ensayo) - Hándicap (3 ways): apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. Se suma o resta la puntuación indicada de los try propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try (ensayo) - Total de try: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try (ensayo) - Total de try del equipo: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido del equipo local o visitante será superior o inferior al margen indicado.

Try (ensayo) - Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido en los try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rugby-Outright:

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

Victorias de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Derrotas de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos perdidos (más / menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

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

Llegará a la gran final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la gran final (Sí) o no (No) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Llegará a los Playoffs: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a los playoffs (Sí) o no (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8: Tienes que predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

AUTOMOVILISMO

El resultado de una apuesta en un evento de Fórmula 1, Nascar, Indy Car, Rally se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tendrán en cuenta las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA) y que afecten o modifiquen el resultado obtenido en el campo de la carrera.

Cada carrera comienza con la vuelta de calentamiento. Si el piloto que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la carrera desde el pit lane, la apuesta se cancelará y se reembolsará la apuesta. Si se suspende la carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas en esa carrera serán anuladas.

Mercados de carreras de coches:

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera): Se debe predecir a qué equipo pertenece el piloto ganador.

Margen de victoria (carrera): Se debe predecir si equipo/piloto ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

Top 10 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos pilotos se retiran o son descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los pilotos enumerados en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta se considerará nula.

Ambos coches terminan con puntos: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado terminarán la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

Ambos coches clasificados: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado serán clasificados o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA).

Piloto que ganará la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida: esto también se llama hat-trick y tienes que predecir qué piloto ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer piloto en hacer una parada en boxes: Se debe predecir qué piloto hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador: Se debe predecir la posición de salida del piloto ganador de la carrera.

Nacionalidad del piloto ganador: Se debe predecir la nacionalidad del ganador de la carrera.

Conductor clasificado/no clasificado: Se debe predecir si el conductor será clasificado o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeando hacia abajo al número entero de vueltas más cercano.

Número de pilotos clasificados: Se debe predecir cuántos coches/pilotos se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué piloto realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Primer piloto en retirarse: Se debe predecir qué piloto se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Primer constructor en retirarse: Se debe predecir qué equipo se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Coche de seguridad: Se debe predecir si el "Safety Car" saldrá a la pista durante la carrera.

Coche de seguridad virtual: Se debe predecir si el sistema de seguridad virtual

saldrá a la pista durante la carrera.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole): Se debe predecir qué equipo / piloto ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica.

Podio (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Pilotos y Constructores): Este tipo de mercado se liquidará en base al total de puntos conseguidos por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Piloto / equipo de campeonato H2H(general): Se debe predecir qué piloto / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de pilotos actual. Si ambos pilotos / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA); lo que significa que sólo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

MOTOCICLISMO

El resultado de una apuesta en un evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIM) y que afecten o modifiquen el resultado logrado en el campo de la carrera.

Siempre que una carrera se posponga o suspenda oficialmente, todas las apuestas relacionadas seguirán siendo válidas si el evento se lleva a cabo antes de la medianoche del día siguiente a la fecha establecida originalmente para la carrera. Si no se reanuda o si no se completa dentro del plazo mencionado, todas las apuestas relacionadas con ese evento se considerarán canceladas.

Mercados de carreras de motos:

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. En caso de que ambos pilotos se retiren o sean descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Lo mejor del grupo (carrera, pole): Se debe predecir qué piloto alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los pilotos del grupo no participe en la competición seleccionada, la apuesta se considerará cancelada.

CICLISMO

El resultado de una apuesta en una competición de ciclismo se basa en los primeros resultados oficiales publicados. Si una carrera se acorta o se ve afectada por las condiciones climáticas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con las decisiones tomadas por los sitios oficiales del torneo.

Si una carrera se cancela oficialmente, todas las apuestas relacionadas se considerarán canceladas. Siempre que se posponga o suspenda una carrera por etapas, todas las apuestas relacionadas serán válidas hasta que la carrera se complete o cancele. El ganador de la carrera será el que ocupe el primer lugar en el podio. Cualquier descalificación, dada después de la carrera, no se tendrá en cuenta a la hora de liquidar las apuestas.

Mercados de ciclismo:

Ganador: Se debe predecir el ganador de la carrera o competición.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los ciclistas nombrados incluidos en la apuesta alcanzará el mejor posicionamiento dentro del grupo. Si uno o más ciclistas del grupo se retiran antes del comienzo de la carrera, se cancelarán todas las apuestas.

Podio: Se debe predecir que el ciclista elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

Top 6: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las primeras seis posiciones.

Top 10: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos ciclistas especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. Siempre que en una etapa uno de los dos ciclistas sea descalificado durante una etapa avanzada de la competencia que su oponente ni siquiera haya alcanzado, el participante descalificado será considerado ganador.

Si uno de los dos corredores se retira o es descalificado durante una de las etapas de la carrera, el corredor que permanezca en la carrera será considerado ganador.

Si ambos competidores no alcanzan la siguiente etapa, la apuesta será anulada.

Ganador de la etapa: El ganador de la etapa será el que ocupe el primer lugar en el podio. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación a la hora de liquidar las apuestas.

No participantes: Si un corredor se retira de la competición o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha comenzado, las apuestas a este corredor se liquidarán como Perdidas.

Apuestas de emparejamiento - por etapa y clasificación general: al menos uno de los corredores o equipos debe completar la etapa o carrera para que la apuesta de emparejamiento sea válida. Si ambos no terminan la etapa o la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

DEPORTES DE INVIERNO

Se refiere a deportes de invierno como esquí de fondo, esquí alpino, saltos de esquí y biatlón. Las posiciones en el podio contarán como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia para el podio, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado oficial declarado al final de la competición por el organismo regulador.

Eventos pospuestos o cancelados: Si, por cualquier motivo, un evento (que no sean los Juegos Olímpicos o los Campeonatos del Mundo) se pospone o cancela, todas las apuestas en ese evento serán anuladas a menos que la competición se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada para comenzar, o una organización reguladora declare un resultado oficial dentro de las 48 horas.

Mercados de deportes de invierno

Ganador: Predice el ganador del evento.

Podio: Se debe predecir que el jugador seleccionado llegará al podio (primera, segunda o tercera posición.)

H2H: Si uno de los dos participantes no comienza, las apuestas se anularán. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas se anularán. Si uno de los participantes logra terminar la carrera y el otro no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el otro no califica después de la preliminar, el competidor mejor clasificado en la preliminar será el ganador.

Si ninguno de los participantes se clasifica después de la preliminar, el mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si uno de los participantes no logra finalizar después de haber superado la preliminar y el otro no logra pasar la preliminar, el primero mencionado será el ganador.

Grupo del ganador: Se debe predecir cuál de los competidores especificados para este tipo de apuesta obtendrá el mejor resultado en el evento. Si alguno de los competidores no completa la carrera, el ganador será el que haya obtenido el mejor cronometraje durante la fase anterior. En el caso de competencias que constan de dos carreras, si ambos competidores se retiran en la primera carrera, la apuesta se declarará nula.

BOXEO/MMA

El sonido de la campana del primer asalto es la señal para el inicio del combate a efectos de apuestas. Cuando un boxeador no puede responder a la campana para el siguiente asalto, el otro boxeador será considerado el ganador en el asalto anterior.

Un asalto en MMA cuenta como completo si pasa los 2:30 minutos; en boxeo debe superar 1:30 minutos.

Cuando un combate se declara como "No contest" (combate sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido saldadas por el desarrollo del evento.

Empate o empate técnico: Empate o empate técnico: Empate se da por igualdad de puntos. Empate técnico ocurre si el árbitro acaba el combate antes de que comience el asalto, por cualquier razón salvo knockout, knockout técnico o descalificación.

Knockout: Un knockout es cuando un boxeador no se levanta después de la cuenta de 10. El knockout técnico es cuando se aplica la regla de los 3 knockouts o si el árbitro así lo decide. Cualquier retiro en la esquina se considerará un knockout técnico a menos que el combate se decida por los puntos de los jueces o si se declara como "No contest".

Decisión Técnica: Se decide por los puntos de marcador de los jueces antes del final del combate.

Mercados de boxeo:

Ganador: Predice el ganador del evento.

Ganador(1x2): Se debe predecir el ganador del combate, hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate (nulo).

Total de asaltos: Apuesta en la que se debe especificar el número de asaltos alcanzados en el combate. Se debe predecir el total de asaltos disputados durante el combate en términos de más o menos.

Método de victoria: Se debe predecir quién ganará el combate y cuál será el método de victoria, (KO, decisión o empate (nulo)).

Combate irá a decisión (si/no): Se debe predecir si el combate completará todos los asaltos y el método de victoria es la decisión de los jueces por puntos.

Ganador y asaltos exactos: Se debe predecir el ganador del combate y exactamente cuántos asaltos tendrá el combate, o empate/decisión.

Ganador y rango de asaltos: Se debe predecir el ganador del combate y exactamente dentro de cual rango acabará el mismo.

Golpes (Strikes) significativos: Son cualquier golpe a distancia o golpe de clinch/al suelo, que los anotadores oficiales consideran "Power Golpeas" (Power Strikes). Un golpe significativo contará tanto como golpe como golpe significativo y valdrá un total de 0,4 puntos.

Knockdown: Se otorga a un luchador que derriba a su oponente debido a su debilitamiento durante lo que los anotadores oficiales consideran una cantidad de tiempo apreciable.

En MMA y UFC, los golpes (strikes) regulares se refieren a cualquier técnica de golpe legal, incluidos puñetazos, patadas, codos y rodillas, que un luchador utiliza para atacar a su oponente. Estos golpes se cuentan en las estadísticas generales de golpes de un luchador. Por otro lado, los golpes significativos son un subconjunto de los golpes regulares y se definen como golpes que tienen un impacto claro en el oponente. Ya sea aterrizando con fuerza significativa o afectando visiblemente al oponente. Los golpes significativos se utilizan para medir el golpe efectivo de un luchador durante un combate y, a menudo, son un factor clave para juzgar el resultado de una pelea. En resumen, mientras que los golpes regulares abarcan todas las técnicas de golpe legales, los golpes significativos se refieren específicamente a aquellos golpes que tienen un impacto notable en el oponente.

Golpes (Strikes) de luchador aterrizados: Tienes que predecir cuántos golpes aterrizarán los luchadores de la composición 1, la composición 2 y cualquiera de los dos (comp 1 y 2 para anotar, es decir, 200 golpes, no combinados) en una partida (300 o más).

Golpes totales de ambos luchadores: debes predecir cuántos golpes aterrizarán el comp 1 y el comp 2 combinados en el partido (250 o más).

Golpes (Strikes) significativos de los luchadores: Tienes que predecir cuántos golpes significativos darán la composición 1, la composición 2 y cualquiera (la composición 1 y la composición 2, ambas para anotar, es decir, 200 golpes, no combinados) los luchadores aterrizarán en la partida (30 o más).

Derribos (Takedowns) de luchadores: debes predecir cuántos derribos (takedowns) aterrizarán en la composición 1, la composición 2 y (la composición 1 y la composición 2 ambas para anotar, es decir, 8 derribos, no combinados) en una partida (10 o más). Total de golpes (strikes) significativos lanzados: cuántos golpes significativos aterrizarán en el comp 1 y el comp 2 combinados en el partido (30 o más).

Total de golpes (strikes) significativos del luchador X: debes predecir cuántos golpes significativos realizará el luchador X en la partida (10 o más).

Total de golpes (strikes) realizados (más/menos): debes predecir cuántos golpes totales se realizarán en el combate por parte de los 2 luchadores combinados, p.e. Más/Menos de 220,5.

Total de golpes (strikes) del Fighter X aterrizados (más/menos): Tienes que predecir cuántos golpes totales se lanzarán en el partido del Luchador X.

Total de derribos (takedowns) (más/menos): debes predecir cuántos derribos ocurrirán durante el partido entre los 2 luchadores combinados, p. e. Más/Menos de 12,5. **Total de derribos (takedowns) del luchador X (más/menos):** Debes predecir cuántos derribos realizará el luchador X durante la partida.

Total de strikes conseguidos en la ronda 1 (más/menos): debes predecir cuántos strikes aterrizarán en el comp 1 y el comp 2 combinados en la ronda 1, p.e. Más/Menos de 30,5. **Golpes (strikes) del luchador X de la Ronda 1 (Más/Menos):** Tienes que predecir cuántos golpes totales se lanzarán en el partido del luchador X en la Ronda 1.

Total de golpes (strikes) significativos realizados en la ronda 1 (más/menos): debe predecir cuántos golpes significativos aterrizarán en la ronda 1 y en la composición 2 combinados en la ronda 1, por ejemplo. Más/Menos de 10,5.

Total de golpes significativos conseguidos por el Luchador X en la Ronda 1 (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos golpes totales significativos se realizarán en la partida del Luchador X en la Ronda 1.

Ataques de luchadores de la ronda 1: debes predecir cuántos ataques aterrizarán en la Comp 1, Comp 2 y cualquiera de los dos (comp 1 y Comp 2 para anotar, es decir, 50 golpes, no combinados) en la Ronda 1 (30 o más).

Ronda 1: Golpes totales de ambos luchadores: debes predecir cuántos golpes darán el comp 1 y el comp 2 combinados en la Ronda 1 (20 o más).

Golpes (strikes) significativos del luchador de la ronda 1: debes predecir cuántos golpes significativos aterrizarán en la composición 1 y la composición 2 combinados en la ronda 1 (10 o más).

VÓLEIBOL

***Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en eVolleyball (se aplican las mismas reglas)**

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

Si un partido no se completa, las apuestas cuyo resultado se haya obtenido, serán saldadas con normalidad. Por el contrario, las apuestas cuyo resultado no se haya obtenido, serán devueltas si el partido no se reanuda en las 48h posteriores a su hora de inicio oficial.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Hándicap de puntos: se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

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

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Habrá un 4to set?: Se debe predecir si se jugará o no el 4to set del partido.

¿Habrá un 5to set?: Se debe predecir si se jugará o no el 5to set del partido para definir el equipo ganador.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

¿Ganará el equipo local un set?: Se debe predecir si el equipo local ganará al menos un set.

¿Ganará el equipo visitante un set?: Se debe predecir si el equipo visitante ganará al menos un set.

El equipo local ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente un set.

El equipo visitante ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente un set.

El equipo local ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente dos sets.

El equipo visitante ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente dos sets.

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra (el ganador del set tiene más de 25 puntos).

“X” Set - “N” Punto: Se debe predecir qué equipo ganará el punto N del set X.

Mercados de Set:

1r/2do/3r/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1r/2do/3r/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1r/2do/3r/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1r/2do/3r/4to/5to set - par / impar: predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1r/2do/3r/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Mercados de Outright:

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

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

VÓLEYPLAYA

Un partido de voleibol de playa no tiene una duración determinada, el partido depende de los sets ganados por cada equipo.

Si un jugador es reemplazado por otro jugador antes del inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas. Si un partido comienza, pero no se completa, todas las apuestas basadas en el resultado final se considerarán nulas, con la excepción de los mercados donde el resultado ya se ha determinado.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

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

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra.

Mercados por Set:

1r/2do/3r/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1r/2do/3r/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1r/2do/3r/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1r/2do/3r/4to/5to set - par / impar: predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1r/2do/3r/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Set “N” Grupo del marcador exacto: Tienes que predecir el grupo de marcadores exactos, donde se incluye el marcador exacto del conjunto, entre las selecciones ofrecidas.

X Set - Ganador & Total X Set: Tienes que predecir el ganador del set y si el número de juegos jugados está más o menos del margen indicado.

Mercados Outright:

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

DARDOS

Se considera que un juego de dardos ha comenzado cuando se lanza el primer dardo en la primera ronda del primer set. Si el número de sets indicado no se completa, las apuestas por el resultado exacto serán anuladas.

La puntuación más alta posible con tres dardos es 180, obtenida cuando los tres dardos caen en el triple 20 (el término se puede encontrar en muchos mercados).

Mercados principales:

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

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

Total 180s: Se debe predecir si el número total de 180s conseguidos en el partido por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

Mayor número de 180s: Se debe predecir qué jugador logrará la mayor cantidad de 180 en el partido (o si habrá un empate).

180s Hándicap: Se debe predecir el resultado en términos de 180 logrados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Total 180s equipo Local: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Total 180s equipo visitante: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Hándicap de Set (3 way): Se debe predecir el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado correcto (en sets): Se debe predecir la puntuación correcta en sets de todo el partido.

Jugador consigue un 180: Se debe predecir qué jugador alcanzará los 180 seleccionados en el partido o si no habrá ninguno.

Mercados rápidos:

X set - N tramo Ganador: Se debe predecir qué jugador ganará el tramo N del set X.

X set - Resultado correcto (en tramo): Se Predecir el puntaje correcto en tramos del mencionado conjunto.

X set - hándicap de tramos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en tramos) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en tramos).

X set - total de tramos: Se debe predecir si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Par/Impar tramos: Predecir si el total de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x - total de dardos: Tienes que predecir si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X tramo de juego x - jugador con mayor puntuación en x “visit”: Tienes que predecir qué jugador anotará más puntos en una “visit” específica (tirada de hasta 3 dardos).

X set tramo x - rango de puntos en X “visit”: Tienes que predecir cuál será el rango de puntos de la “visit” (tirada de hasta 3 dardos) específica de un jugador.

X set tramo x- checkout resultado x:y+: Tienes que predecir si la puntuación de checkout de una “visit” específica será superior o inferior a 40.5

X set - checkout color: Tienes que predecir si el color del checkout de un tramo específico será rojo o verde.

X set - más 180s: Tienes que predecir qué jugador conseguirá más 180s en el set mencionado (o si habrá un empate).

X set - total 180s: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo local: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set - Total de 180s del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 2 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set Tramo X - algún jugador anotará un 180: Tienes que predecir si algún jugador conseguirá un 180 en el set y la manga mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Tienes que predecir si el jugador 1 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Tienes que predecir si el jugador 2 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

Mercados Outright:

Ganador: Tienes que predecir el ganador del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Top 2: Tienes que predecir los finalistas del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

¿Quién llegará más lejos?: Predecir cuál de los jugadores mencionados llegará a la fase posterior (o a la misma).

Eta de eliminación: Predecir en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Nacionalidad ganadora: Tienes que predecir la nacionalidad del ganador.

Mitad ganadora: Tienes que predecir que el ganador del torneo saldrá de la mitad superior o de la mitad inferior.

Cuarto ganador: Tienes que predecir que el ganador del torneo saldrá del 1º/2º/3º/4º cuarto.

Ganador por primera vez: Tienes que predecir si habrá un ganador por primera vez o no.

Ganador del décimo cuarto: Tienes que predecir el ganador del cuarto mencionado (1º/2º/3º/4º).

Otros Mercados:

King of the Oche (Match Treble): King of the oche es un jugador que gana el partido, anota más 180 que su oponente y tiene el checkout más alto del partido.

Jugador con mayor checkout: Qué jugador tendrá el mayor checkout en un solo tramo. Checkout más alto en el partido: ¿Cuál será el checkout más alto del partido por parte de cualquier jugador?

Total x+ checkout: prediga si la puntuación total del checkout será de un número específico o superior. P. ej. más/menos de 100+ checkout.

Ganador del partido y checkout más alto: qué jugador ganará el partido y qué jugador tendrá el checkout más alto. El checkout más alto puede ser igual.

Ganador del partido y más 180s: qué jugador ganará el partido y qué jugador anotará los más 180, los 180 pueden ser iguales.

Checkout más alto y más 180s: qué jugador tendrá el checkout más alto y qué jugador obtendrá los más 180s. Tanto el checkout más alto como los 180s pueden ser iguales.

Liderar después del x tramo: Cuál será el jugador que liderará el juego después del x tramo. Tres resultados posibles: jugador1, empate, jugador2.

Total de checkout del tramo x: Cuál será el checkout de un tramo específico, la oferta habitual en este mercado es O/U 40.5.

Puntuación después de x tramos: ¿Cuál será el resultado después de x tramos en el partido? 170 checkout en partido: Cualquier jugador que tenga el checkout más alto del juego (170) {T20, T20, BULL}

FÚTBOL SALA

Un evento de Fútbol Sala es considerado como oficial si se juegan 40 minutos de juego.

Todos los eventos serán determinados con el resultado final del tiempo regular, a no ser que algo distinto sea indicado.

El tiempo regular debe ser completado para que las apuestas puedan mantenerse válidas, a no ser que algo distinto sea indicado.

Las apuestas serán válidas dentro del tiempo reglamentario; sumado al tiempo añadido por el árbitro debido al tiempo perdido por lesiones y sustituciones. Prórroga, gol de oro y definición en tiros de penalti no serán tenidos en cuenta para las apuestas en este deporte.

Mercados de Fútbol Sala:

Ganador – 1X2: Se debe predecir el resultado ganador con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Doble oportunidad (1X-12-X2): Se debe predecir el ganador con dos posibles resultados por selección: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

*Si el partido es jugado en un terreno neutral, el equipo mencionado de primero será considerado como Local.

Próximo en marcar: Se debe predecir cuál de los dos equipos anotará el próximo gol. Es posible también apostar en "sin gol" (no habrá un próximo gol).

Ambos equipos marcan: Para este mercado existen dos posibilidades (Si-No), de modo que ambos equipos marcan o no al menos un gol cada uno.

Par/Impar goles Total, Visitante y totales: Se debe predecir si el total de goles del evento será Par o Impar. Si el evento termina en un empate 0-0 se considerará par. Si el evento es suspendido todas las apuestas serán canceladas.

Total (Equipo Local – Equipo Visitante): Se debe predecir el número de goles del evento marcados por ambos equipos o por un equipo en específico. Por ejemplo, se apuesta en "Más de" quiere decir que los goles totales están por encima de una

cantidad específica, si se apuesta en 'Menos de' quiere decir que los goles totales están por debajo de una cantidad específica.

¿Quién ganará el resto del evento? (aplica para apuesta en Vivo): En este mercado en vivo, se debe predecir qué equipo ganará el resto del evento. En el momento en que la apuesta es realizada, el conteo de goles se establece como 0-0 sin importar los goles previos.

Apuesta sin empate: Se debe predecir el resultado final del evento, de modo que se apuesta en cuál será el equipo ganador solamente, de modo que, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero será reembolsado.

Hándicap: Se debe predecir el que el ganador del evento se decidirá con el respectivo margen de goles. El resultado escogido es añadido o sustraído del resultado final, de este modo se decidirá cuál será el resultado ganador: Local, empate o Visitante.

Marcador exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento al finalizar los 40 minutos.

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

Local rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Local.

Visitante rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Visitante.

Mercados de Primera Mitad

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado ganador solamente de la primera mitad con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Primera mitad - ¿Qué equipo gana el resto del evento?: Sin importar el resultado actual de la primera mitad, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0.

Primera mitad - Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X durante la primera mitad del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la primera mitad tomando en cuenta el margen de puntos de hándicap especificado entre los paréntesis.

Primera mitad – Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado.

Otros Mercados

Prórroga – 1x2: Se debe predecir el resultado ganador de la Prórroga con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Prórroga – ¿Qué equipo gana el resto?: Sin importar el resultado actual de la Prórroga, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como O-O.

Prórroga – Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X durante la Prórroga del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

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

Tiros de Penalti – Ganador: Se debe predecir el ganador de la ronda de penalti.

Tiros de Penalti - Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X en la ronda de penalti.

SNOOKER

Si un partido comienza, pero no termina por algún motivo, todas las apuestas ofrecidas sobre el resultado final del partido son canceladas. Para propósitos de las apuestas, sólo se contarán las bolas que hayan entrado "legalmente"

Ej. Cuando hay una "bola de foul" involucrada, las bolas ingresadas no serán consideradas. Las apuestas se liquidarán en consecuencia.

Mercados de snooker:

En el caso de un re-rack (reinicio del frame) en cualquiera de los marcos, se aplicarán las siguientes reglas:

Ganador del "frame": Todas las apuestas son válidas y se liquidarán según el ganador oficial del "frame"

Apuestas decididas: Todas las apuestas cuyo resultado se haya determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier evento posterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Apuestas indecisas: Todas las apuestas cuyo resultado no se haya determinado antes del re-rack se liquidarán únicamente de acuerdo con los eventos que ocurrieron después del re-rack. Cualquier evento anterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Todas las apuestas que se refiere al resultado final del "frame" (por ejemplo: apuestas totales, apuestas pares / impares) se liquidarán con el resultado oficial del "frame".

Apuesta de "frame" (resultado exacto): la apuesta se refiere al resultado final exacto en el total de "frame" jugados.

Ganador de "frame": esta apuesta se refiere al ganador de un "frame" determinado. Este "frame" debe completarse para que las apuestas sean válidas.

Total: Se debe predecir el total de puntos que se ganarán en el partido.

Primero en llegar a 3 "frame": Se debe predecir quién será el primero en llegar a 3 "frame". Algunos de los jugadores deben llegar a 3 "frame" para que las apuestas sean válidas.

Mercados de outrights:

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

GOLF

La regla “Dead Heat” se aplica a los mercados donde una selección de empate no se ofrece explícitamente, como los mercados de “2ball” y “3ball”.

Esta regla sucede cuando hay más de un jugador en una sola posición en el ranking. La regla establece que la apuesta debe dividirse por el número de competidores involucrados en el empate y luego liquidarse con las probabilidades normales. Con la regla del “Dead Heat”, las ganancias potenciales se vuelven a calcular en función del número de competidores con el mismo resultado.

Se considera que un jugador ha jugado una vez que ha arrancado en el evento. En el caso de que un jugador se retire después de haber arrancado, las apuestas “outrights” de grupo, de partido o de 18 hoyos se perderán.

Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier motivo (es decir, condiciones climáticas adversas), las apuestas en “outrights” realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en función del jugador al que se le haya otorgado el trofeo si se han completado los 36 hoyos del torneo. Si se han completado menos de 36 hoyos o se han realizado apuestas en “outrights” después de la ronda final completa, las apuestas serán anuladas.

Outrights/Apuestas tempranas en cualquier jugador que participe en un torneo de clasificación, pero luego no se clasifique para el torneo principal será clasificado como perdedor.

Los torneos estarán sujetos a la regla “Dead-Heat” en el evento en el que algunos jugadores ganen la misma cantidad de dinero en premios al final de la competición especificada. Si se juegan hoyos adicionales para declarar un ganador definitivo, este será tomado para el saldado de las apuestas.

Mercados de Golf:

Ganador del torneo: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la mejor posición final en el torneo.

Podio: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 3 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 6: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 6 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 10: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 10 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 20: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 20 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top Nacionalidad ganadora: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, de la nacionalidad seleccionada alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Top Continental: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, del continente seleccionado alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Margen de Victoria: “Winning Margin”: Basado en el número de golpes entre el jugador ganador y el/los jugador/es que terminen segundos (incluyendo cuotas por un play-off de desempate). En caso de efectos adversos condiciones meteorológicas que afecten al torneo, la liquidación se mantendrá siempre que se realicen un mínimo de 36 hoyos de un torneo.

¿Habrán un “Playoff”?: Se debe predecir si habrá un “Playoff” (un hoyo extra) o no durante el tour mencionado.

¿Habrán hoyo en uno: “Will there be a Hole in one”?: Se refiere a hoyo en uno (jugador que logra hoyo en uno con un solo golpe) que se registra en las rondas de la competencia durante el torneo. En caso de que el clima afecte el torneo las apuestas se mantendrán válidas mientras se haya jugado un mínimo de 36 hoyos en el torneo. En el caso de que se registre un hoyo en uno, pero no se jueguen 36 hoyos, la opción "sí", "hacer un hoyo en uno", se considerará ganadora.

Top Jugador zurdo: Tienes que predecir cuál de los jugadores zurdos incluidos en la apuesta logrará la mejor posición final en el torneo.

Top Ex ganador: Se debe predecir cuál de los jugadores nombrados que han ganado previamente el título mencionado en el pasado, incluido en la apuesta, logrará la mejor posición final en el torneo.

Jugador en clasificarse: Pasa o no la clasificación, el torneo debe aplicar el método de clasificación para que las apuestas sean válidas. En caso de que un torneo emplee varios sistemas de clasificación, la liquidación estará basada en que un jugador juegue o no en la siguiente ronda siguiendo el primer corte oficial de la clasificación.

Líder en la primera ronda: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzará la mejor posición final en la ronda 1.

Top X (5,10,20) Primera ronda: Se debe predecir si los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la posición top X en la primera ronda.

Apuestas en Outright incluyendo “Campo”/”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' "Outright" anteriormente mencionadas

Apuesta sin un jugador específico: Aplica la regla de "Dead heat" al ganador a menos que el jugador excluido no gane el torneo. La regla también aplica a la división de cada posible resultado de las apuestas.

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 (o el mayor número de puntos, en torneos en los que se utilice el sistema de puntuación Stableford) una vez superado el corte. Si un golfista resulta 'No participante', no se aplicarán las deducciones según la 'Regla 4' (c) de Tattersalls (Deducciones). Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat), excepto cuando el ganador se determine por un 'play-off' dedesempate.

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.

Posición final de jugador: En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 5 jugadores por el octavo lugar contará como una posición final del octavo lugar.

Hoyo 54, 72 y 90 Apuesta del encuentro: 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 del tour publicados durante la entrega de los trofeos (descalificaciones posteriores 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 (o el mayor número de puntos, en torneos en los que se utilice el sistema de puntuación Stableford) 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 3R ó la 4R 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.

Encuentros de Torneo: Justo como lo anterior mencionado, con la diferencia de que en caso de empate, las apuestas serán canceladas.

Grupo de Seis Golfistas (tiradores): Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). En el caso de que haya un 'No participante', se aplicará la 'Regla 4' (Deducciones). Los golfistas que comiencen, pero no completen la jornada se considerarán perdedores.

Cinco tiradores: Igual que el anterior, pero con cinco golfistas agrupados.

Apuestas en 18 hoyos: El ganador será el jugador con menor puntuación en 18 hoyos. Los jugadores están emparejados, pueden o puede que no estén jugando juntos. El ganador será el jugador con el menor puntaje sobre los 18 hoyos. Jugadores que son emparejados pero que no completan la ronda serán calificados como perdedores.

18 hoyos – 2,3 bolas: Las apuestas se mantienen una vez que los jugadores han salido del primer hoyo. Si se abandona una ronda, apuesta de esos hoyos son nulas. Las apuestas se mantienen desde el momento en que los jugadores golpean el primer hoyo. Si una ronda es abandonada, entonces las apuestas en esa ronda son canceladas.

Apuestas en 2,3 bolas: Prevalecerán las apuestas a grupos de dos y tres golfistas, 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 estellega 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 (p. 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 4' (Deducciones) Prevalecerán las apuestas a grupos de dos y tres golfistas, 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 este 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 (p. 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 4' (c) de Tattersalls (Deducciones).

Cuatro bolas: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en Hándicap: La determinación se efectúa después de que los respectivos valores de hándicap se hayan deducido de las puntuaciones finales en el torneo de todos los jugadores listados. 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' (Deducciones) 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).

Encuentros míticos: El ganador será el jugador con la puntuación más baja en 18 hoyos. Si los resultados están nivelados después de 18 hoyos, las apuestas se anularán. Jugador para disparar la ronda más baja, jugador en hacer la ronda más baja, aplica la regla Dead-Heat. Puntuación de la ronda de un jugador individual. La línea se puede ajustar en juego. Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa la ronda.

Ganador del siguiente hoyo - 3 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el "Green".

Ganador del siguiente hoyo - 2 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el "Green".

Total del siguiente hoyo: Las apuestas se liquidan según la puntuación combinada de los jugadores nombrados en el hoyo indicado. Todas las apuestas se anularán si todos los jugadores no completan el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el campo.

Puntaje del jugador seleccionado en el siguiente hoyo: Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando el jugador abandona el "Green".

Líder al final de la ronda: Tienes que predecir quién liderará al final de la ronda mencionada. Se aplican las reglas de "Dead Heat".

Mercados en Matchplay: Si un partido no comienza (por ejemplo, un jugador lesionado o descalificado antes del inicio de un partido), todas las apuestas en ese partido serán anuladas. Las apuestas en los mercados que se pueden liquidar utilizando el torneo oficial y los resultados de los partidos (incluida la puntuación correcta del partido final y las apuestas de partidos individuales) se liquidarán utilizando esos resultados. Esto incluye cuando un partido termina antes de tiempo, ya sea por acuerdo de los jugadores o por lesión. Todos los demás mercados en los que un partido termina antes de que se completen los 18 hoyos (por ejemplo, por acuerdo), como el puntaje del partido, se liquidarán como si los hoyos restantes sin completar fueran empates. Por ejemplo, se considerará que un jugador 2 en el hoyo 13 cuando termina el partido ha ganado 2 y 1 (en el hoyo 17). Las apuestas de un

solo hoyo no completadas serán anuladas.

Greensomes: Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tour.

Cuartetos: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en partidos de 36 hoyos: La liquidación estará basada en el jugador que consiga la posición más alta al final de 36 hoyos. Si se reduce el número de rondas jugadas, p. Ej. En caso de mal tiempo, las apuestas se liquidarán siempre que un jugador haya ganado el trofeo (las apuestas se mantendrán siempre que haya un ganador considerado y se completen un mínimo de 18 hoyos).

Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar antes de completar dos rondas, el otro jugador se considerará ganador. Se ofrecerá un precio por el empate y, en caso de empate, se perderán las apuestas para que cualquiera de los jugadores gane. “Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup” y cualquier otro “evento internacional”. Todos los mercados, incluidos “Outright, Draw No Bet, Handicap”, Máximo anotador de puntos, Mercados de puntuación correcta, se liquidarán según el resultado oficial a menos que se indique lo contrario. En la copa de los Presidentes “Levanta el trofeo” (sin la opción de empate), la regla “Deadheat” aplicará.

Partidos sencillos: Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas.

Mercados de resultado correcto: Todos los partidos programados deben completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, independientemente de si los partidos se prorrogan.

Mercados de Líder (día): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Mercados de Líder (día-formato): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Encuentros con mayor número de puntos: Los mercados se liquidarán en todo el torneo. Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas. Las apuestas se mantendrán una vez que el jugador haya iniciado.

Puntaje de victoria: La liquidación se realizará al completar 72 hoyos (o 90 para los torneos cuando corresponda); de lo contrario, las apuestas se anularán.

¿Ganará o no un torneo importante? Los 4 grandes son US Open, US Masters, USPGA y British Open.

Ganancia mejorada: se refiere a las apuestas absolutas en torneos.

Partidos en llegar a los 18 hoyos: La cantidad programada de partidos debe comenzar para que las apuestas tengan validez. El número de partidos en los que ambos equipos dan el primer golpe en el hoyo 18 se utilizará a efectos de liquidación.

Equipo en conseguir el primer Punto completo: A efectos de liquidación, el ganador será el primer equipo que gane un partido programado y, como resultado, obtenga un punto completo. En caso de que todos los partidos programados terminen en empate, las apuestas se anularán.

CRICKET

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo al resultado oficial.

Si se cancela un partido antes de que se haya realizado cualquier juego, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido sea reanudado dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio estipulada. En el caso de que no se complete un más, todos los mercados indecisos en este más específico se considerarán nulos a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, p. declaración, equipo a tope, etc.

Algunos torneos pueden durar hasta 5 días (p. Ej., Serie de pruebas), los mercados decididos se generarán instantáneamente, los mercados que requieran que un evento se complete por completo (p. Ej., Ganador, hándicap) se obtendrán después de que los eventos se anuncien oficialmente como completados.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

En el caso de que un partido se reduzca en más para uno o ambos equipos (por ejemplo, de 50 a 35 más debido a las malas condiciones climáticas), nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta indecisa realizada en el formato inicial y ajustar cuotas y mercados/líneas. En consecuencia, para ser ofrecido nuevamente en base al nuevo formato

Mercados de Cricket

Ganador (incluido super más de desempate): Se debe predecir el ganador del partido (el resultado incluye el super más).

Total (Más/Menos): Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento.

Hándicap asiático: Se debe predecir quién ganará el juego con hándicap (sin empate).

1X2: Se debe predecir el ganador del partido (el resultado no incluye el super más).
Opciones disponibles: Equipolocal, Empate, Equipovisitante.

Puntuación correcta: Se debe predecir cuál será la puntuación correcta al final del juego.

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

¿Qué equipo anotará más “fours” (cuatros)?: Se debe predecir qué equipo anotará más fours. Un “four” se anota si la pelota rebota, o rueda por el suelo, antes de tocar opasar por el borde del campo. Si no toca el borde del campo, debe tocar el suelo más allá.

¿Qué equipo anotará más “Sixes” (seises) ?: “Sixes” es un término en cricket que significa que la pelota vuela sobre el límite sin tocar el suelo dentro del campo, lo que acredita al bateador en 6 carreras en lugar de 4.

Total (Más / Menos) – “Fours”: Se debe predecir si el número total de Fours anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (Más/Menos) – “Sixes”: Se debe predecir si el número total de “Sixes” anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (Más / Menos) - Equipo Local / Visitante: Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento para el equipo Local / Visitante. El resultado incluye el super más.

Par / Impar: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar.

Equipo local/visitante Par/impar: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Emparejamiento con mayor puntaje en la apertura: Qué equipo anotará la mayor cantidad de carreras antes de perder su primer wicket.

Método del primer wicket: Se debe predecir cuál será el método del primer wicket. Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, “LBW”, “Run out”, “Stumped” y cualquier otra (incluye “Sent Off/Retired Out”).

Método de dismissal (expulsión) 6 Ways: Se debe predecir cuál será el método de dismissal (expulsión) 6-Way: Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, “LBW”, “Run out”, “Stumped” y cualquier otra.

Cuál será el método “Dimissal”. Las opciones disponibles son: Atrapado, Lanzado “LBW”, “Run out”, “Stumped” o cualquier otro. Si no caen más “wickets” las apuestas serán canceladas.

Método de expulsión (dismissal): El próximo despido será un agarre o no. Los resultados disponibles son atrapados o no.

Carreras en la caída del equipo local/visitante de “Wicket”: Número total de carreras para el equipo local / visitante después de golpear el “wicket” del otro equipo.

Caída del próximo “Wicket” Local / Away Team - tanda de lanzamiento (más): La tanda de lanzamientos (más) en la que se produce la caída de un wicket específico determina el resultado del mercado. Si un equipo declara o alcanza su objetivo, la tanda de lanzamientos (más) en ese momento será la que determine el resultado del mercado. Por ejemplo, si un wicket cae después de 46,2 tandas de lanzamientos (más), el mercado se determinará basándose en la 47R tanda de lanzamientos.

Para la determinación de las apuestas, ofrecemos líneas que utilizan 'Más/menos' de medias tandas de lanzamientos (más). Por ejemplo, 10.5: el .5 representa la "media" tanda, en lugar de referirse al número de bolas lanzadas en una tanda.

Si el encuentro no se reanuda debido a la lluvia o a cualquier otro factor que sea causa de demora, las apuestas se anularán, puesto que no será posible alcanzar las líneas que se ofrecían anteriormente. En caso de que la determinación de las apuestas se pueda llevar a cabo, entonces se determinarán en consecuencia. Por ejemplo, si un equipo abandona el campo debido a una incidencia externa durante la 17R tanda de lanzamientos (más), las apuestas con líneas inferiores a este total se determinarán. Sin embargo, las apuestas con líneas por encima de esa cifra se anularán.

Total de carreras Par/Impar en un “Más”: Predecir si el total de carreras logradas durante un “más” especificado será un número par o impar.

Total de carreras Par/Impar en un “Más” - equipo local/visitante: Predecir si el total de carreras logradas durante un “Más” especificado será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Total de carreras en un “Más”: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un “más” específico. El “más” debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Total de carreras en un “Más” - equipo local/visitante: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un “más” específico para el equipo local/visitante. El “más” debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Total de carreras en un “Más” - equipo local/visitante 1er Inning: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un más específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El “más” debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Total de carreras en un “Más” - equipo local/visitante 2do Inning: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un “más” específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El “más” debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Wicket en “Más” - local/visitante: Predecir si habrá un “wicket” o no en un más especificado para el equipo local / visitante. Si una entrada termina durante un “más”, esa “más” se considerará completa a menos que la entrada termine debido a las inclemencias del tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas anuladas.

Carreras del equipo local / visitante: Se debe predecir si el número de carreras para el equipo local / visitante en la X “delivery” será por encima / por debajo de una línea ofrecida.

¿Qué equipo ganará el lanzamiento de moneda? Se debe predecir qué equipo ganará la moneda lanzando al aire al comienzo del juego.

Un “fifty” anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 50 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Un “Hundred” anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 100 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Más “Run Outs”: Se ve predecir qué equipo tendrá más “run outs”. Un “Run out” generalmente ocurre cuando los bateadores intentan correr entre los portillos, y el equipo de fildeo logra llevar la pelota a un portillo antes de que el bateador haya hecho su terreno en ese extremo. Si un partido se abandona por cualquier motivo, todas las apuestas indecisas se cancelarán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si un partido se reduce en “más” y se alcanza un resultado del partido, el equipo que consiguió la mayoría de los “run-outs” mientras fildeaba, independientemente de la cantidad de “más” lanzados, será el ganador.

Mejor bateador - Equipo local / visitante: Se debe predecir el mejor bateador del equipo local / visitante. El que haga más carreras para el equipo local / visitante será el ganador. Aquellos que comenzaron el partido, pero no batearon se consideran perdedores. Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no participe en el partido serán anuladas. En el caso de que más de un jugador logre el mismo número de carreras, se considerará ganador al que tenga el mejor índice de puntuación.

“Top Bowler” - Equipo Local/Visitante: Se debe predecir el “Top Bowler” para el equipo Local/Visitante. Aquel que tenga mayor cantidad de “Wickets” será el ganador. Si dos o más “Bowlers” tienen el mismo número de “Wickets”, aquel con el menor número de carreras será considerado ganador. Si los lanzadores tienen 0 “Wickets”, todas las apuestas serán canceladas. Apuestas puestas en un jugador que no se presente será cancelado.

Hombre del evento: Se debe predecir cuál será el jugador nombrado el mejor jugador del evento. Las apuestas se liquidarán según el jugador oficialmente declarado del partido.

“Batsman” marcará un “Fifty” en el evento: Se debe predecir qué jugador anotará un “Fifty” en el evento.

Los Primeros 6 “Más” anotados: Se debe predecir qué equipo tiene la mayor cantidad de carreras comparadas a los primeros 6 “más” para ambos equipos. En el caso de haber la misma cantidad de carreras para ambos equipos, las apuestas serán canceladas.

Jugador en anotar más “Sixes”: Se debe predecir cuál jugador anotará la mayor cantidad de “Sixes” en el evento. En caso de haber más de un jugador con el mismo número de Sixes, será considerado como ganador aquel que tenga el mayor ratio de anotación.

Mayor puntuación individual: Se debe predecir si el puntaje individual más alto en carreras logradas por cualquier jugador estará por encima o por debajo de la línea específica.

Total (Más de/Menos de) “Wides”: Se debe predecir si el número de “Wides” lanzados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) “Ducks”: Se debe predecir si el número de “Ducks” en el evento estarán por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Total (Más de/Menos de) “Wickets”: Se debe predecir si el número de “Wickets” realizados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Extras: Se debe predecir si el número de Extras en el evento estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Caída del primer “wicket”: Se debe predecir cuántas carreras se anotarán en la caída del primer “wicket”.

Caída del primer “Wicket” - Local/Visitante: Se debe predecir cuántas carreras por parte del Local/Visitante se anotarán en la caída del primer “wicket”.

Equipo con el mejor “Batsman”: Se debe predecir cuál será el equipo con el mejor “Batsman” del juego.

Equipo con el mejor “Bowler”: Predice en qué equipo estará el mejor jugador de bolos del juego.

Mejor bateador total (más / menos): Se debe predecir si el puntaje en carreras para el puntaje del mejor bateador estará por encima o por debajo de una línea específica.

“Más” de mayor anotación - Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el resultado total del “Más” con mayor puntuación estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) “Run Outs”: Se debe predecir si el número de “Runs Out” estará por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Hándicap de evento: Se debe predecir qué equipo ganará el evento junto con los hándicaps en “outs” y carreras.

Ganará el sorteo y el evento: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará el sorteo de la moneda y el evento.

Total (Más de/Menos de) Primer Más: Se debe predecir si el resultado en carreras en el primer “más” estará por encima o por debajo de la línea especificada.

¿Habrá un “Super Más” en el evento?: Se debe predecir si habrá un “*Super Más*” en el evento.

Evento empatado: Se debe predecir si el evento terminará empatado en el tiempo regular. Un empate ocurre cuando en la conclusión de una jugada, ambos equipos han completado sus *innings* y su puntuación es igual a la del equipo rival.

Evento completado: Predecir si el evento será completado. Un evento se considera completo si existe un resultado oficial del mismo.

Método de expulsión del bateador: Pronostique cómo será retirado el bateador indicado. Si el bateador indicado no sale, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador indicado se retira y no vuelve a batear más tarde, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador indicado vuelve a batear más tarde y es eliminado, las apuestas se mantendrán. Caught and bowled está incluido en fielder catch.

Mercados “Outright”:

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

Ganador de las Series: Se debe predecir qué equipo ganará la serie (Pareja de juego)

FÚTBOL PLAYA

Mercados Principales:

1X2: Se tiene que predecir el resultado de todo el partido (3 períodos de 12 minutos). Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

OUTRIGHTS:

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

Ganador de Grupo: Se debe predecir el equipo que finaliza con la mayor cantidad de puntos en su grupo

BADMINTON

En caso de que un partido no se complete, todos los mercados no decididos serán cancelados. Si un jugador o equipo se retira, todos los mercados no decididos serán cancelados.

Mercados principales:

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

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

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

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

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

X juego - Ganador: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado.

X juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un juego determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

X juego - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

X juego - Par / impar: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego X será un número par o impar.

X juego - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero en el juego elegido.

X juego - Punto X: Se debe predecir qué jugador/equipo obtendrá el punto seleccionado en dicho juego.

Outrights:

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

BIATLÓN / ATLETISMO

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

H2H: Se debe predecir cuál de los dos participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso de que descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la misma etapa de la competición, las apuestas en este mercado serán canceladas.

PESAPALLO

Mercados Principales:

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

Outrights

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

SQUASH

Si un jugador se retira, se rinde o es descalificado, todos los mercados no decididos son considerados como nulos. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas permanecen válidas.

Mercados Principales:

Ganador (1,2): Mercado que consiste en predecir el ganador del evento sin importar el margen de puntos.

Marcador Exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el evento, todos los mercados se considerannulos.

X Juego - Ganador: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado.

X Juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado estará por encima o por debajo del número seleccionado.

X Juego - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado (en puntos ganados) sumando o sustrayendo el margen de puntos seleccionado al resultado del evento (en puntos).

X Juego - par/impar: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado será un número par o impar.

X Juego - carrera a los X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los X puntos en el juego seleccionado.

X Juego - X punto: Se debe predecir qué equipo ganará el X punto seleccionado en el juego seleccionado.

Outrights

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

SALTO DE ESQUÍ

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

Top 3: Se debe predecir si el participante elegido alcanzará la posición del podio, incluyendo posición compartida.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos Participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la misma etapa de la competición, las apuestas en este mercado serán canceladas.

HURLING

Mercados Principales:

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador de la pelea. Hay 3 posibles resultados: Gana 1, gana 2 o empate X.

Outrights

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

FÚTBOL AUSTRALIANO

Todos los mercados excluyen el tiempo extra, a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos mercados se cerrarán de acuerdo al resultado de los 80 minutos de juego a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos 80 minutos incluyen tiempo de reposición por lesión o por la suspensión temporal del partido.

Mercados Principales:

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

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

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

Hándicap (2 way): Se debe predecir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta. Después de la suma o la resta, se decide el resultado: equipo local, empate o equipovisitante

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

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

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

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

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

1x2 y total: Se debe predecir la combinación del resultado del evento más si los goles estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

Local y Más de: El equipo Local gana y el total de goles es superior al del margen seleccionado.

Local y Menos de: El equipo Local gana y el total de goles es inferior al del margen seleccionado

Empate y Más de: El evento termina en empate y el total de goles es superior al del margen seleccionado.

Empate y Menos de: El evento termina en empate y el total de goles es inferior al del margen seleccionado.

Visitante y Más de: El equipo visitante gana y el total de goles es superior al del margen seleccionado.

Visitante y Menos de: El equipo visitante gana y el total de goles es inferior del margen seleccionado.

Mercados por Cuartos:

X Cuarto - 1x2: Se debe predecir el resultado del cuarto seleccionado. Hay 3 posibles resultados: Equipo Local, Equipo visitante y Empate (X).

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

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

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

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

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

X Cuarto - Par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el cuarto seleccionado será un número par o impar.

Outrights

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

Top4, Top8: Se debe predecir si el equipo seleccionado ocupará la posición respectivamente seleccionada al final del torneo.

¿Llegará a la final?: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la final del torneo.

Mayor número de victorias/derrotas en la temporada regular: Se debe predecir qué equipo obtendrá el mayor número de victorias/derrotas al final del torneo de acuerdo con los resultados oficiales del mismo.

BALONCESTO 3X3

Mercados Principales:

Money Line (Ganador) (Incl. Tiempo Extra): Se debe predecir el ganador sin importar el margen de puntos. Este mercado incluye tiempo extra.

Total (Mayor/Menor) (Incl. TE): Se debe predecir si el total de puntos marcados entre ambos equipos será mayor o menor que el margen ofrecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5. Este mercado incluye tiempo extra.

Hándicap (margen) (Incl. TE): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido. Este mercado incluye tiempo extra.

Ganador 1X2: Se debe predecir si el ganador será el equipo local, el equipo visitante o si será empate. No incluye tiempo extra.

Par/Impar (Incl. TE): Se debe predecir si el resultado del partido será un número par o impar. Este mercado incluye tiempo extra.

Total de puntos por equipo (Local -Visitante) (Incl. TE): Se debe predecir si el total de puntos del equipo local o del equipo visitante será mayor o menor que el número establecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5. Este mercado incluye tiempo extra.

E-SPORTS

Reglas Generales

Cuando un evento involucra a los mismos dos jugadores o equipos que juegan múltiples juegos o mapas, por ejemplo, "al mejor de 3", y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya ha sido determinado, apuestas en juegos no jugados o los mapas son cancelados y se reembolsan las apuestas. En el mercado resultado correcto del partido,ienes que predecir el resultado final exacto de un partido entre dos equipos.

Las fechas y horas de inicio se muestran sólo con fines informativos y pueden no ser precisas.

Cuando un evento se cancela, pospone o interrumpe y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, las apuestas en ese evento se anularán y se reembolsarán. Sin embargo, los juegos o mapas que se completan dentro de las 48 horas se liquidan normalmente, incluso si los juegos o mapas adicionales que se suponía que eran parte del mismo enfrentamiento se cancelan o posponen aún más.

En el caso de mercados numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO, o el equipo que anota una muerte numerada en particular en League of Legends o DOTA2), el número determina el objetivo que cuenta para la apuesta. No se garantiza que las palabras como "siguiente" en el nombre del mercado sean correctas, ya que las transmisiones pueden retrasarse y no siempre podemos avanzar en el índice con precisión cuando se marca un objetivo o se completa una ronda. Todas las apuestas son liquidadas teniendo en cuenta el objetivo o ronda particular especificada, sin importar si hay alguna otra formulación del mercado o su tiempo de apertura en relación a cuando la apuesta fue realizada.

Si el número programado de rondas o mapas cambia, o si los mercados se ofrecen erróneamente en función de un número diferente de rondas o mapas del número realmente programado, las apuestas se basan en el margen ganador (incluido el hándicap), el total de rondas / mapas, puntajes correctos, etc. Son canceladas y se reembolsan las apuestas.

Se mantienen las apuestas al ganador del mapa y al ganador del enfrentamiento si un mapa no se juega o se otorga a un jugador o equipo por walk más o por defecto si el juego haya comenzado, todas las apuestas en ese mapa y en el enfrentamiento en su conjunto se anularán y se reembolsarán las apuestas. Las apuestas relacionadas únicamente con los mapas que se juegan son válidas. Se considera que un mapa ha comenzado tan pronto como comienza el reloj del juego o el equipo o el jugador realiza una acción del juego relacionada con ese mapa, incluidas selecciones, prohibiciones y compras de armas.

Reglas de Counter Strike: GO

La mayoría de las apuestas por mapa están basadas en el número de rondas estipulado (Mejor de 30) excluyendo rondas extra en caso de empate, si se ofrece el mercado de ganador de un mapa X sin la opción de Empate, el mercado será liquidado contando las rondas extras jugadas

Vocabulario:

- **T / CT (Terroristas / Contra-Terroristas):** título de nombre específico para el equipo claro y oscuro.
- **Ronda:** El equipo gana las rondas para poder ganar el mapa. La ronda se gana cuando:
 - Un equipo elimina al otro.
 - Los terroristas logran detonar la bomba.
 - Los Contra-Terroristas ganan, cuando la bomba no detona en los 120 segundos desde el inicio de la ronda. El equipo que logre ganar 13 rondas ganará el mapa.
- **Tiempo extra:** En el caso de empate en mapa, marcador 15:15, el primer tiempo extra es jugado en formato Bo6. En caso de otro empate (18:18), se jugará otro tiempo extra con las mismas reglas. Este proceso se repite hasta que haya un ganador. Las reglas del tiempo extra pueden variar por cada torneo.
- **Ronda de Pistola:** ronda 1 y ronda 16 en un mapa.

Reglas de Dota2

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un minion.

Para las apuestas que involucran barracones, todos los barracones destruidos cuentan como destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Los cuarteles a distancia y cuerpo a cuerpo de cada par cuentan como cuarteles separados, por lo que cada equipo tiene un total de seis cuarteles.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (que no sean "First Blood"), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una eliminación.

Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un minion sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas en First Blood, la transmisión o la puntuación API oficial debe registrar la muerte como First Blood. Cuando, por ejemplo, un compañero de equipo niega una muerte, es posible que no se cuente como First Blood (independientemente de si está registrada como muerte en el contador de muertes transmitidas), en cuyo caso no contará como First Blood para fines de liquidación de apuestas. Para evitar dudas, todos los mercados de eliminaciones que no sean "First Blood" se liquidan en función del contador de muertes, pero una muerte que se registre en el contador de muertes contará como First Blood solo si se anuncia como tal.

Para las apuestas en Roshans, se considera que el equipo que anota el último hit en Roshan según lo determinado por la transmisión o la API del juego, si está disponible, ha matado al Roshan, independientemente del jugador que tome la aegis of the Inmortal.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivo en particular, donde se ofrece una opción de “ninguno” o “empate” y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas son válidas y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucran al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucran a Roshans, cuarteles y eliminaciones se establecen en función de la situación en el momento en que se produce la rendición.

Las apuestas que involucran torres, se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres adicionales requeridas teóricamente para ganar el juego normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición. Por ejemplo, si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, se considerará que ha destruido tres torres más (siete en total), ya que habría tenido que destruir al menos una torre de nivel 3 y las dos torres antiguas han ganado el juego normalmente desde esa posición.

Vocabulario:

- **Ancient:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el Ancient del equipo contrario gana el mapa.
- **GG:** Esto permite al equipo correspondiente rendirse cuando se escribe en el chat para todos.
- **Dire / Radiant:** Es el título representando el nombre del equipo oscuro/claro.
- **Kill:** Es el puntaje del equipo claro/oscurito, lo que representa el número total de veces que miembros del equipo rival han sido eliminados.
- **Aegis:** Es un objeto que aparece después que el objetivo del juego “Roshan” es eliminado. Puede ser recogido por un jugador.
- **Tower:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.
- **Barracks:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.

Reglas de League of Legends (LoL)

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un minion.

Para las apuestas que involucran inhibidores, todos los inhibidores destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Para las apuestas que involucran la cantidad de inhibidores destruidos, cada uno de los seis inhibidores cuenta solo una vez, incluso si se destruye, reaparece y se destruye nuevamente. Para las apuestas que involucran al siguiente inhibidor destruido, cada destrucción de un inhibidor cuenta por separado, incluso cuando haya aparecido y esté siendo destruido por un segundo o un tiempo posterior.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (incluida "First Blood", que en League of Legends es sinónimo de la primera eliminación en el mapa), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una muerte. Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la determinación de la apuesta.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivo en particular, donde se ofrece una opción de "ninguno" o "empate" y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas son válidas y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucran al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucran dragones, barones y muertes se establecen en función de la situación en el momento en que se produce la rendición. Las apuestas que involucran torres e inhibidores se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres y / o inhibidores

adicionales requeridos teóricamente para ganar el juego normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición.

Por ejemplo, si algún inhibidor del equipo perdedor está caído en el momento de la rendición, no se considera que se haya destruido ningún inhibidor adicional. Si no hay ningún inhibidor del equipo perdedor, se considera que el equipo ganador ha destruido un inhibidor adicional, dando prioridad a un inhibidor que ya ha sido destruido si tal inhibidor existe y ha aparecido.

Si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, se considerará que ha destruido tres torres más (siete en total), ya que habría tenido que destruir al menos una torre de nivel 3 y los dos nexus Torres han ganado el juego normalmente desde esa posición.

Vocabulario:

- **Nexus:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el “Nexus” del equipo rival gana el mapa.
- **Kill:** Es el puntaje del equipo (Azul/Rojo) lo que representa es el número total de veces que han eliminado a miembros del equipo contrario.
- **Turret:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- **Inhibitor:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- **Dragon:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.
- **Baron:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.

Mercados Generales*

*Uno o más mercados de una sección en concreto pueden ser encontrados en diferentes títulos de e-sports ofrecidos en nuestra plataforma. Unos de los títulos son los siguientes: **Kog (King of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), Valorant, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League y SMITE.**

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Ganador(1x2): Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos; o si el evento terminará en empate en tiempo regular.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Ejemplo evento NomGaming vs Team Spotnet:

Nom-Gaming (-1.5) → Este mercado se refiere a que Non ganará el primer mapa dándole una desventaja de -1.5 rondas (si el mapa acaba 3-0 a favor de Nom, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 1- 0).

Team Spotnet (+1.5) → Este mercado provee una ventaja de +1.5 a Team spotnet en todos los mapas establecidos en el evento. Si el evento acaba 2-1, la apuesta sería ganadora ya que el resultado luego del hándicap sería 2 - 2.5.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Primer Mapa - ganador (incl. Prórroga) - Segundo Mapa - ganador (incl. Prórroga): Este mercado define solo el ganador del primer o segundo mapa del evento incluyendo prórroga.

Primer Mapa - Ganador 1X2: Este mercado define el ganador del primer mapa del evento. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Mercados de CS:GO

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Primer Mapa - total de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

Primer Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partido Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Prórroga(si/no): Predice si habrá periodo de prórroga en el mapa X.

X Mapa - 1era ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la primera ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - 2da ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la segunda ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - Equipo en ganar la siguiente ronda: Se predice cuál de ambos equipos gana la siguiente ronda en el primer mapa.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12: Predice que equipo será el primero en ganar 3/6/9/12 rondas en un mapa específico.

CS:GO Mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Tiempo Extra Si/No: Se debe predecir si habrá tiempo extra o no.

Ganador de Ronda de Pistola (Primera y Segunda Ronda de Pistola): Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) ganará la ronda de pistola (Ronda 1 / 16).

Ganador de primera mitad: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas jugadas.

Ganador de la segunda mitad: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de la ronda 12 y antes de que se concluya el mapa como empate o ganado por algún equipo.

Mercados de Dota2

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

X mapa - 1er aegis: La liquidación de esta apuesta está ligada a que un equipo consiga el Immortals's Aegis y no quien derrote al roshan en X mapa.

X mapa - 1era torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el mapa X.

X mapa - 1er Cuartel: Se predice cuál de ambos equipos destruye un cuartel antes en el mapa X.

Primer mapa - ganador: Predice el ganador del primer mapa, sin incluir tiempo de prórroga.

Segundo mapa - ganador: Predice el ganador del primer mapa, sin incluir tiempo de prórroga.

Primer mapa - eliminaciones, apuesta sin empate: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas, teniendo en cuenta que, si estas quedan en empate, las apuestas se cancelan.

Primer mapa - hándicap de bajas: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas dándole una ventaja o desventaja al equipo seleccionado como el que tendrá el mayor número de eliminaciones.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5)

Hándicap de Mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente Roshan: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Roshan en el mapa escogido.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Roshans: Predice el número exacto de Roshans que serán eliminados en el mapa X.

X Mapa - Eliminaciones de Roshan totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones de roshan será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Torres Destruídas Más/Menos: Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una Rampage: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará un rampage, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay un rampage en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una ultraKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una ultrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una ultrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

Dota2 Mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Map Rampage: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Ultrakill: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Beyond Godlike: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 10 o más bajas sin ser abatido y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Megacreeps: Se debe predecir si todos los barracones Claros u Oscuros son destruidos y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Type of activated rune spawned at specific map time: Tipo de runa, que aparece en un momento específico del juego (línea especificada) y es activada (O capturada y activada luego) por uno de los jugadores.

Mercados de League of Legends

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Primer mapa - primer inhibidor: Se predice cuál de ambos equipos destruye el inhibidor en el primer mapa.

Primer mapa - primera torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer dragón: Se predice cuál de ambos equipos derrota un dragón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer barón: Se predice cuál de ambos equipos derrota un barón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primera eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el primer mapa.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Torres Destruídas Más/Menos: Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

X Mapa - Ambos equipos destruyen un inhibidor: Predice si ambos equipos destruirán un inhibidor en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un Baron: Predice si ambos equipos eliminan un Baron en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un dragón: Predice si ambos equipos eliminan un dragón en el mapa seleccionado.

X Mapa - Equipo en destruir el siguiente inhibidor: Predice cuál equipo destruirá el siguiente inhibidor en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente barón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente dragón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Total de Barones eliminados: Predice el número exacto de Barones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Barones eliminados Más/Menos: Predice si el número de Barones eliminados supera o no el margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Total de Dragones eliminados: Predice el número exacto de Dragones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Dragones eliminados Más/Menos: Predice si el número de dragones eliminados en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos: Predice el número exacto de inhibidores destruidos en el mapa X.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos Más/Menos: Predice si el número de inhibidores destruidos en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una PentaKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una pentakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay una pentakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una Quadra Kill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una quadrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una quadrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Equipo en eliminar el Heraldo de la Grieta: Predice cuál equipo eliminará al Heraldo de la grieta en el mapa escogido.

Mercados Extra League of Legends

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Mapa Total Torretas: Se debe predecir si la cuenta final de torres destruidas (Basado en la puntuación del juego, que es la suma de las torres azules + las torres rojas destruidas) en un mapa en concreto estará por encima o por debajo de la figura establecida.

Mapa QuadraKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map PentaKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Xth Dragon type: Tipo del 1ero / 2do dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Dragon soul type: Tipo del 3er dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Certain type of dragon kill: Si un dragón de cierto tipo será aniquilado por lo menos una vez en un mapa en concreto.sala

Mapa X - Matar al Segundo Heraldo de la Grieta: Tienes que predecir en un mapa específico (como la Grieta del Invocador) si un equipo derrotará con éxito al Segundo Heraldo de la Grieta durante la partida

Mercados de Call of Duty

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

O: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa- primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

X Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partido Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados Más/Menos: Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

Mercado de Máswatch

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa- primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

X Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partido Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 20-10, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-10).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 15-15, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-15).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados Más/Menos: Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

Mercadosextra eSports

Mapa X - Equipo que conseguirá la primera muerte: Tienes que predecir qué equipo conseguirá la primera muerte en el mapa específico durante la partida. Las ejecuciones por torres o monstruos no cuentan. La primera ejecución debe ser realizada por el jugador.

Mapa X - Equipo para matar al Zth Roshan: Tienes que predecir qué equipo será el primero en matar al Zth Roshan durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Equipo para matar al Rift Herald: Tienes que predecir qué equipo será el primero en matar a Rift Herald durante una partida en el mapa X.

Hándicap de rondas: En esta apuesta puedes dar ventaja o desventaja al equipo X sobre el número total de rondas ganadas en la partida .

Mas/Menos Muertes totales: Tiene que pronosticar si el número total de muertes anotadas en un partido estará por encima o por debajo de un número especificado establecido.

Número total de rondas: Tienes que predecir el número total de rondas jugadas en una partida.

Mapa X - Mas/Menos Total de Barons muertos: Tienes que predecir si el número total de barons muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Mas/Menos Total de dragones muertos: Tienes que predecir si el número total de dragones eliminados en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Mas/Menos Total de inhibidores destruidos: Tienes que predecir si el número total de inhibidores destruidos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Mas/Menos Total de Roshans Slain eliminados: Tienes que predecir si el número total de Roshans muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Pistola Ronda Z - Ganador: Tienes que predecir qué equipo ganará la ronda z de pistola seleccionada en el mapa X de una partida.

Mapa X - ¿Ejecución con cuchillo? Tienes que predecir si al menos un jugador ejecutará con un cuchillo en el mapa X durante la partida.

Mapa X - ¿Qué equipo tendrá un valor neto más alto en el minuto Z? Tienes que predecir qué equipo tendrá un mayor total de oro (o valor neto) en un minuto específico en el mapa X de la partida.

Mapa X - Equipo N - Torres totales: Tienes que predecir el número total de torres destruidas por el Equipo N en el mapa X durante el partido.

Número par o impar de mapas: Una apuesta sobre el número total par o impar de mapas jugados en el partido.

Mapa X. - Jugador Z - Total de muertes: Apuesta al número total de muertes del jugador Z en el mapa especificado.

Rondas totales (excl. OT): El número total de rondas disputadas en la partida por el competidor x en el mapa especificado. La liquidación de la apuesta se determina en función de si el resultado será superior o inferior a la línea total tomada.

Mapa X - Duración del mapa: Tienes que predecir la duración total del partido en el mapa X. Apuesta por la duración del mapa especificado en minutos (más/menos). Calculado según el cronómetro del juego. Por ejemplo, para una apuesta al resultado sobre 36.5, el mapa debe durar al menos 36 minutos y 01 segundo para ser considerado ganador. Cuando el cronómetro alcanza la marca de 36 minutos, comienza el minuto 37, por lo que $37 > 36,5$. Si el mapa dura menos de 36 minutos (incluyendo exactamente 36 minutos 00 segundos), la apuesta se considera perdedora.

Mapa X - Rondas totales Contraterrorista (excl. OT): Tiene que pronosticar el número total de rondas ganadas por el bando Contraterrorista (CT) durante el partido en el mapa X, sin contar las rondas de prórroga.

Mapa X - Total de rondas Terrorista (excl. OT): Tiene que pronosticar el número total de rondas ganadas por el bando Terrorista (CT) durante el partido en el mapa X, sin contar las rondas de prórroga

Mercados de FIFA

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

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

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

Mercados de NBA 2K

Ganador 1X2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate.

Money Line (Ganador 1, 2) (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cuál sea el margen de puntos. Este mercado siempre incluye Prórroga.

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

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

BANDY

Mercados Principales

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

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

BandyOutrights

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

FLOORBALL / UNIHOCKEY

Mercados Principales

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

Hándicap: Se debe predecir el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

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

Floorball / Unihockey Outrights

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

WATERPOLO

Mercados Principales

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

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

Waterpolo Outrights

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

KABADDI

Mercados principales

1X2: Tienes que predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más / Menos): Tienes que predecir si el número total de puntos anotados durante todo el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

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

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Hándicap: Tienes que predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el hándicap indicado al resultado del partido.

Margen de victoria: Predice la cantidad de diferencia que un equipo tendrá de su oponente al final del partido, por ejemplo, el equipo local por 1-5 puntos.

Mitad / Final: tienes que predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / Xy 2/2).

Total del equipo local: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados, de equipo local, durante todo el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Total del equipo visitante: tienes que predecir si el número total de puntos anotados, del equipo visitante, durante todo el partido estará más o menos de la línea indicada.

Mitad con mayor puntuación: tienes que predecir qué mitad tendrá los más puntos anotados.

Impar / Par: Tienes que predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0 - 0", las apuestas se cuentan como "pares".

Mercados de la primera mitad

1a mitad - Apuesta sin empate: Tienes que predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas serán anuladas, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la 1a mitad el equipo local gana o empata), X2 (al final de la 1a mitad el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la 1a mitad el equipo local gana o el equipo visitante gana).

1a mitad - Hándicap: Tienes que predecir el ganador de la 1R mitad sumando o restando el margen indicado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado se anulará.

1a mitad - Total (Menos / Más): Debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera mitad estará más o menos de la línea dada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - Local/Visitante Total (Menos / Más): Tienes que predecir si el número total de puntos anotados por el equipo nombrado (Local o Visitante) durante la 1R mitad estará más o menos de la línea indicada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - par / impar: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar, si la mitad está incompleta, este mercado se anulará.

BOLO CÉSPED

Principales Mercados

Ganador (1,2): Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap Sets: Tienes que pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final del margen especificado en la apuesta.

Marcador correcto: Tienes que pronosticar el marcador correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Sets Totales (Más de/Menos de): Tienes que pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

X Set - 1X2: Tienes que predecir el resultado del X set. Hay 3 posibles resultados: 1 (el jugador 1 gana), X (los jugadores empatarán), 2 (el jugador 2 gana).

X set - empate sin apuesta: debe pronosticar el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

X set - Hándicap: Hay que pronosticar el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del set (en puntos).

X set - Total: Predice si el total de puntos acumulados por ambos jugadores en el set mencionado estará por encima o por debajo de la línea.

X set - Jugador 1/2 total: Debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el jugador mencionado durante el set dado estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el set está incompleto, este mercado se anulará.

Bolocésped Outrights

Ganador: Debe pronosticar el ganador del torneo de acuerdo con la clasificación oficial de la competición.

PÁDEL TENIS

Mercados Principales

Ganador (1,2): Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando la margen indicada al resultado del partido.

Handicap de sets: Hay que pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado Correcto: Tienes que pronosticar el resultado correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos): Hay que pronosticar si el número total de juegos jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juegos pares/impares: Hay que pronosticar si al final del partido, el total de los juegos es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Tienes que pronosticar si el número total de juegos para el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2: Tienes que pronosticar si el número total de juegos para el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Ganador & Total: Tienes que pronosticar el ganador del partido y si el número de juegos jugados está por encima o por debajo de la margen indicada.

Tiebreak (si / no): Hay que pronosticar si habrá Tie-break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Ganador del 1er set: Tienes que pronosticar el ganador del primer Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa el primer set.

Ganador del 2o set: Tienes que pronosticar el ganador del segundo Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Set "X" Ganador: Tienes que pronosticar el ganador del Set "X". La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Doble resultado (Primer set/partido): Predecir el ganador del primer set, y al final del partido en un único mercado de apuestas.

Jugador 1 en ganar exactamente 1 set: Hay que pronostica si el jugador 1 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Jugador 2 en ganar exactamente 1 set: Hay que pronostica si el jugador 2 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Sets exactos: Tienes que pronosticar el número exacto de sets durante el partido.

Sets totales: Tienes que pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Cualquier set a cero: Hay que pronosticar si al menos uno de los sets del partido terminará con marcador exacto 6-0 / 0-6.

Set "X" Hándicap juegos: Hay que pronosticar el ganador del Set "X" sumando o restando el margen indicado al resultado del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Set "X" Total juegos: Debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Set "X" Resultado correcto: Tienes que pronosticar la puntuación correcta exacta del Set "X". Si no se completa el set mencionado, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Jugador 1 en ganar 1 set: Tienes que pronosticar si el jugador 1 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Jugador 2 en ganar 1 set: Tienes que pronosticar si el jugador 2 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Set "X" par/impar: Debes pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido será par o impar.

Set "X" habrá tiebreak: Hay que pronosticar si en el Set "X" habrá Tie-break.

Set "N" - carrera a x juegos: Tienes que pronosticar qué jugador llegará primero a "X" juegos en el set específico.

¿Quién ganará el juego (X e Y) del set n?: Mercado de apuestas que consiste en predecir el jugador que ganará los juegos x e y para el set n. Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde la apuesta es para el jugador de casa) - X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el empate) - 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set n? (Incluye apuestas de juegos en vivo): Predecir el jugador que ganará el punto x del juego y del set n. Por ejemplo, el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set del partido.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas de juegos en vivo): Prediga el jugador que ganará el juego x del conjunto especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2º set - 2 (juego 10) 2º set.

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

Deuce en el juego si-no (Incluye apuestas en vivo): "Deuce en el juego" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) Jugador 1 o 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), es decir, si eliges el jugador 1 al 30 significa que el juego lo gana el jugador 1, pero el jugador 2 llega a 30.

Set "N" juego x - puntos pares/impares: Consiste en predecir si el número de puntos jugados en un juego de un set, será par o impar.

Set "N" juego x - puntuación correcta o descanso: Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuántos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), o si habrá un break de serve en dicho juego.

Set "N" juego Y - carrera a x puntos: Prediga el jugador que llegará primero a X puntos en el juego específico.

Set "N" juego Y - primer ganador de x puntos: Prediga el jugador que ganará los primeros X puntos en el juego específico.

SHORT FOOTBALL

Mercados principales

1X2: Tiene que predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (gana el equipo local), X (los equipos empatarán), 2 (gana el equipo visitante).

1er tiempo - 1x2: Tiene que pronosticar el resultado del primer tiempo del partido solamente.

1er tiempo - par/impar: Tiene que predecir si el número total de goles marcados en el primer tiempo de un partido de fútbol será par o impar.

1er tiempo - doble oportunidad: Tiene que predecir el resultado del 1er tiempo. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del 1er Tiempo el equipo local gana o empata), X2 (al final del 1er Tiempo el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del 1er Tiempo el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Total (Más de/Menos de): Tiene que predecir si el número total de goles marcados durante todo el partido será superior o inferior a la línea indicada.

1er tiempo - Total: Tiene que predecir si el número total de goles marcados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Par/impar: Apuesta si el número total de goles marcados en el partido será par o impar.

