

Fútbol

Regla General de Fútbol

- **Duración del partido:** Todos los mercados de partido se resuelven según el resultado al final del tiempo regular (90 minutos, incluyendo tiempo de lesiones/paradas). No se cuentan los tiempos extras, goles de oro, ni los tiros penales, a menos que se indique explícitamente.
- **Decisiones VAR:** Se tienen en cuenta las revisiones de VAR. Las apuestas pueden ser anuladas si una decisión de VAR revoca un evento significativo. Solo las apuestas realizadas desde el momento del evento hasta la confirmación oficial de VAR serán anuladas.
- **Partidos amistosos:** En los amistosos, las apuestas se resuelven según el resultado actual al final del juego (excluyendo tiempo extra), incluso si se juegan menos de 90 minutos, siempre que el partido conste de dos mitades de 45 minutos.
- **Diferentes horarios de juego:**
 - 90 minutos (3 × 30 min): Las apuestas de tiempo completo son válidas, las apuestas de medio tiempo son nulas.
 - 80 minutos (2 × 40 min): Todas las apuestas son válidas.
 - Cualquier otro horario: Todas las apuestas son nulas.
- **Partidos abandonados/pospuestos e información faltante:**
 - Si un partido se suspende antes de que se cumpla el tiempo reglamentario, las apuestas serán anuladas, a menos que los mercados ya se hayan determinado de forma incondicional.
 - Si un partido se pospone oficialmente y no comienza dentro de las **24 horas posteriores a su hora de inicio originalmente programada** (hora local), o si no hay información oficial disponible sobre el partido dentro de las 24 horas posteriores a la hora programada, **todas las apuestas serán anuladas** y se devolverán los importes apostados.
- **Horas de inicio:** Si un partido comienza antes de lo programado, las apuestas siguen siendo válidas si se realizan antes de la nueva hora de inicio. Los horarios de inicio publicados incorrectamente no afectan el acuerdo.
- **Cambios de lugar:** Las apuestas siguen siendo válidas si la designación de equipo local/visitante es correcta. Si los nombres de los equipos están invertidos o son incorrectos, las apuestas son nulas.
- **Nombres de los equipos:** Las apuestas son válidas incluso si falta el sufijo "XI" en los nombres de los equipos.
- **Descalificación/Reinstalación:** Las apuestas en el partido en sí o en la calificación no se ven afectadas por descalificaciones o reinstalaciones posteriores.
- **Fuente de estadísticas:** En ausencia de una fuente oficial o en casos de evidencia en conflicto, las apuestas se resolverán utilizando nuestras propias estadísticas.
- **Mercados de Tarjetas (General):** Salvo que se indique lo contrario, solo se contabilizan para los mercados de tarjetas las tarjetas mostradas a los jugadores que estén actualmente en el campo. Las tarjetas mostradas a no jugadores (por ejemplo, suplentes, entrenadores o personal) no cuentan para la liquidación. Si un jugador suplente que previamente recibió una tarjeta mientras estaba en el banquillo entra más tarde al campo, esa tarjeta se contabilizará en las estadísticas oficiales y en la liquidación de los mercados relacionados con tarjetas.

Fútbol Virtual [V]

Las apuestas en el Fútbol Virtual se resuelven de la misma manera que para los eventos deportivos normales. El resultado del evento depende del número seleccionado por un Generador de Números Aleatorios (RNG). Cada selección en el evento virtual dado está ponderada de acuerdo a sus probabilidades.

1. Partido 1X2
2. Marcador exacto
3. Más/Menos
4. Impar/par
5. Mitad del tiempo/Tiempo completo
6. Apuesta por período
7. Empate no cuenta
8. Hándicap
9. Hándicap Asiático
10. Doble oportunidad
11. Equipo en marcar primero y ganar
12. Mitad
13. Resultado al final de la mitad
14. Carrera a X goles...
15. Anotador del gol X'
16. Cualquier referencia a un equipo para ganar todas las mitades/periodos

E-Fútbol

Los partidos se juegan en mitades de 2x3, 2x4, o 2x6 minutos, dependiendo del formato de la competencia. Todas las apuestas se deciden en el resultado oficial al final de la duración del partido programado, incluido el tiempo de lesiones en el juego pero excluyendo el tiempo extra y los penaltis (a menos que un mercado lo indique específicamente). Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado del mercado ya se haya determinado (por ejemplo, Primer gol, línea de más ya superada, Ambos equipos para anotar ya logrado).

1. Ganador FT
2. FT 1X2
3. FT Hándicap Asiático
4. FT Más/Menos
5. Hándicap 3-Way
6. Impar/Par
7. Marcador exacto
8. Ambos equipos a anotar
9. Número de goles
10. Número de goles de equipo
11. Total de goles de equipo Más/Menos

12. Primero en anotar
13. Mitad del tiempo / Tiempo completo
14. 1^{er} Mitad 1X2
15. 1^{er} Mitad Hándicap 3-Way

Fútbol Corto [S]

Las apuestas en Fútbol Corto se resuelven de la misma manera que para los eventos de fútbol estándar. El resultado es determinado por el resultado real del partido. Cada selección en un evento de Fútbol Corto se evalúa en función de sus probabilidades.

1. Ganador del partido 1X2
2. Hándicap Asiático
3. Más/Menos
4. Ambos equipos a anotar
5. Doble oportunidad
6. Impar/par
7. 1^{er} Mitad Ganador
8. 1^{er} Mitad Hándicap Asiático
9. 1^{er} Mitad Más/Menos
10. 1^{er} Mitad Doble oportunidad
11. Total de goles del equipo Más/Menos

La duración del partido depende de la Liga.

División 4x4 Todos los partidos constan de 2 mitades de 10 minutos cada una. El descanso entre las mitades no supera los 5 minutos; No hay tiempo extra o tiros de penal;

Liga 5x5-1 Todos los partidos constan de 2 mitades de 12 minutos cada una. El descanso entre las mitades no supera los 5 minutos; No hay tiempo extra o tiros de penal;

Liga 5x5-2 Todos los partidos constan de 2 mitades de 12 minutos cada una. El descanso entre las mitades no supera los 5 minutos; No hay tiempo extra o tiros de penal;

Tiempo Extra

Todas las apuestas se resuelven con las estadísticas oficiales del periodo de tiempo extra únicamente. No se incluyen goles, corners, etc. que se hayan producido durante el tiempo regulado. El tiempo extra no incluye tiros de penal.

Si el partido no va a tiempo extra [ET] todas las apuestas quedan anuladas.

Mercados disponibles:

1. 1X2 Tiempo Extra
2. 1^{er} Tiempo 3W Línea de Dinero
3. Sin Empate
4. Ganar A Cero
5. 3W Handicap

6. Total de Goles
7. Número De Goles Del Equipo
8. Total De Goles Del Equipo
9. Equipos Pares/Impares
10. Ambos Equipos Marcan
11. 1X2 Resto Del Partido
12. Equipos Sin Goles En Contra
13. Rango De Goles Totales
14. Córners
15. Córners 1^{er} Tiempo
16. Doble Oportunidad
17. Marcador Exacto
18. Par/Impar
19. 1^{er} Equipo En Marcar
20. Último En Marcar
21. 2^{do} - 10^{mo} Gol (Siguiendo Gol)

Ronda De Penales

Todas las apuestas se resuelven con el marcador oficial de la ronda de penales únicamente.

Si el partido no va a la ronda de penales todas las apuestas quedan anuladas.

Mercados disponibles:

1. Penales O/U - todos los penales marcados durante la ronda
2. Ganador De La Ronda De Penales
3. Total De Penales Tomados - todos los penales lanzados durante la ronda
4. Total De Penales Convertidos Por Equipo - sólo cuentan los penales convertidos para el resultado
5. Penales Muerte Súbita - selecciona si la ronda superará los primeros 10 penales
6. Marcador Exacto De Penales
7. Propiedades Del Penal Del Equipo X - Predice el método específico de penal para ser Marcado/Fallado. Si el penal es Marcado/Fallado de otra manera que las selecciones enlistadas, las apuestas serán consideradas como perdidas.
8. Equipo Que Recibirá la 1st Penalización
9. Equipo Que Recibirá la Última Penalización
10. Equipo Que Fallará la 1st Penalización
11. Última Penalización - Anotada/Fallada
12. Primera Penalización - Vigésima Penalización - elige para cada Equipo si la Primera, Segunda, Tercera... penalización será anotada o fallada

Penales – Margen De Victoria

Predice el margen por el cual el equipo ganador ganará la tanda de penales (p. ej., ganará por 1, 2 o 3 penales). Solo se cuentan las tandas de penales completas. Si el partido no llega a los penales o la tanda de penales no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Penales – Par/Impar

Predice si el número total de penales anotados en la tanda será par o impar. Solo se cuentan las tandas de penales completas. Si el partido no llega a los penales o la tanda de penales no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Penales – Equipo Par/Impar

Predice si el número total de penales anotados por un equipo específico será par o impar. Solo se cuentan las tandas de penales completas. Si el partido no llega a los penales o la tanda de penales no se completa, las apuestas serán anuladas.

1X2 / Más-Menos / Hándicap Asiático – Intervalos de 15 Minutos

Este mercado te permite predecir el resultado en períodos definidos de 15 minutos de un partido de fútbol (00:00–15:00, 15:01–30:00, 30:01–45:00, 45:01–60:00, 60:01–75:00, 75:01–90:00).

Se pueden hacer apuestas en:

1X2 (Línea de Dinero): ¿Qué equipo estará liderando al final del intervalo de 15 minutos especificado, o si el marcador estará empatado.

Más/Menos (O/U): Si el número total de goles anotados durante el intervalo especificado será más o menos que la línea anunciada.

Hándicap Asiático (AH): Resultado del intervalo especificado después de aplicar el hándicap dado.

Solo se cuentan para el cálculo los goles anotados dentro del período de tiempo relevante. Los goles anotados fuera del intervalo definido no están incluidos. No se cuentan los tiempos extra ni las tandas de penales.

El tiempo añadido/extra después del minuto 45 y el minuto 90 no será contado.

Siguiente 1 minuto / Siguiente 5 minutos / Qué ocurrirá primero en el siguiente minuto / Qué ocurrirá primero en los siguientes 5 minutos

Cada mercado se refiere a un periodo específico de 1 o 5 minutos en el partido. Se divide en minutos y segundos y se muestra como parte del título del mercado. 00:59 segundos cuenta como el primer minuto, 01:59 cuenta como el segundo minuto, y así sucesivamente.

El tiempo de lesión no cuenta. Por ejemplo:

El periodo de 5 minutos 40:00–44:59 se refiere solo a la primera mitad y no incluye el tiempo de lesión de la primera mitad. El periodo de 5 minutos 45:00–49:59 se refiere solo al comienzo de la segunda mitad y no incluye el tiempo de lesión de la primera mitad. El periodo de 5 minutos 85:00–89:59 se refiere solo a la segunda mitad y no incluye el tiempo de lesión de la segunda mitad.

La resolución se hará en base a:

1. La web oficial de la competición
2. Los datos transmitidos por nuestros proveedores de datos
3. Los datos del emisor de televisión que cubre el partido

Si un partido se abandona durante alguno de estos mercados de minutos, todas las apuestas realizadas serán nulas si no se completó el tiempo del periodo de apuesta. Las apuestas en las que sí se completó el tiempo del periodo de apuesta serán resueltas y no se declararán nulas.

Si no se completa un periodo de minutos especificado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya establecido un mercado ganador antes de la interrupción del juego. Todos los goles anulados o

cancelados, saques de esquina, tarjetas, penales, tiros libres, saques de meta y saques de banda no contarán.

El gol se resolverá en el momento en que se marque el gol.

- El córner se considera ocurrido cuando se CONCEDE (no cuando se ejecuta).
- Las tarjetas - tanto las amarillas como las rojas cuentan. Solo cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo de juego. Las tarjetas mostradas a no jugadores (entrenadores, personal técnico, etc.) o sustitutos en el banquillo no cuentan. Se considera que una tarjeta ha ocurrido cuando se muestra.
- El penal se considera ocurrido cuando se CONCEDE (no cuando se ejecuta).
- El tiro libre se considera ocurrido cuando se CONCEDE (no cuando se ejecuta).
- Se considera que el saque de puerta ha ocurrido cuando se EJECUTA (no cuando se otorga).
- Se considera que el saque de banda ha ocurrido cuando se EJECUTA (no cuando se otorga).

Siguiente gol antes de

Predice si el próximo gol del partido se marcará antes de un tiempo específico (por ejemplo, 30:00, 60:00).

Los autogoles cuentan para el equipo acreditado.

Si pasa el tiempo especificado sin que se marque un gol, las apuestas pierden.

Si el partido se abandona antes del tiempo, las apuestas son nulas a menos que ya se hayan determinado.

Equipo marca gol antes de

Predice si el equipo seleccionado marcará su próximo gol antes de un tiempo específico.

Hora del próximo gol del equipo local

Predice si el equipo local marcará su próximo gol antes de un tiempo especificado.

Hora del próximo gol del equipo visitante

Predice si el equipo visitante marcará su próximo gol antes de un tiempo especificado.

Primera jugada a balón parado después del minuto (2:00) / (3:00)

Predice qué tipo de jugada a balón parado (córner, saque de falta, saque de banda, saque de puerta) ocurrirá primero después de la hora especificada.

Ejemplo: Mercado "Primera jugada a balón parado después de 2:00" se aplica desde 2:01 en adelante.

Si no ocurre ninguna jugada a balón parado después de la hora especificada, las apuestas pierden.

Si el partido se abandona antes de que ocurra una jugada a balón parado, las apuestas son nulas.

FT 1X2 / Apuestas en vivo 1X2

Predice el resultado del partido en tiempo reglamentario

1 -El equipo local debe ganar dentro del tiempo reglamentario.

X -El marcador debe ser empate después de tiempo reglamentario.

2 - El equipo visitante debe ganar dentro del tiempo reglamentario.

FT 1X2 – Super cuotas

Este mercado es idéntico al mercado estándar de Tiempo Completo 1X2 (predicción de si el partido terminará en victoria local, empate o victoria visitante después de 90 minutos más tiempo de descuento).

La diferencia es que se ofrece con cuotas mejoradas (super), ofreciendo mayores retornos potenciales en comparación con el mercado regular de FT 1X2.

No cuentan los tiempos extra ni los penaltis.

Si el partido se abandona antes de tiempo completo, todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado.

FT Hándicap Asiático / Apuestas en Vivo Hándicap Asiático

La Línea Asiática es un tipo especial de hándicap usado para los partidos de Fútbol. Dependiendo de la fuerza de cada equipo, se emite un hándicap para el juego. Esto permite que las probabilidades para cada lado sean más similares, permitiendo más oportunidades de apuestas competitivas.

Todas las apuestas en el Hándicap Asiático en las apuestas en vivo (incluyendo las apuestas de la 1^{ra}/2^{da} mitad) se resuelven de acuerdo a la línea de puntuación. Cualquier gol antes de que se coloque la apuesta se ignora para fines de liquidación. Si un juego es abandonado, las apuestas serán anuladas.

Hándicap Asiático	Qué significa
0	Ganas si tu equipo gana el partido. Si hay un empate (0 diferencia de goles), tu apuesta es reembolsada.
0.25	Ganas si tu equipo gana el partido. Si hay un empate, tu apuesta se divide a la mitad: una mitad se considera una victoria, la otra mitad se considera un empate y sus apuestas son reembolsadas.
0.5	Ganas si tu equipo empata o gana el partido.
0.75	Ganas si tu equipo gana o empata el partido. Si pierde con una diferencia de un gol, pierdes la mitad de la apuesta.
1	Ganas si tu equipo gana o empata el partido. Si pierde con una diferencia de un gol, se te reembolsa la apuesta.
-0.25	Ganas si tu equipo gana el partido. Si empata, pierdes la mitad de la apuesta.
-0.5	Ganas si tu equipo gana el partido.
-0.75	Ganas si tu equipo gana el partido con una diferencia de dos o más goles. Si gana con un gol, tu apuesta se divide a la mitad: una mitad se considera una victoria, la otra mitad se considera un empate y se reembolsan sus apuestas.
-1	Ganas si tu equipo gana el partido con una diferencia de dos o más goles. Si gana con una diferencia de un gol, se te reembolsa la apuesta.

Ejemplo de apuesta en vivo:

Juventus vs Man United - Marcador en vivo 1:0

Equipo	Hándicap Asiático	Probabilidades
Juventus	-0.75	1.80
Manchester	+0.75	2.15

Marcador final 3:0 Si apuestas \$100 en Juventus, tu ganancia neta es de \$80 Marcador final 2:0, 3:1 Si apuestas \$100 en Juventus, tu ganancia neta es de \$40 Marcador final 1:0, 1:1, 1:2, 1:3, 2:1, 2:2, 3:2, 3:3 Si apuestas \$100 en Man. United, tu ganancia neta es de \$115

Más/Menos

Pronostica el total de goles marcados en un partido. Se cuentan los goles independientemente de si se marcan antes o después de que se hagan las apuestas (a diferencia de los asiáticos, donde se ignora el resultado antes de que se haya hecho la apuesta).

Si se abandona un partido, las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado incondicionalmente el resultado.

Más/Menos	Qué significa
Menos de 2	Las apuestas ganan si se marcan 0 o 1 goles en el partido. Si hay exactamente dos goles, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si se marcan tres o más goles en el partido.
Menos de 2.25	Las apuestas ganan si se marcan 0 o 1 goles en el partido. Si hay exactamente dos goles, la mitad de la apuesta ganará y se devolverá la otra mitad. Las apuestas pierden si se marcan tres o más goles en el partido.
Menos de 2.5	Las apuestas ganan si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan tres o más goles en el partido.
Menos de 2.75	Las apuestas ganan si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido. Si hay exactamente tres goles, se devuelve la mitad de la apuesta y se pierde la otra mitad. Las apuestas pierden si se marcan cuatro o más goles en el partido.
Más de 2	Las apuestas ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Si hay exactamente dos goles, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si se marcan 0 o 1 goles en el partido.
Más de 2.25	Las apuestas ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Si hay exactamente dos goles, se devuelve la mitad de la apuesta y se pierde la otra mitad. Las apuestas pierden si se marcan 0 o 1 goles en el partido.
Más de 2.5	Las apuestas ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido.
Más de 2.75	Las apuestas ganan si se marcan cuatro o más goles en el partido. Si hay exactamente tres goles, la mitad de la apuesta ganará y se devolverá la otra mitad. Las apuestas pierden si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido.

FT O/U / Apuestas en vivo O/U / 1^{ra} Mitad O/U / Apuestas en vivo O/U

Predice los goles totales anotados en el partido/1^{ra} mitad por ambos equipos. Si un evento se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado de la apuesta realizada.

Más de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 3 o más goles en el partido/ 1^{ra} mitad

Menos de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 2 goles o menos en el partido/ 1^{ra} mitad

Total de goles del equipo O/U / 1^{ra} Mitad Total de goles del equipo O/U / 2^{da} Mitad Total de goles del equipo O/U

Predice los goles totales anotados por un equipo en particular en el partido/1^{ra}/2^{da} mitad. Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol. Si un evento se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado de la apuesta realizada.

Por ejemplo:

Más de 2.5 - La apuesta será ganadora si el equipo anota 3 o más goles en el partido/1^{ra}/2^{da} mitad

Menos de 2.5 - La apuesta será ganadora si el equipo anota 2 goles o menos en el partido/1^{ra}/2^{da} mitad

1^{ra} Mitad 1X2 / 1^{ra} Mitad Handicap Asiático

Las apuestas se liquidarán basándose solo en el resultado de la primera mitad. Si un partido se abandona antes del medio tiempo, la apuesta será nula, a menos que los mercados hayan sido determinados sin condiciones. Si un partido se abandona durante la segunda mitad, entonces todas las apuestas de la primera mitad siguen siendo válidas.

Para el Handicap Asiático, cualquier gol anterior a la apuesta realizada se ignora para los fines de liquidación.

2^{da} Mitad 1X2 / 2^{da} Mitad Handicap Asiático / 2^{da} Mitad O/U

Las apuestas se liquidarán en base al resultado de la segunda mitad solamente. Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que los mercados hayan sido determinados sin condiciones.

Para el Handicap Asiático, cualquier gol anotado antes de la apuesta realizada se ignora para los fines de liquidación.

Hasta el Min 30^{mo} 1X2

Todas las apuestas serán decididas en base al marcador al final del minuto 30 (29:59). Si un partido es abandonado antes del minuto 30, las apuestas serán anuladas, excepto las apuestas O/U que ya hayan sido determinadas. Si un partido es abandonado después del minuto 30, todas las apuestas se mantendrán.

Para el Hándicap Asiático, cualquier gol previo a la colocación de la apuesta es ignorado para fines de liquidación.

Hasta el minuto 70 1X2

Todas las apuestas serán resueltas en base al marcador al final del minuto 70 (69:59). Si un partido es abandonado antes del minuto 70, las apuestas serán anuladas, excepto las apuestas O/U que ya hayan sido determinadas. Si un partido es abandonado después del minuto 70, todas las apuestas se mantendrán.

Para el Hándicap Asiático, cualquier gol antes de que la apuesta sea colocada es ignorado para fines de liquidación.

Empate no bet / Empate no bet 1ª mitad / Empate no bet 2ª mitad

Predice qué equipo será el ganador del partido o de la mitad seleccionada.

Si el periodo seleccionado (Tiempo Completo, 1ª mitad, o 2ª mitad) termina en empate, todas las apuestas serán anuladas y las apuestas serán devueltas.

Ejemplos:

Empate no bet (Tiempo Completo) → Liquidación basada en el resultado final después de 90 minutos.

Empate no bet 1ª mitad → Liquidación basada solo en el marcador al medio tiempo.

Empate no bet 2ª mitad → Liquidación basada solo en los goles marcados durante la segunda mitad.

Doble oportunidad / Doble oportunidad 1ª mitad / Doble oportunidad 2ª mitad

Una apuesta de Doble Oportunidad te permite cubrir dos de los tres posibles resultados en un juego con una sola apuesta. También existe la opción de Doble Oportunidad de 1ª mitad y 2ª mitad, que se liquidan de acuerdo al resultado de la mitad seleccionada.

Las siguientes opciones están disponibles:

1 o X - si el resultado es una victoria en casa o un empate, entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

X o 2 - si el resultado es un empate o una victoria a domicilio entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

1 o 2: si el resultado es una victoria de local o visitante, entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

Doble Oportunidad y Goles Totales (2.5 / 3.5 / 4.5 / 5.5)

El mercado se considera ganado solo si ambas partes de la selección son correctas:: 1. el resultado de Doble Oportunidad, y 2. el resultado de Goles Totales (Menos/Más 2.5, 3.5, 4.5 o 5.5).

Si **cualquiera** de las partes es incorrecta, toda la selección se considera perdida. Se excluyen la prórroga y los penales.

Marcador Correcto / Marcador Correcto 1ª Mitad / Marcador Correcto 2ª Mitad

Prediga el marcador exacto del partido o del periodo relevante si se menciona en el nombre del mercado (1ª Mitad o 2ª Mitad) eligiendo de entre los resultados dados. Si el período relevante no ha terminado, las apuestas serán nulas.

Marcador Correcto en Cualquier Momento

Predice si una línea de puntuación específica ocurrirá en algún momento del partido.

Ejemplo: Apuesta para 2-1. Si el marcador es 2-1 en cualquier momento, la apuesta gana.

Si el marcador nunca ocurre, la apuesta pierde.

El tiempo extra y los penaltis no cuentan.

Si se abandona el partido, las apuestas son nulas a menos que ya se haya producido el marcador.

Multi Apuesta Marcador Correcto

Predice el marcador final del juego eligiendo entre las opciones dadas. Cada opción incluye varios resultados. Ganarás si el marcador final coincide con cualquiera de los resultados presentes en la opción en la que has apostado.

De lo contrario, pierdes. Por ejemplo:

Has apostado en la línea: 1:0, 2:0, 3:0. Si el marcador final es 1:0, 2:0 o 3:0, ganarás. Si ocurre cualquier otro resultado, tu apuesta se perderá.

Multi Goles FT / 1^{ra} Mitad / 2^{da} Mitad / Equipos

Predice si o no un rango específico de goles será anotado en los 90 minutos completos de cada partido de fútbol.

Las selecciones son rangos de goles predefinidos y las selecciones "Otras que" se refieren a cualquier rango de goles diferente.

Ejemplo: si apuestas en la selección "1-4 Goles" y el juego termina en un empate 0-0 o con 5 o más goles anotados, tu apuesta se perderá. Una apuesta ganadora en este mercado será una realizada en la selección "Otras que 1-4".

Multi Goles Premier

Predecir si un rango específico de goles será anotado dentro de los 90 minutos completos del juego. Si se abandona un juego, las apuestas serán nulas, a menos que el mercado ya haya sido determinado.

Medio Tiempo/Tiempo Completo

Predice el resultado de un partido al medio tiempo y al final del tiempo regular. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas.

Ejemplo: Si eliges 1/X, apuestas a que el equipo local liderará en la primera mitad y el partido terminará en empate. No cuentan los tiempos extra ni los penales.

Medio Tiempo/Tiempo Completo Premier

Predice el resultado de un partido al medio tiempo y al final del tiempo regular. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas.

Ejemplo: Si eliges 12/X, apuestas a que el equipo local o el visitante liderará en la primera mitad y el partido terminará en empate. No cuentan los tiempos extra ni los penales.

Medio Tiempo O Tiempo Completo

Predice el resultado de al menos una de las partes del juego, ya sea el resultado de Medio Tiempo o el resultado de Tiempo Completo – 3 Vías. Si el evento no se completa, todas las apuestas son nulas, a menos que ya se haya determinado el mercado.

Método de Clasificación

Las apuestas de **Método de Clasificación** se centran en prever cómo se ganará un partido de fútbol, y el equipo que lo ganará.

Tiempo Completo: Considera el marcador al final de los 90 minutos regulares de juego, incluido el tiempo de descuento. Se descartan los tiempos extra y los penales. Apuesta estándar de ganar/empatar/perder.

Tiempo Extra: La apuesta gana si se determina un ganador durante los 30 minutos de tiempo extra. Se ignora el marcador al final del tiempo completo.

Penales: La apuesta gana si se determina un ganador mediante una tanda de penales.

Ambos Equipos Anotarán

Predice si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado de estas apuestas.

“Sí” – lo que significa que ambos equipos anotarán.

“No” – lo que significa que uno de los equipos no anotará.

Ambos Equipos Anotarán en la 1ª Mitad

Predice si ambos equipos anotarán al menos un gol en la 1ª mitad. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado de estas apuestas.

Ambos equipos marcan en la 2ª mitad

Predice si ambos equipos marcarán al menos un gol en la 2ª mitad. Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol. Si un juego es abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de estas apuestas ya esté determinado.

Ambos marcan sin empate

La selección "Sí" gana si: Ambos equipos marcan y el resultado final termina con un ganador (ejemplo: 2-1).

La selección "No" gana si: Sólo un equipo marca o ambos equipos marcan pero el resultado termina en empate (ejemplo: 1-0 / 1-1 / 2-2...).

Ambos equipos marcan en ambas mitades

La selección "Sí" gana si: Ambos equipos marcan en ambas mitades.

La selección "No" gana si: Si ambos equipos marcan pero no en ambas mitades & si ambos equipos no marcan en absoluto.

Ambos equipos realizarán: (00:00 – 00:59)

Predice si ambos equipos realizarán la acción especificada (p.ej., saque de banda, tiro libre) en el primer minuto de juego.

El periodo es de 00:00 (inicio del juego) a 00:59.

Sólo las acciones completadas dentro de este marco de tiempo cuentan.

Si el partido es abandonado antes de que se complete el primer minuto, todas las apuestas son nulas a menos que ya se haya determinado.

Local marcará en ambas mitades

La selección "Sí" gana si: El equipo local marca en ambas mitades.

La selección "No" gana si: El equipo local marca pero no en ambas mitades o el equipo local no marca en absoluto.

En el caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Visitante marcará en ambas mitades

La selección "Sí" gana si: El equipo visitante marca en ambas mitades.

La selección "No" gana si: El equipo visitante marca pero no en ambas mitades o el equipo visitante no marca en absoluto.

En el caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambas mitades con más de 0,5 goles

La selección "Sí" gana si se marca al menos un gol en cada mitad del tiempo reglamentario (90 minutos más tiempo de descuento). La selección "No" gana si alguna de las mitades termina sin goles.

Sólo cuentan los goles marcados dentro de las respectivas mitades del tiempo reglamentario. En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambas Mitades Más De 1,5 Goles

La selección "Sí" gana si se marcan al menos dos goles en cada mitad del tiempo reglamentario (90 minutos más tiempo de descuento).

La selección "No" gana si alguna de las mitades termina con menos de 2 goles marcados.

Sólo cuentan los goles marcados dentro de las respectivas mitades del tiempo reglamentario. En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambas Mitades Menos De 2,5 Goles

La selección "Sí" gana si se marcan menos de tres goles en cada mitad del tiempo reglamentario (90 minutos más tiempo de descuento).

La selección "No" gana si se marcan tres o más goles en alguna de las mitades.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Equipo Para Marcar Primero Y Ganar / Empatar / Perder

La selección ganadora es la que cumpla plenamente la combinación de qué equipo marcará primero dentro del juego y luego ganará, empatará o perderá.

Equipo que anota

El mercado se refiere a si el equipo seleccionado marcará al menos un gol durante el tiempo reglamentario.

La apuesta se considera ganada si el equipo elegido anota uno o más goles.

Si el equipo seleccionado no anota, la selección se considera perdida.

Los goles en propia puerta cuentan para el equipo al que se le concede el gol.

No se incluyen la prórroga ni los penaltis.

Equipo o Más de 2.5

La apuesta se considera ganadora si el equipo seleccionado gana o si hay más de 2.5 goles durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de compensación).

El tiempo extra y los penales no cuentan. Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas.

Ambos Equipos Marcan O Más de 2.5

Predice si al menos una de las siguientes situaciones ocurre durante el tiempo reglamentario:

- Ambos equipos marcan al menos un gol cada uno, **O**
- El partido termina con 3 o más goles en total.
- "Sí" gana si se cumple cualquiera de las condiciones.
- "No" gana si no se cumple ninguna (por ejemplo, 1-0, 0-0, 2-0).

Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Resultado del Partido O Más/Menos 2.5 Goles

Predice si el equipo seleccionado ganará, o si el partido terminará con Más/Menos 2.5 goles (según lo especificado).

Opciones incluyen: Victoria Local O Más de 2.5, Victoria Visitante O Menos de 2.5, etc.

Cumplir cualquiera de las condiciones resulta en una apuesta ganadora.

El tiempo extra y los penales no cuentan.

Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Resultado del Partido O Ambos Equipos Anotan

Predice si el equipo seleccionado ganará el partido, o ambos equipos anotarán durante el tiempo reglamentario.

No se cuentan los tiempos extra y los penaltis.

Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Equipo o Cualquier Portería a Cero

La apuesta se considera ganada si el equipo seleccionado gana, o cualquiera de los dos equipos no recibe goles durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

No se cuentan los tiempos extra y los penaltis. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas.

Empate o Cero

La apuesta se considera ganada si el partido termina en empate, o si al menos uno de los equipos NO anota durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

Se considera perdida solo si ambos equipos anotan y hay un ganador, como 2-1 o 3-2. No se cuentan los tiempos extra y los penaltis. Si un partido es abandonado, las apuestas serán nulas.

Equipo o Más de 2.5 o Ambos Equipos Anotan

La apuesta se considera ganada si el equipo seleccionado gana, o hay más de 2.5 goles, o Ambos Equipos Anotan durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

No se cuentan los tiempos extra y los penaltis. Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de la apuesta ya esté determinado.

¿Habrá tiempo extra?

La apuesta se considera ganada si el partido va a tiempo extra después del tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de lesiones).

El tiempo extra y los penaltis no se consideran para efectos del tiempo de esta apuesta. Si un partido no permite tiempo extra o se decide en el tiempo reglamentario, la apuesta se considera perdida. Si se abandona un juego, las apuestas serán anuladas.

¿Habrá penales?

La apuesta se considera ganada si el partido va a penales después de que el tiempo extra acaba en empate. El tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de lesión) y el tiempo extra no cuentan para el resultado de esta apuesta.

Si el partido se decide antes de los penales, la apuesta se considera perdida. Si se abandona un juego, las apuestas serán nulas.

Marcador exacto al medio tiempo / tiempo completo

La apuesta se considera ganada si el marcador exacto seleccionado es correcto tanto al medio tiempo (45 minutos + tiempo de lesiones) como al tiempo completo (90 minutos + tiempo de lesiones).

El tiempo extra y los penales no cuentan. Si el partido se abandona antes de completar el tiempo reglamentario, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado.

Hándicap de 3 vías / Hándicap de 3 vías en el 1^{er} tiempo

En un Hándicap de 3 vías, la línea se establece de tal manera que también pueda haber un empate, brindándote 3 posibles apuestas. Las apuestas se resuelven de acuerdo al resultado final. Existe otra opción en este mercado: Hándicap de 3 vías en el 1^{er} tiempo, que se resuelve según el resultado del 1^{er} tiempo solamente.

Por ejemplo:

Hándicap (-2) - Ganarás si tu equipo gana el partido con una diferencia de gol de tres o más.

Empate (-2) - Ganarás si el equipo con hándicap (-2) gana el partido con una diferencia de exactamente 2 goles.

Hándicap (+2) - Ganarás si tu equipo pierde / empata / gana por 1 gol.

Equipo a marcar en la 2^a mitad

Predice si el equipo seleccionado marcará al menos un gol en la 2^a mitad.

Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si un partido se abandona, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de la apuesta ya esté determinado.

Primero en marcar 1X2 / Último en marcar 1X2

Predice qué equipo marcará el primer/segundo/tercer/cuarto/.../último gol en el partido. Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol. Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado.

1 - Equipo de casa

2 - Equipo visitante

X - Ningún equipo anotó

Último en marcar en la primera mitad

Predice qué equipo marcará el último gol en la primera mitad. Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol. Si un partido se abandona, las apuestas serán nulas.

Último en marcar en la segunda mitad

Predice qué equipo marcará el último gol en la segunda mitad. Los autogoles cuentan para el equipo al que se le atribuye el gol. Si un partido se abandona, las apuestas serán nulas.

Margen de victoria/ Margen de victoria en la primera mitad/ Margen de victoria en la segunda mitad

Predice el equipo que ganará el partido o el periodo mencionado y el margen de victoria. El resultado del periodo mencionado se toma para determinar el resultado. Si el periodo relevante no se termina, las apuestas serán nulas.

Como ejemplo en un partido entre el Equipo A contra Equipo B:

La apuesta por el Equipo A para ganar por 2 o más goles gana si el resultado es 2:0, 3:0, 3:1, 4:0, 4:1, 4:2, etc.

La apuesta por el Equipo A para ganar por 1 gol gana si el resultado es 1:0, 2:1, 3:2, etc.

La apuesta por Empate con goles gana en caso de cualquier resultado de empate con la excepción de 0:0, es decir, 1:1, 2:2, 3:3, etc.

La apuesta por Empate sin goles gana solo si el resultado es 0:0.

La apuesta por el Equipo B para ganar por 2 o más goles gana si el resultado es 0:2, 0:3, 1:3, 0:4, 1:4, 2:4, etc.

La apuesta por el Equipo B para ganar por 1 gol gana si el resultado es 0:1, 1:2, 2:3, etc.

Impar/Par / Primer Tiempo Impar/Par / Segundo Tiempo Impar/Par

Predice si el total de goles acumulados por ambos equipos sumará un número par o impar. Cuando no se anotan goles, se considera como **Par** para establecer los resultados. Si un partido se abandona, las apuestas serán nulas, a menos que se haya determinado un resultado. Hay varias variaciones de este mercado:

Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo al marcador final

1^{er} Tiempo Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo al resultado del primer tiempo solamente

2^{do} Tiempo Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo al resultado del segundo tiempo solamente

Equipos Impar/Par

Predice si los goles acumulados por un equipo en particular sumarán un número impar o par. Si este equipo tiene 0 goles, se considera **Par** a efectos de liquidación. Si se abandona un juego, las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado un resultado. Hay varias variaciones de este mercado:

Equipos Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo a los goles marcados por el equipo nombrado para el tiempo completo

1^{er} Tiempo Equipos Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo a los goles marcados por el equipo nombrado para el primer tiempo

2^{do} Tiempo Equipos Impar/Par: las apuestas se resuelven de acuerdo a los goles marcados por el equipo nombrado para el segundo tiempo

Goleador

Predice si un jugador marcará el primer/último/gol en cualquier momento del partido. Hacemos todo lo posible para ofrecer precios para todos los posibles participantes. Sin embargo, los jugadores no citados originalmente se contarán como ganadores si marcan el primer/último gol.

Los autogoles son ignorados para fines de liquidación. Si se marca un autogol, se tomará en cuenta el gol anterior o el siguiente (si los hay). Si sólo se marcan autogoles o el partido termina 0-0, todas las apuestas de goleadores se liquidarán como pérdidas, excepto para apuestas en jugadores que no participaron en el partido.

Para las Apuestas en Vivo, los autogoles no contarán para los primeros o siguientes goleadores. Si se otorga oficialmente un gol como autogol, el resultado del siguiente mercado de goleadores contará para la liquidación del original, por ejemplo, el primer gol del juego es un autogol. El anotador del segundo gol será considerado como ganador tanto para el primer como para el segundo goleador. En el caso de que el primer goleador sea un autogol y ese sea el único gol del juego, tanto el primer como el segundo goleador se liquidarán como perdidos.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán nulas. Para Primer Goleador, las apuestas sobre jugadores que entran como sustitutos después de que ya se haya marcado el primer gol también serán declaradas nulas.

Si un partido se abandona después de que ya se haya marcado el primer gol, todas las apuestas ganadoras sobre el Primer Goleador y en el Goleador en cualquier momento (apuestas sobre jugadores que ya han marcado) se mantendrán, todas las demás apuestas en el mercado de Goleadores serán nulas.

Si un partido se abandona antes de que se marque un primer gol, todas las apuestas serán nulas.

Jugador para marcar 2 o más/ Jugador para marcar 3 o más

Las opciones de apuestas disponibles en este mercado son:

Primer o Último Goleador: Predice si un cierto jugador marcará el primer o el último gol en el partido.

2 o más: Predice si un cierto jugador marcará 2 o más goles en el partido.

3 o más: Predice si un cierto jugador marcará 3 o más goles en el partido.

Los autogoles son ignorados para fines de liquidación. Si se marca un autogol, se tomará en consideración el gol anterior o el siguiente (si los hay). Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán nulas.

Si un partido se abandona, las apuestas en este mercado serán nulas con la excepción de cualquier apuesta que ya tenga un resultado determinado.

Primer Goleador del Equipo Local

Predice qué jugador del equipo local marcará el primer gol del partido. Si el jugador seleccionado marca el primer gol durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo de descuento), la apuesta se gana.

Los autogoles no cuentan. Si el jugador no juega, entra al campo después de que se ha marcado el primer gol, o entra como sustituto en cualquier momento, la apuesta será nula. Si el partido se abandona antes de que se marque el primer gol, la apuesta será nula.

Primer Goleador del Equipo Visitante

Predice qué jugador del equipo visitante marcará el primer gol del partido. Si el jugador seleccionado marca el primer gol durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo de descuento), la apuesta se gana.

Los autogoles no cuentan. Si el jugador no juega, entra al campo después del primer gol o si entra como sustituto en cualquier momento, la apuesta será anulada. Si el partido se abandona antes del primer gol, la apuesta será anulada.

Próximo Goleador

Una apuesta al Próximo Goleador (En Vivo) es una apuesta sobre qué jugador anotará el próximo gol en el partido desde el momento de la realización de la apuesta en adelante. Solo los goles que se anotan después de la apuesta se cuentan para la liquidación. Los autogoles se ignoran para la liquidación. Si se anota un autogol, se tomará en cuenta el siguiente gol (si lo hay).

Si solo se anotan autogoles después de realizada la apuesta, o si el partido termina 0-0, todas las apuestas se liquidarán como pérdidas, con excepción de las apuestas en jugadores que no participaron en el partido. Si el partido se abandona antes de que se anote el próximo gol, todas las apuestas serán anuladas.

Goleador del Equipo

Prediga qué jugador de un determinado equipo marcará la mayor cantidad de goles en una Liga/Torneo.

Se cuentan los goles anotados tanto en el tiempo regular como en el extra. No se cuentan los goles de penaltis. En caso de que dos o más jugadores anoten la misma cantidad de goles, se aplicarán las reglas de empate. Si el equipo nombrado no marca ningún gol, todas las apuestas serán nulas.

Máximo Goleador

Los jugadores que están nominados para jugar en sus equipos se consideran apuestas VÁLIDAS independientemente de si son descartados o se lesionan durante el torneo. En caso de que un jugador sea transferido a otro club dentro de la misma liga, se contarán los goles anotados antes de la transferencia. Si un jugador es transferido a un club de otra liga, no se podrán llevar los goles anotados antes de la transferencia a su nueva liga. Todas las apuestas se mantendrán en caso de cualquier de los escenarios mencionados anteriormente, a menos que se indique lo contrario:

Se ignorarán los autogoles. Solo se cuentan los goles marcados en la Liga.

No se cuentan los goles anotados en partidos de playoff.

Si dos o más jugadores marcan la misma cantidad de goles, se aplican las reglas de empate.

Goleadores Múltiples

La apuesta de goleadores múltiples requiere que todos los jugadores seleccionados marquen al menos un gol cada uno durante el tiempo regular (90 minutos más el tiempo de descuento; el tiempo extra y los penaltis no cuentan).

Los autogoles no cuentan. Si un jugador no participa, esa selección queda anulada; si cualquier jugador participante no logra marcar, la apuesta se considera perdida.

En caso de que un partido se abandone, todas las selecciones que se hayan determinado ya en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas quedarán anuladas.

Equipos para marcar en el 1^{er} tiempo/2^{do} tiempo/ambos tiempos

Predice si un equipo marcará al menos un gol en el 1^{er} tiempo/2^{do} tiempo/ambos tiempos. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol para propósitos de resolución.

Si un evento se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de la apuesta realizada ya se haya determinado.

Equipos sin encajar goles/Equipo sin encajar goles en la 1^{ra} mitad/ Equipo sin encajar goles en la 2^{da} mitad

Sin encajar goles significa que un equipo terminará el partido (la mitad mencionada) sin conceder un gol. Los autogoles son validos para fines de resolución. Si se abandona un juego, todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado incondicionalmente el resultado.

Por ejemplo:

Equipo sin encajar goles del equipo A “Sí” – para que la apuesta se resuelva como ganadora el equipo A no debería conceder ningún gol (incluyendo un autogol) en el partido (la mitad relevante si se menciona). Si lo hace, la apuesta se pierde.

Equipo sin encajar goles del equipo A “No” – para que la apuesta se resuelva como ganadora el equipo A debería conceder un gol (un autogol cuenta también) en el partido (la mitad relevante si se menciona). Si no lo hace, la apuesta se pierde.

Cara a Cara

Si uno o más competidores no llegan a comenzar el torneo, todas las apuestas son consideradas nulas. Si ambos equipos alcanzan la misma etapa, las apuestas serán nulas.

Total de Goles Min

El Total de Goles Min es la suma de los minutos de todos los goles marcados en el tiempo regular del partido. Los tiempos de los goles se registran como el minuto completo según la fuente oficial. Cualquier gol marcado en el tiempo añadido de la 1^a mitad se registrará como el minuto 45. Cualquier gol marcado en el tiempo añadido de la 2^{nda} mitad se registrará como el minuto 90.

Tan pronto como comienza un juego, se considerará que está en el primer minuto. Entonces, por ejemplo, un gol marcado después de 24 minutos y 16 segundos se considerará como marcado en el minuto 25.

Ganancia/Pérdida se determina comparando el Total de Goles Mínimos con el número preestablecido. Si un juego es abandonado, las apuestas en este mercado serán nulas.

OU & Rango Total de Goles/Rango Total de Goles/Rango Total de Goles de la 1^a Mitad

Las apuestas se establecen en base al número total de goles marcados por ambos equipos en el partido (Rango Total de Goles), o durante la 1^a mitad (Rango Total de Goles de la 1^a Mitad).

Si un evento es abandonado durante la 1^a mitad, todas las apuestas en este mercado serán nulas.

Si un evento es abandonado después de que la 1ª mitad haya terminado, las apuestas en el Rango Total de Goles de la 1ª Mitad se mantendrán, mientras que las apuestas en el Rango Total de Goles serán nulas.

Ejemplo:

Si eliges 2-3, ganas si se marcan 2 o 3 goles en el partido/1ª mitad. De lo contrario, tu apuesta se pierde. Si eliges Más de 3, ganas si se marcan 4 o más goles. Si eliges Menos de 2, ganas si se marca 1 gol o no se marcan goles en el partido (y de manera similar para las selecciones de la 1ª Mitad).

Mitad con Más Goles

Predice en qué mitad se marcarán más goles. Si el partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas, a menos que el mercado ya esté determinado.

Número de Goles / Número de Goles de la 1ª Mitad

Predice el número exacto de goles marcados en el partido/1ª mitad por ambos equipos. Si un evento es abandonado durante la 1ª mitad, todas las apuestas en este mercado serán nulas. Si un evento es abandonado después de que la 1ª mitad haya terminado, las apuestas en el Número de Goles de la 1ª Mitad se mantendrán y las apuestas en el Número de Goles serán nulas.

Número de goles del equipo / Número de goles del equipo en la 1ª mitad

Prediga el número exacto de goles marcados por un equipo nombrado en el partido/1ª mitad. Los autogoles cuentan para el equipo acreditado con el gol. Si un evento se abandona después de que se completa la 1ª mitad, las apuestas en el Número de goles del equipo en la 1ª Mitad se mantendrán y las apuestas en el Número de goles del equipo serán nulas.

Primera mitad/Segunda mitad

Prediga el resultado de la primera y la segunda mitad por separado. Si se abandona un partido, las apuestas serán nulas.

Ejemplo: para ganar una apuesta en '1/X', el equipo local debe ganar la primera mitad y el resultado de la segunda mitad debe ser un empate. No cuentan el tiempo extra y los tiros de penalti.

Resultado del resto del partido 1X2

Todas las apuestas se determinan sin tener en cuenta el resultado actual en el momento en que se realiza la apuesta, como si el juego estuviera empezando de nuevo con un marcador de 0:0 después de que se realizara la apuesta. Si un partido se abandona, todas las apuestas son nulas.

Ejemplo:

El resultado actual es 1-0 y el resultado final es 1-1.

El resultado para el asentamiento de la apuesta es 0-1:

1 - Las apuestas en el equipo local se pierden

X - Las apuestas en el empate se pierden 2 - Las apuestas en el equipo visitante ganan.

Penalti

Penalti es similar a la apuesta por encima/debajo. La victoria/pérdida se determina por el número de penales acumulados por ambos equipos. Si se abandona el partido, las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado de una apuesta.

Si se concede un penal, pero no se ejecuta (el árbitro cambia su decisión, el partido se abandona antes de que se cobre el penal), este penal no será considerado para los propósitos de liquidación.

Equipo para anotar un penal

Predice si el equipo seleccionado anotará un penal durante el tiempo reglamentario.

Sólo cuentan los penales que se toman efectivamente. Si no se concede ningún penal o si se concede pero no se toma, todas las apuestas se liquidarán como perdedoras.

Si el partido se abandona antes del tiempo completo, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado de forma incondicional el resultado.

Ganar a cero

Prediga si un determinado equipo ganará el partido, sin conceder un gol.

Equipo de segunda mitad que ganará a cero

Prediga si un equipo seleccionado ganará la segunda mitad y mantendrá su portería a cero durante ella.

Solo cuentan los goles marcados durante la segunda mitad. Si el equipo seleccionado marca y no concede goles durante la segunda mitad, la apuesta se considera ganada.

Si el partido se abandona durante la segunda mitad, las apuestas serán anuladas.

Ganar cualquiera de las mitades

Predice si un determinado equipo ganará al menos una mitad del partido, sin importar si es la 1^{ra} o la 2^{da} mitad.

Autogol

Predice si en el partido se anotará un autogol.

Curso del Juego

Predice la secuencia de anotación y resultados de eventos.

Ejemplos:

El equipo marca primero y gana.

El equipo concede primer gol y gana.

El equipo marca primero y pierde.

Los autogoles cuentan.

Si se abandona el partido, las apuestas son nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Ganar Desde Atrás

Predice si un determinado equipo estará abajo por uno o más goles durante cualquier momento del partido, pero eventualmente ganará el partido.

Equipo local para ganar desde atrás/ Equipo visitante para ganar desde atrás

Predice si el equipo local/visitante ganará el partido después de ir perdiendo en cualquier momento durante el tiempo reglamentario.

El tiempo extra y las tandas de penalizaciones no cuentan.

Si se abandona el partido, todas las apuestas no decididas serán nulas a menos que ya se haya determinado de forma incondicional el resultado.

Equipo Que Ganará En Ambas Mitades

Predice si el equipo seleccionado ganará tanto la 1^{ra} como la 2^{da} mitad del partido, basado en los goles anotados en cada mitad respectivamente.

El equipo debe anotar más goles que el oponente en cada mitad por separado.

Si el equipo gana solo una mitad o ninguna, la apuesta se perderá.

Si alguna de las mitades termina empatada en goles, la apuesta se perderá.

El asentamiento se basa únicamente en goles anotados dentro de la mitad relevante (1^{ra} o 2^{da}). No cuentan los tiempos extra ni los penaltis.

Si el partido se abandona antes del tiempo completo, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Ejemplo:

Si el equipo A gana la 1^{ra} mitad (1-0) y la 2^{da} mitad (2-1), la apuesta es una victoria.

Si el equipo A gana el partido en general (3-2) pero empata la 2^{da} mitad (1-1), la apuesta es una pérdida.

Se Otorgará Un Penalti

Predice si se otorgará un penalti durante el partido.

El penalti debe ser oficialmente otorgado por el árbitro para contar, sin importar si se anota o se falla.

Si se concede un penalti pero no se ejecuta (por ejemplo, se cambia a un tiro libre después de una revisión del VAR), no contará.

Solo se consideran las penas máximas otorgadas durante el tiempo regular (90 minutos más tiempo de descuento). No se toma en cuenta el tiempo extra y los tiros penales.

Si el partido se abandona antes del tiempo completo, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Ambos equipos toman un penal

Este mercado se establece como ganador si a ambos equipos se les otorga y toman al menos un tiro penal durante el tiempo regular (90 minutos más tiempo de lesión).

Solo cuentan los penales que se toman efectivamente. Los penales otorgados pero no ejecutados no cuentan.

El tiempo extra y los tiros penales no cuentan.

Si el partido se abandona antes de determinar el resultado, todas las apuestas serán nulas.

Marcar/Fallar un penal

Predice si un determinado equipo marcará o fallará un penal durante el juego. Los penales que fueron cancelados por el árbitro serán ignorados. Cuando no se toma ningún penal, las apuestas se liquidarán como perdedores.

Equipo para fallar un penal

Predice si el equipo seleccionado fallará un penal durante el tiempo reglamentario.

Se considera que un penal se ha fallado si se para, se va desviado o golpea el marco de la portería y no resulta en un gol. Sólo cuentan los penales que se toman efectivamente.

Si el partido se abandona antes del tiempo completo, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado de forma incondicional el resultado.

Penal otorgado en el primer tiempo

Predice si se otorgará al menos un tiro penal durante el primer tiempo del partido.

Se otorgan dos o más penales

Predice si se otorgarán al menos dos penales durante el tiempo regular.

Penal concedido al equipo local/ Penal concedido al equipo visitante

Predice si al equipo local/visitante se le concederá un penal durante el tiempo reglamentario.

Sólo cuentan los penales concedidos por el árbitro, independientemente de si se tiran o se marcan.

Si se abandona el partido, todas las apuestas no decididas serán nulas a menos que ya se haya determinado de forma incondicional el resultado.

Tiempo añadido en la primera/segunda mitad

El tiempo añadido es similar a las apuestas de Más/Menos. La victoria/derrota es determinada por el tiempo añadido oficialmente anunciado por el árbitro, no por el tiempo real jugado. Si un partido se abandona en la primera mitad, todas las apuestas serán nulas.

Si un partido se abandona en la segunda mitad, las apuestas de Tiempo añadido en la primera mitad serán liquidadas, las apuestas de Tiempo añadido en la segunda mitad serán nulas.

Por ejemplo: Si el árbitro muestra 1 min de tiempo añadido y se juegan 2 min, las apuestas se liquidarán como 1 min de tiempo añadido.

Hora del 1^{er} gol/ Hora del siguiente gol

Predice cuándo se anotará el 1^{er} gol / siguiente gol del juego eligiendo entre los periodos de tiempo dados. Los autogoles contarán para los propósitos de liquidación.

Los periodos de apuestas al final de cada mitad incluyen cualquier tiempo adicional/parón añadido por el oficial del partido al final del tiempo normal. El tiempo extra no cuenta.

Si un partido se abandona después de que se anote el primer gol, todas las apuestas serán válidas. Si un partido se abandona antes de que se anote el primer gol, o un juego termina sin que se anoten goles, todas las apuestas serán nulas. Tan pronto como un juego comienza se considerará que está en el primer minuto. Así, por ejemplo, un gol anotado después de 24 minutos y 16 segundos se liquidará como anotado en el 25th.minuto.

Equipo Visitante – Hora del 1^{er} Gol

Predice el intervalo de tiempo en el que el equipo visitante marcará su primer gol.

Los autogoles cuentan para el equipo acreditado.

Si el equipo visitante no anota, todas las apuestas pierden.

Si el partido se abandona antes del primer gol del equipo visitante, las apuestas son nulas. Si el equipo visitante ya anotó, las apuestas son válidas.

Equipo Local – Hora del 1^{er} Gol

Predice el intervalo de tiempo en el que el equipo local marcará su primer gol.

Si el equipo local no anota, todas las apuestas pierden.

Si el partido se abandona antes del primer gol del equipo local, las apuestas son nulas. Si el equipo local ya anotó, las apuestas son válidas.

Primer Gol Antes de 33:00

Predice si el primer gol del partido se marcará antes del minuto 33:00.

Si el primer gol se marca antes de 33:00, las apuestas "Sí" ganan. Si el primer gol se marca a partir de 33:00, o si no se marca ningún gol, las apuestas "No" ganan.

Si el partido se abandona antes de 33:00, todas las apuestas son nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Gol Marcado Después de 68:00

Predice si al menos un gol se marcará después del minuto 68:00 en tiempo regular (incluyendo el tiempo de detención).

Si un gol se marca en o después de 68:01, las apuestas "Sí" ganan. Si no se marca ningún gol después de ese tiempo, las apuestas "No" ganan.

El tiempo extra y los penaltis no cuentan.

Si el partido se abandona antes de 68:00, todas las apuestas serán nulas.

Si el partido se abandona después de 68:00, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Primer Gol Se Marcará en qué Mitad

Predice en qué mitad se marcará el primer gol - 1^{ra} / 2^{da} / Sin Gol

Primer Gol en la 2^{da} Mitad

Predice qué equipo marcará el primer gol en la segunda mitad. Esta apuesta se aplica a los goles marcados desde el inicio de la segunda mitad hasta el final del tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de lesión).

Si el partido se abandona antes de que se anote un gol en la segunda mitad, las apuestas serán anuladas a menos que ya se hayan liquidado.

Gol hasta el minuto 30^{ro}

Predice si habrá un gol marcado antes del minuto 30 (29:59) del partido. Si un partido se abandona antes del minuto 30, las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya marcado un gol en el partido.

Gol Marcado 1-15Min, 16-30Min, 31-Medio Tiempo, Inicio 2^{da} Mitad-60Min, 61-75Min, 76-Tiempo Completo

Apuesta en si se marcará un gol en los períodos nombrados. Si el partido se abandona, las apuestas de los períodos antes del momento del abandono aún son válidas, mientras que todas las apuestas de los períodos después de ese momento serán canceladas.

Las apuestas en el período que incluye el minuto en que se detuvo el partido, se liquidarán en caso de que ya se haya marcado un gol en el período nombrado. De lo contrario, las apuestas serán anuladas.

Ejemplo: Si el partido se abandona en el minuto 38:th:

Las apuestas en los minutos: 1 a 15 y 16 a 30 serán liquidadas.

Las apuestas en los minutos: inicio de segunda mitad-60, 61-75, 76-tiempo completo serán anuladas.

Las apuestas en los minutos: 31-Mitad del Tiempo serán liquidadas si se anotó un gol entre el minuto 31^{ro} y 38^{mo} min.

Las apuestas en los minutos: 31-Mitad del Tiempo serán anuladas si no se anotó un gol entre el minuto 31^{ro} y 38^{mo} min.

Ambos equipos marcan y más de 2.5 goles

Sí = ambos equipos marcan un gol **Y** se marcan al menos 3 goles en total en el partido.

No = ambos equipos no marcan un gol **O** ambos equipos sí marcan, pero se marcan menos de 3 goles en total en el partido.

Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de la apuesta ya haya sido determinado.

Rango de Goles Totales del Equipo

Predice el rango de goles que un equipo específico marcará en el partido.

Ambos Equipos Marcan 2 o Más

Predice si ambos equipos marcarán al menos 2 goles cada uno durante el tiempo reglamentario.

Ganador del Partido y Ambos Equipos Marcan

Predice el ganador del partido y si ambos equipos marcarán/no marcarán a partir de las opciones dadas. Si el partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas.

Minutos del Último Gol

Predice el rango de tiempo en el que se marcará el último gol durante el tiempo reglamentario.

Scorecast

Esta es una predicción tanto del Primer Goleador como del Resultado Exacto del partido. Ambos deben ser correctos para que la apuesta sea ganadora. Los goles en propia puerta no cuentan para el Primer Goleador: el siguiente gol que no sea en propia puerta se contabilizará para la liquidación.

Si en el partido solo hay goles en propia puerta, la apuesta se liquidará usando las cuotas del mercado de Resultado Exacto al momento del inicio del partido. Si el partido termina 0:0, todas las apuestas serán nulas.

Si un jugador ingresa al campo después de que se marque el primer gol, o no participa en el partido, las apuestas que lo incluyan como Primer Goleador se liquidarán usando las cuotas del mercado de Resultado Exacto al inicio del partido.

Si un partido es abandonado después de que se marque el primer gol, las apuestas se liquidarán usando las cuotas de Primer Goleador del tipo de apuesta Goleador al inicio del partido.

Pronóstico de la 1^{ra} Mitad

Esto es una predicción tanto del Primer en Anotar como del Resultado Exacto en la 1^{ra} mitad del partido. Ambos deben ser correctos para que una apuesta gane. Los autogoles no se cuentan para el primero en anotar: el próximo gol anotado que no sea un autogol se contará para efectos de liquidación.

Si solo hay autogoles en la 1^{ra} mitad, la apuesta se liquidará con las cuotas del mercado de Resultado Exacto de la 1^{ra} Mitad al inicio del partido. Si la 1^{ra} Mitad termina con empate a 0, todas las apuestas serán nulas.

Si un jugador entra al campo después de que se haya marcado el primer gol, o no participa en la 1^{ra} Mitad en absoluto, las apuestas que lo incluyan como el primero en anotar se liquidarán con las cuotas del mercado de Resultado Exacto de la 1^{ra} Mitad al inicio del partido. Probabilidades del mercado de marcador exacto a medio tiempo en el momento del inicio del partido.

Si un partido se abandona durante la 1^{ra} mitad, todas las apuestas serán nulas.

Marcador en cualquier momento

Esta es una predicción tanto para el Goleador en cualquier momento y el marcador exacto del partido. Ambos deben ser correctos para que una apuesta gane. Los autogoles no se cuentan como Goleador en cualquier momento para propósitos de liquidación.

Si solo hay autogoles en el partido, la apuesta será liquidada con las cuotas del mercado de marcador exacto en el momento del inicio del partido. Si el partido termina con un marcador de 0:0, todas las apuestas serán nulas.

Si un jugador no participó en el partido en absoluto, las apuestas que lo incluyan como Goleador en cualquier momento serán liquidadas con las cuotas del mercado de puntuación exacta en el momento del inicio del partido.

Si un partido se abandona después de un gol o varios goles son anotados, las apuestas que incluyen a jugadores que ya han anotado se liquidarán con las cuotas de Goleador en cualquier momento del tipo de apuesta Goleador en el momento del inicio del partido. Todos los demás apuestas serán nulas.

¿Qué equipo marcará?

Equipo local: solo el equipo local anota al menos un gol;

Equipo visitante: solo el equipo visitante anota al menos un gol;

Ambos equipos: ambos equipos anotan al menos un gol cada uno;

Sin gol: el partido termina 0-0 después del tiempo reglamentario.

Wincast

Esta es una predicción tanto para el Primer goleador como para el Resultado final (victoria local, victoria visitante o empate) del partido. Ambos deben ser correctos para que una apuesta gane. Los autogoles no se cuentan para el Primer goleador: el próximo gol que no sea un autogol será contado para propósitos de liquidación.

Si solo hay autogoles en el partido, la apuesta será liquidada con las cuotas del mercado 1X2 en el momento del inicio del partido.

Si un jugador entra al campo después de que se ha anotado el primer gol, o no participó en el partido en absoluto, las apuestas que lo incluyen como Primer goleador se liquidarán con las cuotas del mercado 1X2 en el momento del inicio del partido.

Si un partido se abandona después de que se marque el primer gol, las apuestas se liquidarán con las cuotas de Primer goleador del tipo de apuesta Goleador en el momento de inicio del partido.

Medio tiempo/Tiempo completo y más/menos de 2.5 goles

Predice el resultado del partido al medio tiempo y al tiempo completo, y si se marcarán al menos 3 goles en el partido. Ejemplo: Para que la apuesta '1/X y más de 2.5' tenga éxito, el equipo local debe ganar la primera mitad, luego el resultado final debe ser un empate y se deben marcar 3 o más goles durante el partido. No se cuentan los tiempos extra ni los penaltis.

Ganador del partido y Más/Menos 1.5/2.5/3.5 goles

Predice el ganador del partido y si habrá más o menos de 1.5/2.5/3.5 goles anotados en el partido de las opciones dadas.

Si un juego es abandonado, todas las apuestas serán nulas.

Ganador del partido y Más/Menos 1.5 goles en la 1ª Mitad

Predice el ganador del partido y si habrá más o menos de 1.5 goles anotados en la 1ª mitad de las opciones dadas.

Si un juego es abandonado, todas las apuestas serán nulas.

Llegar a los penales

Predice si el resultado del partido se decidirá después de la tanda de penaltis.

Partido decidido en Tiempo Extra

Predice si el resultado del partido se decidirá en el Tiempo Extra. La tanda de penaltis no cuenta.

Saques de Esquina FT 1X2 / Saques de Esquina 1ª Mitad 1X2 / Saques de Esquina 2ª Mitad 1X2

Predice qué equipo tomará más saques de esquina. Las opciones disponibles son:

- 1 – El equipo local tomará más saques de esquina
- X – Ambos equipos tomarán un número igual de saques de esquina
- 2 – El equipo visitante tomará más saques de esquina

Los saques de esquina 1X2 Tiempo Completo se deciden de acuerdo con los saques de esquina tomados durante todo el partido.

Los saques de esquina 1X2 para la 1ª Mitad se deciden de acuerdo con los saques de esquina tomados en la primera mitad únicamente.

Los saques de esquina 1X2 para la 2ª Mitad se deciden de acuerdo con los saques de esquina tomados en la segunda mitad únicamente.

Los saques de esquina concedidos, pero no realizados (el saque de esquina se concede pero no se realiza antes de que el árbitro señale que finaliza la primera mitad o el partido) no contarán para los propósitos de liquidación. También si un saque de esquina necesita ser repetido por cualquier motivo, se contará como 1 saque de esquina.

Si un partido es abandonado todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el asentamiento.

Saques de Esquina en el Medio Tiempo / Tiempo Completo

Predecir qué equipo ganará más saques de esquina en el descanso y qué equipo ganará más saques de esquina en el tiempo completo.

Opciones: 1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X, 2/2.

Solo cuentan los saques de esquina tomados. Repeticiones = un saque de esquina.

Si el partido es abandonado, las apuestas son nulas a menos que ya se haya determinado.

Mitad Con Más Corners

Predice cuál mitad tendrá más corners: 1ª Mitad, 2ª Mitad, o Empate. No se cuentan los corners concedidos pero no ejecutados. Los corners retomados se cuentan una vez.

Si el partido es abandonado, todas las apuestas no resueltas se considerarán nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado incondicionalmente.

Córners FT Hándicap Asiático / Córners 1ra Mitad Hándicap Asiático / Córners 2da Mitad Hándicap Asiático

Este mercado es similar a la apuesta de Hándicap y Más/Menos. El resultado de Ganar/Perder en la parte de Hándicap se determina comparando los córners que cada equipo ha realizado, aplicando el Hándicap especificado

Córners FT Hándicap Asiático se liquidará de acuerdo a los córners realizados durante todo el partido.

Córners 1ra Mitad Hándicap Asiático se liquidará de acuerdo a los córners realizados solo en la primera mitad.

Córners 2da Mitad Hándicap Asiático se liquidará de acuerdo a los córners realizados solo en la segunda mitad.

Se descartarán los córners concedidos pero no realizados (el córner es otorgado pero no se realiza antes de que se señale el final de la primera mitad o del partido) para el cálculo del resultado. Además, si un córner necesita repetirse por cualquier motivo, se contará como un córner.

Si se abandona un partido, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Para el Hándicap Asiático, cualquier córner realizado antes de que se haya realizado la apuesta, se ignora para el cálculo del resultado.

Total de Córners del Equipo O/U

El total de córners del equipo es similar a la apuesta de Más/Menos. Ganar/Perder se determina por el número de córners realizados por el equipo elegido. Se aplican las normas de empate. Se descartarán los córners concedidos pero no realizados (el córner es otorgado pero no se realiza antes de que se señale el final de la primera mitad o del partido) para el cálculo del resultado. Además, si un córner necesita repetirse por cualquier motivo, se contará como un córner.

Si se abandona un partido, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Total de Córners del Equipo 1ra Mitad O/U / Total de Córners del Equipo 2da Mitad O/U

Predice el número total de córners ganados por el equipo seleccionado solo en la primera o segunda mitad.

Siguiente Corner

Predice qué equipo se le concederá el siguiente corner.

Solo se cuentan los corners realmente ejecutados. No se cuentan los corners concedidos pero no ejecutados.

Si un corner se retoma, se cuenta una vez.

Si el partido es abandonado antes del siguiente corner, todas las apuestas serán nulas.

Tiempo del Primer Córner

Predecir si el primer córner se otorga antes o después de la marca de 8 minutos. Antes del 8º Minuto => 0-8:00

Después del 8vo minuto => 8:01-90

Esquinas 2 Way O/U

Predice si el total de esquinas en el partido (de ambos equipos) será mayor o menor a un número dado. Se aplican las reglas de empate.

Las esquinas concedidas, pero no tomadas (la esquina se concede pero no se toma antes de que el árbitro señale el final del primer tiempo o del partido) no contarán para los propósitos de liquidación. Además, si una esquina necesita ser repetida por cualquier motivo, se contará como 1 esquina.

Si un partido es abandonado todas las apuestas serán nulas a menos que se haya determinado ya el resultado.

Esquinas Par/Impar / Esquinas 1^a Mitad Par/Impar / Esquinas 2^{na} Mitad Par/Impar

Predice si el total de esquinas tomadas por ambos equipos combinados en el partido o en la mitad mencionada será par o impar. Si el periodo relevante no se completa, las apuestas serán nulas.

Esquinas Handicap de 3 vías

En las apuestas de handicap de 3 vías, la línea se establece de tal manera que también puede haber un resultado de empate, brindándote 3 posibles apuestas. Las apuestas se resuelven comparando las esquinas tomadas por cada equipo, aplicando el handicap preestablecido.

Por ejemplo:

Handicap (-1) - Ganarás si tu equipo consigue dos o más esquinas que el oponente. Empate (-1) - Ganarás si el equipo con handicap (-1) saca exactamente una esquina más que su oponente. Handicap (+1) - Ganarás si tu equipo hace un número igual o mayor de esquinas que su oponente.

Las esquinas concedidas, pero no tomadas (la esquina se concede pero no se toma antes de que el árbitro señale el final del primer tiempo o del partido) no contarán para los propósitos de liquidación. Además, si una esquina necesita ser repetida por cualquier motivo, se contará como 1 esquina.

Si un partido es abandonado todas las apuestas serán nulas a menos que se haya determinado ya el resultado.

Esquinas O/U de 3 Vías

Predice si las esquinas realizadas por ambos equipos durante el partido serán superiores, inferiores o exactamente un número dado.

Ejemplo:

Más de 8 - Si se realizan más de 8 esquinas en el partido, tu apuesta será liquidada como ganada.
Exactamente 8 y menos de 8 se considerarán perdidos. Exactamente 8 - Si se realizan exactamente 8 saques de esquina en el partido, tu apuesta se considerará ganada. Más de 8 y menos de 8 se considerarán perdidos.
Menos de 8 - Si se realizan menos de 8 saques de esquina en el partido, tu apuesta se considerará ganada.
Más de 8 y exactamente 8 se considerarán perdidos.

Los saques de esquina concedidos pero no realizados (el saque de esquina se concede pero no se realiza antes de que el árbitro señale el final del primer tiempo o del partido) no contarán para los propósitos de liquidación. También si un saque de esquina necesita ser repetido por cualquier motivo, se contará como 1 saque de esquina.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán declaradas nulas a menos que se haya determinado previamente el resultado.

Esquinas FT O/U / Esquinas 1^{ra} mitad O/U / Esquinas 2^{da} mitad O/U

Predice si el total de esquinas obtenidas en el partido (por ambos equipos) será superior o inferior a un número dado. Se aplican las reglas de empate.

Las esquinas que se conceden pero no se sacan (la esquina se concede pero no se saca antes de que el árbitro indique que la primera mitad o el partido ha terminado) no contarán para los fines de liquidación. También si por alguna razón una esquina tiene que ser repetida, se contará como 1 esquina.

Si se abandona un partido todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Primera Esquina / Última Esquina

Predice qué equipo sacará la primera/última esquina en el partido.

Las esquinas que se conceden pero no se sacan (la esquina se concede pero no se saca antes de que el árbitro indique que la primera mitad o el partido ha terminado) no contarán para los fines de liquidación. También si por alguna razón una esquina tiene que ser repetida, se contará como 1 esquina.

Si se abandona un partido todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado la liquidación.

1^{ra}-5^{ta} Esquina 2 Way

Este mercado se basa en qué equipo sacará la esquina especificada en el partido. Por ejemplo:

2^{da} Esquina 2 Way - se decide en función del equipo que saque la segunda esquina del partido.

3^{ra} Esquina 2 Way - se decide en función del equipo que saque la tercera esquina del partido.

4^{ta} Esquina 2 Way - se decide en función del equipo que saque la cuarta esquina del partido.

5^{ta} Esquina 2 Way - se decide en función del equipo que saque la quinta esquina del partido.

Reglas:

Solo se cuentan las esquinas que efectivamente se sacan. Las esquinas que se conceden pero no se ejecutan no cuentan. Si la esquina especificada se saca antes del abandono, las apuestas se mantendrán.

El equipo de casa sacará 3 esquinas consecutivas

La selección de "Sí" gana si al equipo de casa se le conceden tres saques de esquina consecutivos durante el tiempo regular (90 minutos más el tiempo de añadido), sin que se conceda ninguna esquina intermedia al equipo visitante.

La selección "No" gana si el equipo local no logra obtener tres corners consecutivos bajo estas condiciones.

En caso de que se abandone un partido, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán válidas, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Equipo Visitante Saca 3 Corners Consecutivos

La selección "Sí" gana si al equipo visitante se le concede tres saques de esquina consecutivos durante el tiempo regular (90 minutos más tiempo extra), sin que se le otorgue ningún corner intermedio al equipo local. La selección "No" gana si el equipo visitante no logra obtener tres corners consecutivos bajo estas condiciones.

En caso de que se abandone un partido, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán válidas, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambos Equipos Sacan 5 o más Corners

La selección "Sí" gana si a ambos equipos se les concede al menos cinco saques de esquina durante el tiempo regular (90 minutos más tiempo extra).

La selección "No" gana si alguno de los equipos no alcanza los cinco corners. Solo cuentan los corners concedidos y realizados dentro de este período.

En caso de que se abandone un partido, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán válidas, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambos Equipos Sacan 2 Corners Consecutivos

La selección "Sí" gana si a ambos equipos se les concede dos saques de esquina consecutivos en cualquier momento durante el tiempo regular (90 minutos más tiempo extra), sin que se le otorgue ningún corner

intermedio al equipo contrario durante cada secuencia.

La selección "No" gana si alguno de los equipos no logra obtener dos corners consecutivos bajo estas condiciones.

Solo cuentan los corners concedidos y realizados dentro de este período. El tiempo extra no cuenta a menos que se indique lo contrario.

En caso de que se abandone un partido, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán válidas, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Ambos equipos sacarán 4 tiros de esquina consecutivos

"Sí" gana si a ambos equipos se les concede cuatro tiros de esquina consecutivos en cualquier momento durante el tiempo reglamentario (90 minutos más tiempo de descuento), sin que se otorgue un tiro de esquina intermedio al equipo contrario durante cada secuencia.

"No" gana si alguno de los equipos no logra cuatro tiros de esquina consecutivos bajo estas condiciones.

Solo cuentan los tiros de esquina concedidos y efectuados dentro de este periodo. El tiempo extra no cuenta a menos que se indique lo contrario.

En caso de que un partido se abandone, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Primer tiro de esquina del 1^{er} tiempo

Predice qué equipo realizará el primer tiro de esquina durante el primer tiempo.

Los tiros de esquina concedidos, pero no efectuados (el tiro de esquina se concede pero no se realiza antes de que el árbitro señale que termina el primer tiempo) no contarán para fines de liquidación.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Último tiro de esquina del 1^{er} tiempo

Predice qué equipo realizará el último tiro de esquina durante el primer tiempo.

Los tiros de esquina concedidos, pero no efectuados (el tiro de esquina se concede pero no se realiza antes de que el árbitro señale que termina el primer tiempo) no contarán para fines de liquidación.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Número total de tiros de esquina del equipo local en el 1^{er} tiempo

Predice el número total de tiros de esquina que realizará el equipo local durante el primer tiempo.

Número total de tiros de esquina del equipo visitante en el 1^{er} tiempo

Predice el número total de tiros de esquina que realizará el equipo visitante durante el primer tiempo.

Número exacto de tiros de esquina del equipo local en el 1^{er} tiempo

Predice el número exacto de tiros de esquina que realizará el equipo local durante el primer tiempo solo.

Los tiros de esquina concedidos, pero no realizados (el tiro de esquina se concede pero no se realiza antes de que el árbitro señale que termina el primer tiempo) no contarán para fines de liquidación.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

1ª Mitad Exacta de Saques de Esquina del Equipo Visitante

Prediga el número exacto de saques de esquina que hará el equipo visitante durante la primera mitad solamente.

Los saques de esquina otorgados, pero no realizados (el saque de esquina se otorga pero no se realiza antes de que el árbitro señale el final de la primera mitad) no contarán para los propósitos de liquidación.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

En la 1ª Mitad Ambos Equipos Tendrán 2/3/4 o Más Saques de Esquina

Prediga si a ambos equipos se les otorgará al menos el número especificado de saques de esquina (2+, 3+, o 4+) durante la primera mitad solamente.

Próximo Saque de Esquina en la 1ª Mitad

Las apuestas se liquidan en función del equipo al cual se le otorgue el siguiente saque de esquina durante el primer tiempo de tiempo reglamentario (desde el inicio hasta el final del tiempo de descuento de la primera mitad).

Los tres posibles resultados son: Equipo Local, Equipo Visitante, o Ninguno (no se otorgará otro saque de esquina en la primera mitad).

Sólo los saques de esquina otorgados y realizados dentro de este período cuentan.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya hayan sido determinadas en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones que no estén resueltas serán nulas.

Rango de Saques de Esquina en la 1ª Mitad

Las apuestas se liquidan en función de la cantidad total de saques de esquina realizados por ambos equipos combinados durante la primera mitad de tiempo regular que cae dentro del rango seleccionado.

Sólo los saques de esquina otorgados y realizados dentro de este período cuentan.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya hayan sido determinadas en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones que no estén resueltas serán nulas.

En la 1ª Mitad Ambos Equipos Saquen 2 o Más Saques de Esquina

La selección "Sí" gana si ambos equipos reciben al menos dos saques de esquina durante la primera mitad de tiempo regular.

"No" gana si alguno de los equipos no alcanza dos saques de esquina en este período.

Solo se contarán los corners otorgados y lanzados durante el primer tiempo.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Saque de inicio

Predice qué equipo realizará el primer saque de el juego. Las apuestas aceptadas después del decisivo lanzamiento de moneda serán nulas. Todas las apuestas se mantienen si se ha realizado un saque de inicio en el partido, sin importar si el partido se abandona más tarde.

VAR

El revision del VAR significa que el árbitro necesita detener el juego para consultar el VAR. Se considerará que una revisión del VAR ha ocurrido cuando haya notificación de la misma dentro del estadio (Anuncio de marcador / Tannoy). Los goles se considerarán que han ocurrido en el momento real de su ocurrencia, no en el momento en que el gol fue confirmado por el VAR.

Donde se haya resuelto un mercado, cuyo resultado se revierte tras un posterior VAR, la empresa se reserva el derecho de liquidar de nuevo las apuestas afectadas de acuerdo con el resultado del VAR.

Jugador amonestado / Tarjeta roja a un jugador

Predice si el jugador seleccionado recibirá una **tarjeta** durante el partido.

Jugador amonestado → La resolución incluye tanto las **tarjetas amarillas** como las **tarjetas rojas** mostradas durante el juego.

Tarjeta roja a un jugador → La resolución se basa específicamente en si el jugador recibe una **tarjeta roja** (tarjeta roja directa o segunda amarilla que conduce a roja).

Los jugadores que entran al campo como sustitutos son elegibles y se contarán para fines de resolución.

Las tarjetas mostradas a **no jugadores** (por ejemplo, entrenadores, sustitutos o jugadores sustituidos que no participan posteriormente en el juego) **no cuentan**.

Si un no jugador (sustituto) participa más tarde en el juego, cualquier tarjeta que se le muestre mientras está en el banquillo **contará**.

Cualquier tarjeta mostrada **después del silbato final** será desconsiderada.

Saques de esquina en los primeros 10 minutos (00:00 – 09:59)

El acuerdo se basa en el número total de esquinas tomadas por ambos equipos durante los primeros 10 minutos de juego (desde el inicio del partido a las 00:00 hasta las 09:59 en el reloj del partido).

solo se cuentan las esquinas que se toman realmente; las esquinas premiadas pero no ejecutadas no cuentan. Los autogoles, tarjetas u otros eventos son irrelevantes para este mercado. Si el partido se abandona antes de que se hayan jugado 10 minutos, todas las apuestas serán nulas. Si el partido se abandona después de que se hayan jugado 10 minutos, todas las apuestas se mantendrán.

Local / Visitante – Esquinas en los primeros 10 minutos (00:00 – 09:59)

Predice el número total de esquinas tomadas por el equipo seleccionado (Local o Visitante) dentro de los primeros 10 minutos de juego.

Periodo de tiempo: desde las 00:00 (inicio del partido) hasta las 09:59 en el reloj del partido.

Solo se cuentan las esquinas que se toman realmente; las esquinas premiadas pero no ejecutadas no cuentan.

Si el partido se abandona antes de que se hayan jugado 10 minutos, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Total de tarjetas rojas

Pronostica el número total de tarjetas rojas mostradas durante el tiempo reglamentario.

Se cuentan tanto las tarjetas rojas directas como las segundas amarillas → rojas.

Solo cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo.

No cuentan las tarjetas a los entrenadores, a los suplentes no utilizados.

Si se abandona un partido, todas las apuestas no resueltas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Recibe Tarjeta roja / Expulsión

Pronostica si se producirá una tarjeta roja (expulsión) durante el partido.

Se cuentan tanto una **tarjeta roja directa** como una **tarjeta roja como resultado de una segunda amarilla**.

Solo las tarjetas mostradas a los jugadores actualmente en el campo cuentan.

Las tarjetas mostradas a personas que no sean jugadores (por ejemplo, entrenadores, suplentes no utilizados o jugadores suplentes que ya no participan) **no cuentan**.

Las tarjetas emitidas **después del silbatazo final** no cuentan.

Tarjeta Roja Recibida por el Equipo Local

Predice si el equipo local recibirá al menos una tarjeta roja durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

Tarjeta Roja Recibida por el Equipo Visitante

Predice si el equipo visitante recibirá al menos una tarjeta roja durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

1^{er} Equipo en Recibir Tarjeta Roja

Predice qué equipo será el primero en recibir una tarjeta roja en tiempo regular.

Se cuentan tanto las tarjetas rojas directas como las segundas amarillas que resultan en rojas.

Solo se cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo.

No se cuentan las tarjetas mostradas a entrenadores, managers, suplentes sin usar.

Si ningún equipo recibe una tarjeta roja, todas las apuestas pierden a menos que se ofrezca la opción "No hay Tarjeta Roja".

Si se abandona el partido antes de que se muestre una tarjeta roja, todas las apuestas quedan anuladas.

Tarjeta Roja Directa

Predice si se mostrará una tarjeta roja directa (no mediante una segunda amarilla).

Solo cuentan las rojas directas.

No cuentan las tarjetas para personas que no son jugadores.

Si se abandona el partido, las apuestas quedan anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Tarjeta Roja para el Equipo Local

Predice si el equipo local recibirá una tarjeta roja en tiempo regular.

Se cuentan tanto las rojas directas como las segundas amarillas que se convierten en rojas.

No cuentan las tarjetas para personas que no son jugadores.

Si se abandona el partido, las apuestas quedan anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Tarjeta Roja para el Equipo Visitante

Predice si el equipo visitante recibirá una tarjeta roja en tiempo regular.

Igual que Tarjeta Roja para el Equipo Local.

Siguiente Equipo en Recibir Tarjeta Roja

Predice qué equipo será el siguiente en recibir una tarjeta roja.

Tanto las rojas directas como las segundas amarillas que resultan en rojas se cuentan.

Si no ocurren más tarjetas rojas, las apuestas pierden a menos que se ofrezca la opción "No hay Tarjeta Roja".

Si se abandona el partido, las apuestas quedan anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Tarjeta Roja en la 1^{ra} Mitad

Predice si se mostrará una tarjeta roja en la 1^{ra} mitad.

Se cuentan tanto las rojas directas como las amarillas que se convierten en rojas.

Solo se cuentan las tarjetas mostradas de 00:00–45:00 + el tiempo de descuento.

No cuentan las tarjetas para personas que no son jugadores.

Si se abandona el partido antes del medio tiempo, las apuestas quedan anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

Tarjetas FT O/U / Tarjetas 1ra Mitad O/U / Total de Tarjetas del Equipo O/U / Total de Tarjetas del Equipo 1ra Mitad O/U / Tarjetas FT 1X2 / Tarjetas 1ra Mitad 1X2 / Paridad de las Tarjetas Totales del Equipo / Tarjetas 3 vías O/U

Estos mercados se resuelven de acuerdo a los puntos acumulados durante el período seleccionado del juego (Tiempo Completo, 1ra Mitad o Totales de Equipo).

Puntos de las Tarjetas: Tarjeta Amarilla = 1 punto, Tarjeta Roja = 2 puntos.

Un jugador puede acumular un máximo de **3 puntos por partido** (si un jugador recibe dos amarillas y una roja, sólo la primera amarilla + la roja cuentan; la segunda amarilla se ignora).

Las tarjetas mostradas a personas que no son jugadores (por ejemplo, entrenadores, suplentes o jugadores sustituidos que ya no participan en el juego) **no cuentan**.

Si un sustituto entra al partido, cualquier tarjeta que haya recibido mientras estaba en la banca **sí cuenta**.

Tarjetas FT 1X2/Tarjetas 1ra Mitad 1X2

El resultado se basa en el equipo que acumule más puntos por tarjetas durante el período seleccionado:

1 → El equipo local recibe más tarjetas

X → Tarjetas iguales

2 → El equipo no local recibe más tarjetas

Paridad de las Tarjetas Totales del Equipo

El resultado se basa en si la cantidad total de puntos acumulados por el equipo seleccionado durante el período especificado es un número **par** o **impar**.

Impar = 1, 3, 5, etc.

Par = 0, 2, 4, etc.

Total de Tarjetas del Equipo 2da Mitad O/U

Predice si el equipo seleccionado recibirá más o menos del número especificado de tarjetas en la segunda mitad solamente.

Una tarjeta amarilla cuenta como 1 punto, una tarjeta roja cuenta como 2 puntos.

Los puntos máximos por tarjeta por jugador en un partido = 3 (amarilla + roja; la segunda amarilla se ignora).

Solo cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo. Las tarjetas a los entrenadores, el personal técnico, los suplentes no utilizados no cuentan.

Las tarjetas emitidas después del pitido final no cuentan.

Si un partido se abandona durante la segunda mitad, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Método de Primer Gol / Método de Siguiendo Gol

Predice el **método por el cual se marcará el primer/siguiente gol del partido**.

Reglas de Liquidación:

Si se **anula** el primer gol, contará el siguiente gol válido.

Los **autogoles** cuentan para la opción "Autogol".

Si no se marcan goles, el resultado será **Sin Gol**.

Si el partido es abandonado antes de que se marque un gol, todas las apuestas serán **nulas** (a menos que se haya determinado "Sin Gol").

Selecciones Disponibles:

Cabezazo – Primer gol marcado de cabeza.

Tiro Libre – Tiro libre directo que resulta en un gol.

Penalti – Penalti convertido con éxito.

Autogol – El primer gol marcado es un autogol.

Disparo – Cualquier otro gol marcado por un disparo regular.

Sin Gol – Si no se marcan goles durante el partido.

Gol en el Tiempo de Descuento de la Primera Mitad

Predice si se marcará un gol durante el tiempo de descuento de la primera mitad (45:01 hasta el pitido del medio tiempo).

Los goles en propia puerta se cuentan para la liquidación.

Si el partido se abandona antes del final de la primera mitad, todas las apuestas quedarán anuladas, a menos que el resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Gol en el Tiempo de Descuento de la Segunda Mitad

Predice si se marcará un gol durante el tiempo de descuento de la segunda mitad (90:01 hasta el pitido final).

Los goles en propia puerta se cuentan para la liquidación. El tiempo extra y las tandas de penales no cuentan.

Si el partido se abandona antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas quedarán anuladas, a menos que el resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Tarjeta en los primeros 10 minutos (00:00 – 09:59)

La liquidación se basa en si se muestra una tarjeta amarilla o roja dentro de los primeros 10 minutos de juego (desde el saque inicial a las 00:00 hasta las 09:59 en el cronómetro del partido).

No cuentan las tarjetas mostradas a no jugadores (por ejemplo, entrenadores, suplentes que no han jugado).

Si el partido se abandona después de haber jugado 10 minutos, todas las apuestas se mantendrán.

Hándicap de Tarjetas 3 Caminos

Este mercado se liquida aplicando un hándicap al número total de tarjetas de uno de los equipos y determinando el resultado después del ajuste. Un jugador puede obtener un máximo de 3 puntos de tarjeta en un partido, con 1 punto otorgado por una tarjeta amarilla y 2 puntos por una tarjeta roja.

Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas que resultan en una roja, sólo se cuentan la primera amarilla y la roja, y se ignora la segunda amarilla.

Hay tres posibles resultados:

Gana el Equipo A – El Equipo A tiene más tarjetas que el Equipo B después de aplicar la desventaja.

Gana el Equipo B – El Equipo B tiene más tarjetas que el Equipo A después de aplicar la desventaja.

Empate – Ambos equipos tienen el mismo número de tarjetas después de aplicar la desventaja.

Tarjetas Totales de 3 vías por Encima/Debajo

Este mercado se decide basándose en el número total de tarjetas mostradas en el partido y comparado con la línea de Por Encima/Debajo especificada. Un jugador puede obtener un máximo de 3 puntos de tarjeta en un partido, con 1 punto asignado por una tarjeta amarilla y 2 puntos por una tarjeta roja. Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas que resultan en una roja, solo se cuentan la primera amarilla y la roja, y la segunda amarilla se ignora.

Hay tres posibles resultados:

Por Encima – El número total de tarjetas excede la línea dada.

Por Debajo – El número total de tarjetas está por debajo de la línea dada.

Exactamente – El número total de tarjetas coincide exactamente con la línea dada.

Ambos Equipos Recibirán 1/2/3 o Más Tarjetas

Este mercado se decide basándose en si cada equipo recibe el número especificado de tarjetas (por ejemplo, 1, 2, 3 o más) durante el tiempo reglamentario.

Un jugador puede obtener un máximo de 3 puntos de tarjeta en un partido, con 1 punto asignado por una tarjeta amarilla y 2 puntos por una tarjeta roja.

Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas que resultan en una roja, solo se cuentan la primera amarilla y la roja, y la segunda amarilla se ignora.

Ambos Equipos Serán Amonestados

Este mercado se decide como ganador si ambos equipos reciben al menos una tarjeta durante el tiempo reglamentario (90 minutos más tiempo de descuento). El tiempo extra y las tandas de penales no cuentan. Un

jugador puede acumular un máximo de 3 puntos de tarjeta en un partido (1 punto por una tarjeta amarilla, 2 puntos por una tarjeta roja). Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas que resultan en una roja, solo se cuentan la primera amarilla y la roja, y la segunda amarilla se ignora.

Ambos Equipos Recibirán Tarjetas en Cada Mitad

La apuesta se decide como ganadora si cada equipo recibe al menos una tarjeta en cada mitad.

Marcador Correcto de Tarjetas

Predice el número exacto de tarjetas recibidas por cada equipo al final del tiempo reglamentario. Un jugador puede ganar un máximo de 3 puntos de tarjeta en un partido, con 1 punto otorgado por una tarjeta amarilla y 2 puntos por una tarjeta roja.

Si un jugador recibe dos tarjetas amarillas que resultan en una roja, solo se cuentan la primera amarilla y la roja, y se ignora la segunda amarilla.

Tarjeta Roja o Penal Otorgado

Predice si se otorgará una tarjeta roja o un penal durante el tiempo reglamentario.

Tarjeta Roja y Penal Otorgado

Esta apuesta implica predecir si se mostrará una tarjeta roja y se otorgará un penal en el mismo partido.

La apuesta se establece como ganadora si se muestra al menos una tarjeta roja y se otorga al menos un penal durante los 90 minutos reglamentarios (incluyendo el tiempo de descuento).

Mayor Cantidad de Tarjetas

Una predicción sobre qué equipo recibirá la mayor cantidad de tarjetas en el partido.

Tarjetas FT Hándicap Asiático

Una predicción sobre qué equipo recibirá la mayor cantidad de tarjetas en el partido después de haber aplicado el hándicap asignado.

Carrera a 2/3/4/5 Tarjetas

Una predicción sobre qué equipo será el primero en recibir el número nombrado de tarjetas.

1ª Tarjeta a 10ª Tarjeta

Una predicción sobre qué equipo recibirá la tarjeta nominada en el mercado. En este mercado, no obtener ninguna tarjeta resultará en que el mercado sea anulado.

Primera Tarjeta Recibida/Última Tarjeta Recibida 3 Vías

Predice qué equipo recibirá la primera/última de cualquier tarjeta (amarilla o roja) en el juego.

Si jugadores de ambos equipos son amonestados por el mismo incidente en el que se recibe la primera o última tarjeta, las apuestas serán nulas.

Si se abandona un partido, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Jugador a Ser Amonestado Primero

Predice si a un jugador se le mostrará la primera tarjeta en el partido.

Las tarjetas mostradas después del pitido final no cuentan.

Las tarjetas a los jugadores sustituidos que no juegan en ninguna otra parte del partido no cuentan.

El jugador debe empezar para que las apuestas sean válidas. Si no se muestra ninguna tarjeta en el partido, la apuesta se considera perdida. Un jugador no citado contará como ganador si recibe la primera tarjeta.

Primera Tarjeta Antes de 27:00

Prediga si la primera tarjeta del partido se mostrará antes de la marca de 27:00.

Ambas tarjetas amarillas y rojas cuentan.

Sólo las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo cuentan. Las tarjetas mostradas a los entrenadores, el cuerpo técnico o los sustitutos en el banquillo no cuentan.

Tarjetas par/impar

Predice si el total de tarjetas (puntos) será un número par o impar. Una tarjeta amarilla cuenta como un punto y una tarjeta roja cuenta como dos puntos.

Número De Tarjetas

Predice si el total de tarjetas amarillas y rojas mostradas en el partido coincide exactamente con el número que seleccionaste

Número De Tarjetas de Equipo Local

Predice si el total de tarjetas amarillas y rojas mostradas para el equipo local en el partido coincide exactamente con el número que seleccionaste

Número de Tarjetas en el 1^{er} Tiempo

Las apuestas se basan en el número total de tarjetas (amarillas y rojas) mostradas a los jugadores durante el primer tiempo. Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y una tarjeta roja cuenta como 2 tarjetas.

Para que tu apuesta sea validada como ganadora, debes predecir correctamente el número exacto de tarjetas mostradas en el primer tiempo.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se han determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Número De Tarjetas para el Equipo Visitante

Predice si el total de tarjetas amarillas y rojas mostradas para el equipo visitante en el partido coincide exactamente con el número que seleccionaste

Ambos Equipos Para Recibir 1/2/3 O Más Tarjetas

Predice si ambos equipos recibirán al menos el número especificado de tarjetas (1+, 2+, o 3+) durante el tiempo reglamentario

1^{er} Tiempo Ambos Equipos para Recibir 1 o Más Tarjetas

La selección "Sí" gana si a ambos equipos se les muestra al menos una tarjeta (ya sea amarilla o roja) durante la primera mitad del tiempo reglamentario.

La selección "No" gana si alguno de los equipos no recibe una tarjeta en este periodo.

Las tarjetas mostradas a personas que no son jugadores (por ejemplo, entrenadores, suplentes en el banquillo) no cuentan a menos que se indique lo contrario. El tiempo extra, las tarjetas de la segunda mitad y la tanda de penales no cuentan.

En caso de que un partido sea abandonado, todas las selecciones que ya se hayan determinado en el momento del abandono se mantendrán, y todas las selecciones no resueltas serán nulas.

Tarjetas a Medio Tiempo / Tiempo Completo

Predice el resultado de qué equipo habrá recibido la mayor cantidad de puntos por tarjetas en el **medio tiempo** y al **tiempo completo**.

El resultado se basa en las tarjetas oficiales mostradas durante el partido:

Una **tarjeta amarilla** cuenta como **1 punto**.

Una **tarjeta roja** cuenta como **2 puntos**. El número máximo de puntos que un jugador puede acumular es **3** (dos amarillas que llevan a una roja = 1 + 2, la segunda tarjeta amarilla en sí no se cuenta).

Las tarjetas mostradas a **no jugadores** (por ejemplo, entrenadores, suplentes no utilizados, o jugadores

sustituidos que ya no participan) **no** cuentan.

Si un suplente entra más tarde al campo, se contará una tarjeta recibida mientras estaba en el banquillo.

Las tarjetas emitidas **después del** silbatazo final no cuentan.

Si el partido se abandona antes de su finalización, todas las apuestas serán **nulas**, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Rangos de Tarjetas

Predice el número total de tarjetas mostradas durante el tiempo regular que caerán dentro del rango especificado.

Tarjeta amarilla = 1 punto, Tarjeta roja = 2 puntos. Máximo de puntos por jugador = 3 (amarilla + roja; se ignora la segunda amarilla).

Solo cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo. Las tarjetas a gerentes, entrenadores, o sustitutos no utilizados no cuentan.

Si el partido es abandonado, todas las apuestas no resueltas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado de manera incondicional.

Suplentes

Los suplentes se parecen a la apuesta de Handicap y Más/Menos. La victoria/derrota para la parte de Handicap se determina comparando los suplentes utilizados por cada equipo, aplicando el Handicap dado. La victoria/derrota para la parte de Más/Menos se determina por los suplentes utilizados por ambos equipos.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado.

Primer/Último Suplente

Predice qué equipo hará la primera/última sustitución en el juego. Si ambos equipos hacen una sustitución al mismo tiempo, que resulta ser la primera/última del partido, las apuestas sobre ésta serán nulas.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Fuera de Juego FT O/U

El fuera de juego se maneja de manera similar a las apuestas de Hándicap y Over/Under.

La ganancia/pérdida de la parte de Hándicap se determina comparando los fueros de juego sancionados a cada equipo, aplicando el Hándicap indicado.

La ganancia/pérdida de la parte de Over/Under se determina según los fueros de juego sancionados a ambos equipos.

Si un partido se abandona, todas las apuestas quedarán anuladas, a menos que la liquidación ya haya sido determinada.

Primer fuera de juego/ Último fuera de juego.

Predice qué equipo será agarrado primero/último en una posición de fuera de juego en el juego.

Si ningún equipo es agarrado en fuera de juego en el juego, todas las apuestas serán nulas.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Faltas Totales del Partido

Las faltas se manejan de manera similar a las apuestas de Hándicap y Over/Under.

La ganancia/pérdida de la parte de Hándicap se determina comparando las faltas cometidas por cada equipo, aplicando el Hándicap indicado.

La ganancia/pérdida de la parte de Over/Under se determina según las faltas cometidas por ambos equipos.

Solo se contarán las faltas **recibidas** para fines de liquidación. Esto incluye cualquier acción de un jugador que sea considerada por el árbitro como interferencia en el juego activo, excluyendo los fuera de juego. Cualquier conducta indebida que ocurra cuando el balón esté fuera de juego no contará como falta. Los penales se incluyen en el conteo total de faltas.

Nota: Para la Bundesliga alemana, a efectos de liquidación se usarán las estadísticas de "faltas" y **no** "faltas totales" de la página oficial de la Bundesliga.

Si un partido se abandona, todas las apuestas quedarán anuladas, a menos que la liquidación ya haya sido determinada.

Poseción del balón.

La posesión del balón es similar a la apuesta de Hándicap. La victoria/derrota se determina por la posesión del balón de ambos equipos, luego comparando la posesión del balón con el hándicap dado antes de que comenzara el juego.

Para los propósitos de liquidación, los porcentajes de posesión se redondean al número más cercano de la siguiente manera:

50.4% > 50%. 50.6% > 51%

Si un partido es abandonado todas las apuestas serán nulas.

Pases

Un balón jugado intencionadamente de un jugador a otro. Los pases intentados también se contarán como válidos para propósitos de liquidación. Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Tiros a portería O/U

La ganancia/pérdida para Más/Menos se determina por los tiros a portería de ambos equipos.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera incondicional.

Tiros a portería en la 1ª mitad O/U

Predice si el número total de tiros a portería (la suma de ambos equipos) en la primera mitad será mayor o menor que la línea establecida.

Un tiro a portería es cualquier intento de gol que resulta en un gol, es detenido por el portero, o es bloqueado por un defensor en la última línea impidiendo que el balón entre al gol.

Si el partido se abandona antes del medio tiempo, las apuestas son nulas a menos que ya se hayan determinado.

Primer tiro a portería

Predice qué jugador o equipo tendrá el primer tiro a portería.

Rango de tiros a portería

Predice el total de tiros a portería en el partido que estará dentro de un rango especificado.

Se aplica la definición de tiro a portería.

El tiempo extra no cuenta.

Si el partido es abandonado, las apuestas son nulas a menos que ya se hayan determinado.

Total de saques de banda

El total de saques de banda es similar a la apuesta de Handicap y Más/Menos.

La ganancia/pérdida para la parte de Handicap se determina comparando los saques de banda realizados por

cada equipo, aplicando el Handicap dado.

La ganancia/pérdida para la parte de Más/Menos se determina por los saques de banda realizados por ambos equipos.

Si un partido es abandonado todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado de manera incondicional.

1^{er}/Último saque de banda

Predice qué equipo será el primero/último en realizar un saque de banda en el partido. Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

1^{er}/Último tiro libre

Predice qué equipo será el primero/último en ejecutar un tiro libre en el partido. Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Primer/último saque de esquina

Prediga qué equipo será el primero/último en ejecutar un saque de esquina en el juego. Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Ganador absoluto/

Prediga el ganador de la competición relevante. Las apuestas se resuelven basándose en la posición final de la liga, después de los playoff (si se juegan), a menos que se indique lo contrario.

Puntos de la temporada por equipo

Prediga cuántos puntos acumulará un equipo durante el transcurso de una temporada regular. Sólo se cuentan los puntos ganados en el campo. Las deducciones de puntos no están incluidas. Los equipos deben jugar el número preestablecido de partidos para que las apuestas sean válidas, a menos que el cambio en el número de partidos no pueda impactar en la resolución de las apuestas, o la resolución ya esté determinada.

Clasificarse / Ganar la Copa / Finalizar en Tercer Lugar

El **Ganador** es el equipo que **avanza a la siguiente ronda, gana la copa o finaliza en tercer lugar**, según el mercado seleccionado.

Si un equipo es **descalificado del torneo antes del partido** y se le concede un **pase automático (bye)**, entonces **todas las apuestas** en los mercados de Clasificarse, Ganar la Copa y Finalizar en Tercer Lugar **serán anuladas**.

Descenso / Promoción

Las apuestas se resuelven en la posición final de la liga, después de los playoffs (si se juegan), a menos que se indique lo contrario.

Si a un equipo se le retira de la liga antes de que comience la temporada, entonces todas las apuestas en ese mercado se anularán, y se abrirá un nuevo libro de descenso/promoción.

Ganador del Grupo / Calificar / Pronóstico / Puntos / Fondo / Más anotador / Máximo goleador

Apuestas resueltas en la clasificación final del Grupo.

Ganador del Grupo – Prediga el equipo que ganará el grupo.

Calificación de Grupo - Prediga si un equipo se clasificará para la siguiente ronda del torneo sin playoffs.

Pronóstico del Grupo – Prediga el lugar exacto en el que el equipo o los equipos nombrados terminarán.

Puntos del Grupo – Prediga cuántos puntos acumulará un equipo.

Fondo del Grupo – Prediga qué equipo quedará en la última posición.

Grupo Más anotador - Prediga cuál Grupo tendrá más goles anotados en todos sus partidos de clasificación. Se aplican las reglas de empate.

Máximo Goleador del Grupo - Predice qué jugador anotará más goles solo en la Etapa de Grupos del torneo. Las reglas de empate se aplicarán.

Etapa de Eliminación

Predice en qué etapa de un torneo será eliminado un determinado equipo.

Mercados de rendimiento de jugadores y partidos

El resultado se basará en las reglas oficiales de la competencia y en la feed oficial de la competencia.

Rendimiento del Jugador

Predice cuál será el rendimiento en juego de un jugador individual que debe comenzar por cada equipo.

Acciones del Partido

Predice cuál será la acción en el juego que determinará el resultado del partido.

Rendimiento del Jugador

Todos los mercados del partido se basan en el resultado al final del **tiempo reglamentario**. Esto incluye cualquier **tiempo añadido por lesiones o interrupciones**, pero **no incluye** la prórroga, el tiempo destinado a una tanda de penaltis ni el gol de oro.

Todas las apuestas de un partido que sea **abandonado antes de completarse el tiempo reglamentario** serán **anuladas**, excepto aquellas correspondientes a mercados cuyo resultado ya haya sido **determinado de forma incondicional**.

La liquidación de los siguientes mercados se determinará en función de los **datos proporcionados por el feed oficial** o, en ausencia de una fuente oficial, o cuando exista **evidencia significativa y contradictoria**, las apuestas se liquidarán **según nuestras propias estadísticas**.

Definiciones detalladas de los mercados individuales de **Propuestas de Jugador**:

Jugador del Partido

Predice quién será anunciado como el Jugador del Partido. El ganador se determinará en base al resultado oficial anunciado por el organizador oficial de la competencia (por ejemplo, UEFA para la Liga de Campeones, FIFA para los partidos de la Copa del Mundo, etc.).

Si no hay un resultado oficial anunciado por el organizador oficial de la competencia, entonces el mercado se resolverá con el resultado anunciado por el principal emisor de televisión del Reino Unido. Si un partido es transmitido en vivo por más de un canal, entonces el principal emisor de televisión del Reino Unido se determinará en el siguiente orden:

BBC
ITV
Canal 4
Canal 5
Sky Sports
BT Sports
Cualquier otro

Si no hay un resultado oficial o ningún emisor en vivo del Reino Unido nombra a un Hombre del Partido, entonces todas las apuestas serán anuladas.

Los jugadores que entran al campo como sustitutos (inclusive en tiempo extra) son elegibles y se contarán para fines de liquidación. Las apuestas sobre cualquier jugador que no participe en el partido serán nulas. Si más de un jugador es anunciado como el Hombre del Partido, entonces se aplicarán las Reglas de Empate.

Los precios estarán disponibles a petición para los jugadores no citados. Si un jugador no citado es anunciado como ganador, entonces todas las apuestas se mantendrán y el jugador contará como ganador.

Tiros a Puerta del Jugador

Cualquier intento intencional de marcar un gol que pueda resultar en:

- a) El balón entra en la portería;
- b) El balón habría entrado en la portería, pero fue detenido por una parada del guardameta;
- c) El balón habría entrado en la portería, pero fue bloqueado por un defensor que era el **último hombre**.

Los tiros que golpean el marco de la portería no se consideran tiros a puerta, a menos que se cumpla alguno de los criterios anteriores.

Los tiros bloqueados por otro jugador que **no sea el último hombre** no se consideran tiros a puerta.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Tiros a Puerta del Jugador – 1.ª Parte

Pronostica si el jugador seleccionado tendrá **más o menos tiros a puerta** que la línea especificada **únicamente en la 1.ª parte**.

Definición de tiro a puerta: gol, parada del guardameta o bloqueo de un defensor que actúa como **último hombre**.

Los tiros que golpean el marco de la portería solo cuentan si **terminan en gol**.

El jugador debe **ser titular** para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona antes del descanso, las apuestas serán **nulas**, salvo que el resultado ya esté determinado.

Tiros del Jugador

Un **tiro** se define como cualquier intento intencional de marcar gol que pueda resultar en:

- a) El balón entra en la portería.
- b) El balón habría entrado en la portería, pero es detenido por una parada del guardameta o por un jugador rival que actúa como **último hombre**.
- c) El balón se dirige a portería y es bloqueado por un defensor que es el **último**, es decir, no hay otros defensores ni el guardameta detrás del bloqueador.
- d) El balón habría salido desviado o por encima de la portería, pero es detenido por una parada del guardameta o por un jugador de campo.
- e) El balón golpea el marco de la portería.

Los jugadores deben **participar en el partido** para que las apuestas sean válidas.

Tiros del Jugador en la 1ª Mitad

Predice si el jugador seleccionado tendrá más o menos tiros totales (a puerta + fuera + bloqueados) que la línea especificada **solo en la 1ª mitad**.

- Se aplican las estadísticas oficiales.
- El jugador debe iniciar el partido para que las apuestas sean válidas.
- Si el partido se abandona antes del descanso, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Método de Anotación

Sólo cuentan los goles marcados en tiempo regular. No se cuentan los goles marcados en tiempo extra y penaltis. El jugador debe comenzar para que las apuestas sean válidas.

- a) **Cabeza** - Predice si un jugador marcará un gol de cabeza en el partido.
- b) **Tiro Libre** - Predice si un jugador marcará directamente de un tiro libre en el partido.
- c) **Fuera del área** - Predice si un jugador marcará desde fuera del área de penalti de 18 yardas. Cualquier evento que ocurra en una línea se considerará dentro de esa área. Las apuestas se liquidarán desde donde se golpee el balón.
- d) **Pie izquierdo/derecho** - Predice si este jugador marcará con el pie listado. Nota, el último toque debe provenir del pie listado para que este mercado se resuelva como ganador.
- e) **Tiempo de anotación** - Predice si el jugador listado marcará un gol dentro del marco de tiempo especificado. Los primeros 15 minutos son de 00.00 a 14.59. El tiempo de descuento de la segunda mitad es de 90.00 en adelante.

Jugador Para Golpear El Poste

Predice si el jugador nombrado golpeará el marco de la portería (poste o travesaño) durante el tiempo regular.

Solo cuentan los tiros directos que golpean el marco.

Si el balón entra en la portería directamente después de golpear el marco, no cuenta para este mercado.

El jugador debe comenzar para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas pendientes serán nulas a menos que ya estén determinadas.

Asistencias del Jugador

El último toque (pase, pase con tiro o cualquier otro toque) que conduce a que el receptor del balón marque un gol sin que un jugador del equipo contrario toque decisivamente el balón.

Los goles en propia puerta o penales no otorgan asistencia.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Pases (Jugador Seleccionado)

Un balón jugado intencionadamente de un jugador a otro.

Los centros, saques de banda y lanzamientos del portero no se consideran pases.

Los saques de puerta, tiros libres, córners, saques iniciales y penales pueden contabilizarse como pase.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Fuera de juego (Partido/Equipo)

Otorgado al jugador que se considera en posición de fuera de juego y se concede un tiro libre. Los jugadores deben iniciar para que las apuestas sean válidas.

Jugador Más Entradas

Predice si el jugador seleccionado realizará más entradas que la línea especificada durante el tiempo reglamentario (90 minutos más el tiempo de compensación).

Una **entrada** es cualquier intento de un jugador por disputar el balón a un oponente en posesión, **independientemente de si logra recuperar el balón o no.**

Todas las entradas registradas por el proveedor oficial de datos (OPTA) se cuentan para la liquidación.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no liquidadas quedarán anuladas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Total de Entradas

Predice el número total de entradas realizadas por ambos equipos durante el tiempo reglamentario (90 minutos más el tiempo de compensación).

Una **entrada** se refiere a **cualquier intento de un jugador por disputar el balón a un oponente en posesión**, independientemente de si logra recuperar el balón o no.

La liquidación se basa en el **número total de entradas** registradas oficialmente por el proveedor de datos (OPTA).

Si el partido se abandona, todas las apuestas no liquidadas quedarán anuladas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Total de Entradas del Equipo Local

Predice el número total de entradas realizadas por el equipo local durante el tiempo reglamentario.

Se aplican las estadísticas oficiales.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no resueltas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Total de Entradas del Equipo Visitante

Predice el número total de entradas realizadas por el equipo visitante durante el tiempo reglamentario.

Se aplican las estadísticas oficiales.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no resueltas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Jugador Más Offsides

Predice si el jugador seleccionado será sorprendido en fuera de juego más veces que la línea especificada durante el tiempo reglamentario.

Se cuenta un fuera de juego cuando es señalado por el árbitro.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no liquidadas quedarán anuladas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Minutos de Gol del Jugador

Predice si los minutos acumulados de los goles anotados por el jugador elegido estarán por debajo o por encima de la línea indicada en el mercado.

Por ejemplo, si un jugador marca en el minuto 7 y en el minuto 36, entonces el total de minutos de gol del jugador sería 43.

Todas las apuestas serán nulas si el jugador no inicia el partido.

Premios al jugador

Los premios individuales al jugador, como Jugador del Torneo, Ganador del Guante de Oro, Gol del Torneo, Equipo del Torneo y otros premios similares serán determinados por el organismo que gobierna la liga.

Mercados del torneo del jugador

Los jugadores deben iniciar un mínimo de 2 partidos para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Los goles marcados en tiempo regular y en tiempo extra cuentan. Los penales no cuentan.

Los mercados cubiertos por esto incluyen Apuestas de Partido de Goles del Jugador, Jugador Para Anotar Un Gol En El Torneo, Jugador Para Anotar Un Penal/Cabezazo/Tiro Libre Directo/Hattrick En El Torneo.

Cualquier jugador para anotar en cada juego

Predecir si algún jugador anotará en cada etapa del torneo, incluyendo todos los juegos de grupo. En torneos donde hay un tercer lugar, los goles anotados en ese juego son aplicables.

Los goles marcados en tiempo regular y en tiempo extra cuentan. Los penales no cuentan.

Para iniciar el primer partido del equipo

Predecir qué jugador estará en la alineación inicial para el primer partido del torneo.

Guardameta de Salvamento O/U

Predecir el total de salvamentos del portero durante el tiempo regular. Un salvamento es cuando el portero evita un gol al detener un tiro a puerta

Jugador por encima de sus tiros

El mercado se basa en el número total de tiros registrados por el jugador nombrado durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo de descuento).

Se considera tiro cualquier intento intencional de marcar un gol, incluyendo: goles, intentos salvados por el portero, intentos bloqueados por el último defensor, tiros que golpean el marco del portería e intentos que salen a los lados o por encima sin contacto de otro jugador.

Las estadísticas usadas para el acuerdo son tomadas del informe oficial del partido. El jugador nombrado debe iniciar el partido para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no resueltas serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado en el momento del abandono.

Más Tiros del Jugador en la 1ª Mitad

Predice si el jugador seleccionado realizará más tiros en total (a portería + fuera de portería + bloqueados) que la línea especificada solo en la primera mitad.

Se aplican estadísticas oficiales del partido.

El jugador debe participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona antes del descanso, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Más Tiros a Portería del Jugador

El mercado se liquida según el número total de tiros a portería realizados por el jugador seleccionado durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de descuento).

Un tiro a portería es cualquier intento de gol que resulte en un gol, sea detenido por el portero o bloqueado por un defensor de última línea que impida que el balón entre en la portería.

Los tiros que golpeen el marco de la portería solo se cuentan como tiros a portería si resultan en gol.

Las estadísticas utilizadas para la liquidación se toman del informe oficial del partido. Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no resueltas serán nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado al momento del abandono.

Más Tiros a Portería del Jugador en la 1ª Mitad

Predice si el jugador seleccionado realizará más tiros a portería que la línea especificada únicamente durante la primera mitad.

Definición de tiro a portería: cualquier intento de gol que resulte en gol, sea detenido por el portero o bloqueado por un defensor de última línea que impida que el balón entre en la portería.

Los tiros que golpeen el marco solo se cuentan si resultan directamente en gol.

Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona antes del medio tiempo, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Resultado al medio tiempo o tiempo completo

Predice el resultado de la mitad del tiempo o del tiempo completo.

Opciones: - 1 = Victoria en casa - X = Empate - 2 = Victoria fuera de casa

El acuerdo se basa en el resultado oficial al final del periodo elegido (45:00 + tiempo añadido para el medio tiempo, 90:00 + tiempo añadido para el tiempo completo).

No se cuentan los tiempos extra ni los lanzamientos de penales.
Si el partido se abandona, todas las apuestas pendientes serán nulas.

Más Asistencias del Jugador

El mercado se liquida según el número total de asistencias registradas por el jugador seleccionado durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de compensación).

Se otorga una asistencia cuando el jugador realiza el último pase o toque que conduce directamente a un gol. Las desviaciones de un oponente no descalifican la asistencia si el balón aún se considera que llegó al goleador.

No se otorgan asistencias por autogoles, tiros libres directos, goles directos de esquina o penales.

Las estadísticas utilizadas para la liquidación se toman del informe oficial del partido. Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no liquidadas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado en el momento del abandono.

Total de paradas del portero

El mercado se establece en base al número total de paradas realizadas por el portero nombrado durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo añadido).

Una parada se considera cuando el portero impide que el balón entre en la portería con cualquier parte del cuerpo cuando se enfrenta a un intento intencionado de gol.

Esto incluye también los intentos a gol de sus propios compañeros de equipo, siempre que la acción no sea una recogida rutinaria del balón.

Las estadísticas utilizadas para el acuerdo se toman del informe oficial del partido. El jugador nombrado debe iniciar el partido para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas pendientes serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado en el momento del abandono.

Más Faltas del Jugador

El mercado se liquida según el número total de faltas cometidas por el jugador seleccionado durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de compensación).

Una falta es cualquier infracción sancionada como juego peligroso por el árbitro que resulte en un tiro libre o penal. Las posiciones de fuera de juego no se consideran faltas.

Los incidentes en los que el árbitro permite ventaja y posteriormente amonesta a un jugador no cuentan a menos que se otorgue un tiro libre o penal.

Las estadísticas utilizadas para la liquidación se toman del informe oficial del partido. Los jugadores deben participar en el partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona, todas las apuestas no liquidadas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado en el momento del abandono.

Primer Goleador del Equipo Local

Predice qué jugador del equipo local marcará el primer gol del partido durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participan en el partido serán nulas.

Las apuestas sobre jugadores que entran como sustitutos después de que ya se ha marcado el primer gol también serán declaradas nulas. Los autogoles se ignoran para efectos de liquidación.

Primer Goleador del Equipo Visitante

Predice qué jugador del equipo visitante marcará el primer gol del partido durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participan en el partido serán nulas.

Las apuestas sobre jugadores que entran como sustitutos después de que ya se ha marcado el primer gol también serán declaradas nulas. Los autogoles se ignoran para efectos de liquidación.

Goleador & 1X2

Predice qué jugador marcará al menos un gol y predice correctamente el resultado del partido en tiempo reglamentario.

Ambas selecciones deben ser correctas para que la apuesta gane.

Las apuestas sobre jugadores que no participan en el partido serán nulas. Los autogoles se ignoran para efectos de liquidación.

Primer Goleador & 1X2

Predice qué jugador marcará el primer gol del partido y predice correctamente el resultado del partido en tiempo reglamentario.

Ambas selecciones deben ser correctas para que la apuesta gane.

Las apuestas sobre jugadores que no participan en el partido serán nulas.

Las apuestas sobre jugadores que entran como sustitutos después de que ya se ha marcado el primer gol también serán declaradas nulas.

Los autogoles se ignoran para efectos de liquidación.

Jugador o Sustituto para Anotar

Apuestas sobre un cierto jugador para anotar en cualquier momento del juego y si el jugador es sustituido, tu apuesta se traspasa a su reemplazante.

Por lo tanto, si el reemplazo anota, la apuesta se establece como ganadora.

La apuesta será nula si el jugador no juega en absoluto (ni comienza ni entra como suplente).

Jugador para anotar o asistir

Predice que un determinado jugador anotará o registrará una asistencia oficial.

Se define una asistencia como el último toque (pase, pase-chut, o cualquier otro toque) que lleva al receptor del balón a anotar un gol sin un toque decisivo de un jugador del equipo contrario.

Los autogoles o penales no resultan en la concesión de una asistencia.

Si un partido es abandonado, las apuestas en este mercado serán nulas, excepto para las apuestas donde el resultado ya ha sido determinado. Las apuestas sobre jugadores que no participaron en el partido serán nulas.

Goleador en Cualquier Momento de la 1^{ra} Mitad

La apuesta se considera ganada si el jugador seleccionado marca en cualquier momento durante la 1^{ra} mitad (45 minutos + tiempo de compensación).

Los goles marcados en la 2^{da} mitad, tiempo extra o tanda de penales no cuentan.

Goleador en Cualquier Momento de la 2^{da} Mitad

La apuesta se considera ganada si el jugador seleccionado marca en cualquier momento durante la 2^{da} mitad (desde el inicio de la segunda mitad hasta los 90 minutos + tiempo de compensación).

Los goles marcados en la 1^{ra} mitad, tiempo extra o tanda de penales no cuentan.

Si el jugador no participa en la 2^{da} mitad, la apuesta será nula. Si el partido se abandona antes del final del tiempo reglamentario, las apuestas serán nulas a menos que ya hayan sido resueltas.

Primer y Último Goleador

La apuesta se considera ganada si predices correctamente al jugador que marca el primer gol del partido y al jugador que marca el último gol durante el tiempo reglamentario (90 minutos + tiempo de compensación).

El tiempo extra y las tandas de penales no cuentan.

Si alguna de las predicciones es incorrecta, la apuesta se pierde. Si el partido se abandona antes de finalizar, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Jugador contra equipo contrario

Predice si el jugador seleccionado marcará más goles que todo el equipo contrario durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán inválidas.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Siguiente Equipo en Anotar en el Primer Tiempo

Predice qué equipo anotará el siguiente gol en el primer tiempo.

Los autogoles cuentan hacia el equipo al que se le acredita el gol.

Si no se anotan más goles en el tiempo, las apuestas se liquidarán como pérdidas a menos que se ofrezca la opción "Sin Gol".

Si el partido se abandona antes de la liquidación, las apuestas serán nulas.

Jugador en Marcar en la Primera Mitad

Predice si el jugador seleccionado marcará en algún momento durante la primera mitad.

Los goles en propia puerta se ignoran para la liquidación. Las apuestas sobre jugadores que no comiencen el partido serán nulas.

Si el jugador entra como sustituto después de que se haya marcado el primer gol del partido, la apuesta también será nula.

Si el partido se abandona antes del descanso, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado de manera incondicional.

Jugador para anotar en ambas mitades

Predice si el jugador seleccionado anotará al menos un gol en cada mitad del partido durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas serán nulas si el jugador no participa en la primera o segunda mitad del partido.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Jugador para anotar solo 1 gol

Predice si el jugador seleccionado anotará exactamente un gol durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán inválidas.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Jugador para anotar con un cabezazo

Predice si el jugador seleccionado anotará un gol con un cabezazo durante el partido.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán inválidas.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Jugador para anotar fuera del área

Predice si el jugador seleccionado anotará un gol desde fuera del área de penal durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán inválidas.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Jugador para anotar desde un tiro libre directo

Predice si el jugador seleccionado anotará un gol directamente de un tiro libre durante el tiempo reglamentario.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán inválidas.

Los autogoles se ignoran a efectos de liquidación.

Total de disparos de la 1^{ra} mitad O/U

Predice si el número total de disparos (a gol + desviados + bloqueados) solo en la primera mitad es mayor o menor que la línea especificada.

Total de disparos del equipo de la 1^{ra} mitad O/U

Predice si los disparos totales del equipo seleccionado (a gol + desviados + bloqueados) solo en la primera mitad son más o menos que la línea especificada.

Total de faltas de la 1^{ra} mitad O/U

Predice si el número total de faltas cometidas por ambos equipos solo en la primera mitad es mayor o menor que la línea especificada.

Total de faltas de la 2^{nda} mitad O/U

Predice si el número total de faltas cometidas por ambos equipos solo en la segunda mitad es mayor o menor que la línea especificada.

Total de faltas del equipo en la 1^a mitad O/U

Prediga si el total de faltas cometidas por el equipo seleccionado en la primera mitad son más o menos que la línea especificada.

Total de saques de banda O/U

Prediga si el número total de saques de banda realizados por ambos equipos durante el tiempo reglamentario es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de banda del equipo O/U

Prediga si el total de saques de banda del equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de banda en la 1^a mitad O/U

Prediga si el número total de saques de banda realizados por ambos equipos en la primera mitad es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de banda del equipo en la 1^a mitad O/U

Prediga si el total de saques de banda del equipo seleccionado en la primera mitad es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de puerta O/U

Prediga si el número total de saques de puerta realizados por ambos equipos durante el tiempo reglamentario es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de puerta del equipo O/U

Prediga si el total de saques de puerta del equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario es más o menos que la línea especificada.

Total de saques de puerta en la 1^a mitad O/U

Prediga si el número total de saques de puerta realizados por ambos equipos en la primera mitad es más o menos que la línea especificada.

Apuesta sin casa

Si el equipo local gana, todas las apuestas serán anuladas. En caso de empate o victoria del equipo visitante, las apuestas se liquidarán en consecuencia.

Apuesta sin visitante

Si el equipo visitante gana, todas las apuestas serán anuladas. En caso de empate o victoria del equipo local, las apuestas se liquidarán en consecuencia.

Especiales de Transferencias

Jugador que fichará antes de... – El club con el que el jugador firme incluye acuerdos de cesión (préstamo) a efectos de liquidación. Si posteriormente es devuelto a su club de origen o transferido a otro, no importa. Solo importa en qué club esté jugando el jugador en la fecha mencionada.

Próximo Entrenador Permanente – Las apuestas se liquidan según el próximo entrenador permanente anunciado por el club. Los entrenadores interinos o provisionales no cuentan para este mercado, a menos que dirijan al equipo en al menos 10 partidos oficiales. Si lo hacen, serán considerados ganadores a efectos de las apuestas.

Totales del Torneo

Goles del Torneo

Predice el número total de goles que se marcarán durante todo el torneo.

Se cuentan los goles marcados en tiempo regular y en tiempo extra. No se cuentan los penales.

Tarjetas del Torneo/Amarillas/Rojas

Predice el número total de tarjetas que se mostrarán durante todo el torneo.

Para los mercados de tarjetas totales, una tarjeta amarilla cuenta como una tarjeta y una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas.

El número máximo de puntos que un jugador puede acumular durante un partido es tres (si un jugador recibe dos amarillas y una roja respectivamente, se ignora el punto de la 2ª tarjeta amarilla).

Sólo cuentan las tarjetas mostradas a los jugadores en el campo de juego. No cuentan las tarjetas mostradas a personas no jugadoras (entrenadores, sustitutos en el banquillo, etc.).

Cuentan las tarjetas mostradas en el tiempo regular y en el tiempo extra. No cuenta ninguna tarjeta mostrada después del pitido final.

Corners del Torneo

Predice el número total de corners que se lanzarán durante todo el torneo.

Si se tiene que repetir un corner por cualquier motivo, se contará como 1 corner.

Cuentan los corners lanzados en tiempo regular y en tiempo extra.

No cuentan los corners concedidos pero no lanzados.

Fuera de Juego del Torneo

Predice el total de fuera de juegos en los partidos durante todo el torneo.

Cuentan los fuera de juegos en tiempo regular y en tiempo extra.

No cuentan los fuera de juegos posteriormente anulados por el VAR.

Penales del Torneo

Predice el total de penales lanzados en el torneo.

Si por alguna razón se tiene que repetir un penal, se contará como 1 penal. No se cuentan los penales en las tandas de penales.

Autogoles del Torneo

Predice el total de autogoles marcados en todo el torneo. Se cuentan los goles marcados en tiempo regular y en tiempo extra. Los autogoles serán determinados por el cuerpo de gobierno de la liga.

Empates del Torneo

Predice el total de partidos que acabarán en empate en tiempo regular.

Partidos del Torneo que Finalizan 0-0

Predice el total de partidos que acabarán 0-0 en tiempo regular.

Juegos de torneo con más de 2.5 goles

Predice la cantidad total de juegos que tendrán más de 2.5 goles marcados en tiempo reglamentario. No se cuentan los tiempos extra ni los penales.

Total de penales

Predice la cantidad total de penales durante todo el torneo.

Nombra a los finalistas

Predice los dos equipos que llegarán a la final del torneo.

Partidos míticos

Los partidos míticos suelen ser duelos mano a mano entre dos equipos que no juegan entre sí en un partido real, sino contra diferentes oponentes en dos partidos diferentes, con el resultado de ambos combinados juntos para producir el resultado de una apuesta mítica.

Los partidos míticos usarán las principales líneas 1X2, HC y OU de ambos eventos separados y realizarán combinaciones principales de líneas 1X2, HC y OU. Las apuestas de partidos míticos implican el emparejamiento virtual de dos equipos. Los resultados de los partidos míticos se deciden por la cantidad de goles marcados por los dos equipos emparejados en sus respectivos partidos.

El equipo ganador es el equipo con el mayor número de goles marcados. En estos partidos míticos no se consideran las sedes (en casa o fuera) de los partidos.

Si alguno de los partidos de los equipos emparejados se pospone, reprograma o abandona, todas las apuestas de partidos míticos que involucren a esos equipos serán nulas.

Jugador que no marca

Los jugadores que no estén en el campo al inicio de los 90 minutos de juego no serán considerados corredores en este mercado y las apuestas realizadas sobre ellos serán anuladas.

Handicap europeo alternativo

Predice el marcador final, aplicando el handicap dado. El Handicap se suma al marcador final. No importa el resultado en el momento de colocar la apuesta, ni en vivo ni antes del juego.

Ejemplo de apuesta en vivo:

Liverpool - Manchester City - Marcador en vivo 1:0

Handicap +0.5 para Manchester City será ganador si el marcador final es un empate o cualquier victoria para Manchester City.

Si Liverpool mantiene su ventaja o la aumenta, la apuesta se perderá.

Primer Tiempo en que se Anota

Predice en qué mitad del partido se anotará el primer gol.

Primer Tiempo en que Anota el Equipo

Predice en qué mitad del partido se anotará el primer gol del equipo relevante.

Mitad en que el Equipo Marca Más Goles

Predice en cual mitad (1^{ra} o 2^{da}) el equipo seleccionado anotará más goles.

1^{ra} Mitad– El equipo anota más goles en la 1^{ra} mitad.

2^{da} Mitad– El equipo anota más goles en la 2^{da} mitad.

Ninguna– El equipo anota el mismo número de goles en ambas mitades.

Si el partido se abandona antes de terminar, todas las apuestas serán **nulas**, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Carrera a 2/3/4/5/6 Goles

Predice el equipo que alcanzará el número de goles mencionado primero.

Si se ofrece una opción "Ninguno", las apuestas en este resultado se considerarán ganadas si ninguno de los equipos alcanza el puntaje listado.

Si no se ofrece una opción "Ninguno" y el puntaje listado no se alcanza en el tiempo estipulado, todas las apuestas serán declaradas nulas, a menos que se indique lo contrario.

Carrera a 3/5/7/9 Saques de esquina / Mita 1^{ra} Carrera a 3/5/7 Saques de esquina

Predice cuál equipo será el primero en alcanzar el número especificado de saques de esquina (e.g., 3, 5, 7, o 9 saques de esquina).

Opciones disponibles:

Equipo Local – El equipo local es el primero en alcanzar el número requerido de saques de esquina.

Equipo Visitante – El equipo visitante es el primero en alcanzar el número requerido de saques de esquina.

Ninguno – Si ningún equipo alcanza el número especificado de saques de esquina.

Si se ofrece una opción "Ninguno", las apuestas en este resultado se considerarán ganadas si ninguno de los equipos alcanza el puntaje listado.

Si no se ofrece una opción "Ninguno" y el puntaje listado no se alcanza en el tiempo estipulado, todas las apuestas serán declaradas nulas, a menos que se indique lo contrario.

Resto de la 1^a Mitad 1X2

Todas las apuestas se determinan sin tener en cuenta el resultado actual en el momento en que se realiza la apuesta, como si el partido comenzara de nuevo desde 0:0 después de realizar la apuesta. La liquidación se basa en el resultado al **final de la primera mitad**. Si un partido se abandona antes de que termine la primera mitad, todas las apuestas serán nulas.

Ejemplo: El resultado actual es 1-0 y el resultado final de la primera mitad es 1-1. El resultado para la liquidación de la apuesta será 0-1:

1 - Las apuestas al equipo local se pierden

X - Las apuestas al empate se pierden

2 - Las apuestas al equipo visitante ganan.

Rango de Córneres / Rango de Córneres - 1.^a Parte

Liquidación: Las apuestas se liquidan en función del número total de córneres (saques de esquina) lanzados por ambos equipos en el periodo seleccionado (Tiempo Completo o 1.^a Parte).

Condición de victoria: Para ganar, el jugador debe predecir, dentro de los rangos ofrecidos, el número de córneres cobrados en el partido o en la 1.^a parte.

Regla de validez: Solo cuentan los córneres que realmente se lleguen a sacar. Los córneres concedidos pero que no se ejecuten no se tendrán en cuenta.

Partidos suspendidos: Si el partido se suspende antes de que termine el periodo seleccionado, todas las apuestas se anularán (serán "void"), a menos que el resultado de la liquidación ya esté determinado de forma definitiva.

Rango de Córneres - Equipo Local

Liquidación: La apuesta se considerará ganada si el número de córneres sacados por el equipo local durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo de descuento) se encuentra dentro del rango seleccionado.

Exclusiones: La prórroga (tiempo extra) no cuenta. Si el partido se suspende antes del final del tiempo regular, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Rango de Córneres - Equipo Visitante

Liquidación: La apuesta se considerará ganada si el número de córneres sacados por el equipo visitante durante el tiempo regular (90 minutos + tiempo de descuento) se encuentra dentro del rango seleccionado.

Exclusiones: La prórroga (tiempo extra) no cuenta. Si el partido se suspende antes del final del tiempo regular, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya esté determinado.

Total de Tiros - 1X2 - Tiempo Completo

Objetivo: Predice qué equipo realizará más tiros totales durante el tiempo regular.

Total de Tiros a Puerta - 1X2 - Tiempo Completo

Objetivo: Predice qué equipo realizará más tiros a puerta (al arco) durante el tiempo regular.

Total de Tiros a Puerta por Equipo - Más de/Menos de

Objetivo: Predice si los tiros a puerta del equipo específicamente mencionado estarán por encima (Más de / Over) o por debajo (Menos de / Under) de un número determinado.

Partidos suspendidos: Si un partido se suspende, todas las apuestas se anularán, a menos que la liquidación ya se haya determinado de forma incondicional.

Total de Faltas del Equipo en el Partido - Más de/Menos de

Condiciones: Se aplican las mismas reglas de conteo que para el "Total de Faltas del Partido". Sin embargo, en estos mercados específicos, solo se contarán las faltas cometidas por el equipo mencionado a efectos de la liquidación de la apuesta.

Total de Fuera de Juego del Equipo S/N

Predice si el número de veces que se decreta fuera de juego contra el equipo específicamente mencionado será mayor o menor a un número dado.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado incondicionalmente la liquidación.

Total de Disparos del Equipo S/N

Predice si el total de disparos lanzados por el equipo mencionado específicamente será mayor o menor a un número determinado.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán anuladas, a menos que ya se haya determinado incondicionalmente la liquidación.

Resultado Correcto de Córneres / Resultado Correcto de Córneres 1ª Mitad / Resultado Correcto de Córneres 2ª Mitad

Predice la puntuación exacta de los córners sacados en el partido o el periodo relevante si se menciona en el nombre del mercado (1ª Mitad o 2ª Mitad) eligiendo entre los resultados dados.

Si el periodo relevante no se ha terminado, las apuestas serán anuladas.

Ganador de la 1ª Mitad y Ambos Equipos Marcan en la 1ª Mitad

Predice el ganador de la 1ª Mitad y si ambos equipos marcarán/no marcarán durante la misma, a partir de las opciones dadas.

Si un partido se abandona antes de que termine la 1ª mitad, todas las apuestas serán anuladas.

Ganador de la 1ª Mitad y S/N 1.5 Goles en la 1ª Mitad

Predice el ganador de la 1ª Mitad y si los goles marcados en ella serán mayores o menores a 1.5.

Si un partido se abandona antes de que termine la 1ª mitad, todas las apuestas serán anuladas.

Baloncesto

General

Si un partido de baloncesto se pospone y no se juega dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas a menos que el partido se vuelva a programar y comience dentro de ese plazo de 24 horas. Si el partido comienza dentro de las 24 horas, las apuestas siguen siendo válidas.

Si un partido se interrumpe por algún motivo, pero se reanuda y finaliza el mismo día (hora local), las apuestas siguen siendo válidas.

Los partidos de 48 minutos deben durar al menos 43 minutos de juego y los partidos de 40 minutos deben durar al menos 35 minutos de juego para que las apuestas de tiempo completo surtan efecto.

Si un partido se suspende después de que se haya jugado el tiempo mínimo y no se reanuda el mismo día, independientemente de si el partido se completa en una fecha posterior, el marcador cuando se detiene el partido determinará los resultados de las apuestas.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas seguirán siendo válidas siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y el visitante de un partido listado se invierten, las apuestas basadas en la lista original serán nulas.

Todas las apuestas de un partido incluyen la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

En los mercados de 2 vías, se aplican las reglas de push a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas en apuestas simples se devuelven, y en las apuestas múltiples/parlays la selección se trata como no participante.

Champions League - Si un partido termina en empate y no se juega prórroga, las apuestas al partido (Match betting) y al resultado en tiempo reglamentario (Normal Time Match Betting, 2-way) se liquidarán como "push". Los mercados de "¿Habrà prórroga?" se liquidarán como "Sí".

En todas las eliminatorias a doble partido, si el marcador global está empatado al final del tiempo reglamentario del partido de vuelta, se utilizará la prórroga para determinar el resultado de las apuestas de dicho partido.

Las estadísticas proporcionadas por el sitio web oficial de la competición correspondiente se utilizarán para liquidar las apuestas. En ausencia de un sitio web oficial, o cuando existan pruebas contradictorias significativas, las apuestas se liquidarán basándose en un proveedor oficial de resultados.

Baloncesto Virtual [V]

Las apuestas en Baloncesto Virtual se liquidan de la misma manera que en los eventos deportivos normales. El resultado del evento depende del número seleccionado por un Generador de Números Aleatorios (RNG). Cada selección en el evento virtual tiene una ponderación acorde a sus cuotas.

Los mercados no consideran la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

Si un partido termina antes de que se alcance el punto X, este mercado se considerará nulo (cancelado). ¿Quién anota el punto X? (incl. prórroga), ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos? (incl. prórroga).

1. Partido 1X2
2. Más de/Menos de (Over/Under)
3. Par/Impar
4. Apuestas por período
5. Empate, apuesta no válida (Draw No Bet)
6. Hándicap
7. Hándicap Asiático
8. Doble Oportunidad
9. Cuarto
10. Resultado al final del cuarto
11. Carrera a X puntos
12. Ganador del punto X
13. Cualquier referencia a que un equipo gane todas las mitades/períodos

NBA 2K

1. La duración del partido es de 4x5, 4x6 o 4x8 minutos, incluyendo la prórroga.
2. Todos los mercados se liquidarán según lo estipulado en las Reglas Generales y las Reglas de Mercado de Baloncesto.

3x3, Streetball, Big3

Para las versiones 3x3, Streetball y Big3 de este deporte, la liquidación se basará en las reglas oficiales de la competición. Si un partido comienza pero no se completa, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado específico del mercado ya esté determinado.

Moneyline a Tiempo Completo / Moneyline en Vivo

Prediga qué equipo gana el partido. La prórroga cuenta, a menos que se indique lo contrario. Si el partido termina en empate y no se juega prórroga, todas las apuestas serán anuladas.

Empate, apuesta no válida (Draw No Bet)

Prediga qué equipo ganará el partido. Si el partido termina en empate después del tiempo reglamentario (4 cuartos), la apuesta será anulada y el importe apostado será devuelto. La prórroga no cuenta. Si el partido se suspende, las apuestas serán anuladas a menos que ya estén determinadas.

1.ª Mitad - Moneyline de 3 Opciones

En un mercado Moneyline de 3 opciones (3-Way), la línea se establece de manera que también pueda haber un resultado de empate, ofreciendo 3 apuestas potenciales. El mercado "1.ª Mitad - Moneyline de 3 Opciones" se liquida únicamente según el resultado de la primera mitad.

1.º/2.º/3.º Cuarto - Moneyline de 3 Opciones

En un mercado Moneyline de 3 opciones (3-Way), la línea se establece de manera que también pueda haber un resultado de empate, ofreciendo 3 apuestas potenciales. El mercado "1.º/2.º/3.º Cuarto - Moneyline de 3 Opciones" se liquida únicamente según el resultado del cuarto correspondiente.

Spread a Tiempo Completo / Spread en Vivo / Spread Alternativo

Las apuestas se liquidan sobre el ganador después de aplicar el spread de puntos (hándicap) especificado al resultado final, incluyendo la prórroga, a menos que se indique lo contrario. El equipo con el marcador ajustado más alto se considerará el ganador para fines de liquidación. Si los marcadores ajustados son iguales, la apuesta se calificará como "push" y los importes apostados serán reembolsados.

Más de/Menos de (O/U) a Tiempo Completo / Más de/Menos de (O/U) en Vivo / Más de/Menos de (O/U) Alternativo

Las apuestas se liquidan sobre el total de puntos combinados anotados por ambos equipos al final del partido, incluyendo la prórroga, a menos que se indique lo contrario. Los jugadores deben predecir si el total de puntos será superior (Más de) o inferior (Menos de) a la línea designada. Si el total de puntos es exactamente igual a la línea, la apuesta se calificará como "push" y los importes apostados serán reembolsados.

1.ª Mitad - Moneyline / 1.ª Mitad - Spread / 1.ª Mitad - O/U / 1.ª Mitad - Par/Impar / 1.ª Mitad - Puntos Totales del Equipo O/U

Todos los mercados de la 1.ª mitad se liquidan basándose en el marcador al final de la primera mitad (primer y segundo cuarto combinados). Si el partido se suspende antes de que finalice la primera mitad, todas las apuestas a la 1.ª mitad serán anuladas. Si la primera mitad se completa, todas las apuestas son válidas independientemente del resto del partido.

1.ª Mitad Alternativa

Prediga qué equipo será el ganador, aplicando el spread alternativo dado para la 1.ª mitad.

2.ª Mitad - Moneyline / 2.ª Mitad - Spread / 2.ª Mitad - Más de/Menos de / 2.ª Mitad - Par/Impar / 2.ª Mitad - Puntos Totales del Equipo O/U

Todos los mercados de la 2.ª mitad se liquidan basándose únicamente en el marcador durante la segunda mitad (tercer y cuarto cuarto combinados, más cualquier prórroga). Si el partido se suspende antes de la finalización de la segunda mitad, todas las apuestas relacionadas serán anuladas. Si la segunda mitad se completa, todas las apuestas son válidas independientemente del estado final del partido.

2.ª Mitad Alternativa

Prediga qué equipo será el ganador, aplicando el spread alternativo dado para la 2.ª mitad, incluyendo la prórroga si se juega.

Mercados del 1.º Cuarto

Moneyline del 1.º Cuarto Spread del 1.º Cuarto O/U del 1.º Cuarto Par/Impar del 1.º Cuarto Par/Impar de Equipos del 1.º Cuarto Puntos Totales del Equipo O/U del 1.º Cuarto Margen de Victoria del 1.º Cuarto (Ganar por 3+) HC Alternativo del 1.º Cuarto OU Alternativo del 1.º Cuarto

Reglas de liquidación: Se liquida basándose únicamente en el marcador al final del 1.º cuarto. Si el 1.º cuarto se completa, las apuestas son válidas independientemente del resto del partido. Si el partido se suspende antes del final del 1.º cuarto, todas las apuestas se anulan.

Mercados del 2.º Cuarto

Moneyline del 2.º Cuarto Spread del 2.º Cuarto O/U del 2.º Cuarto Par/Impar del 2.º Cuarto Par/Impar de Equipos del 2.º Cuarto Margen de Victoria del 2.º Cuarto (Ganar por 3+)

Reglas de liquidación: Se liquida basándose únicamente en el marcador al final del 2.º cuarto. Si el partido se suspende durante el 2.º cuarto, todas las apuestas del 2.º cuarto, así como las del 3.º y 4.º cuarto, se anulan. Las apuestas del 1.º cuarto permanecen liquidadas.

Mercados del 3.º Cuarto

Moneyline del 3.º Cuarto Spread del 3.º Cuarto O/U del 3.º Cuarto Par/Impar del 3.º Cuarto Par/Impar de Equipos del 3.º Cuarto Puntos Totales del Equipo O/U del 3.º Cuarto HC Alternativo del 3.º Cuarto HC Alternativo del 3.º Cuarto Margen de Victoria del 3.º Cuarto (Ganar por 3+)

Reglas de liquidación: Se liquida basándose únicamente en el marcador al final del 3.º cuarto. Si el partido se suspende durante el 3.º cuarto, todas las apuestas del 3.º y 4.º cuarto se anulan. Las apuestas del 1.º y 2.º cuarto permanecen liquidadas.

Mercados del 4.º Cuarto

Moneyline del 4.º Cuarto Spread del 4.º Cuarto Más de/Menos de del 4.º Cuarto Par/Impar del 4.º Cuarto Par/Impar de Equipos del 4.º Cuarto HC Alternativo del 4.º Cuarto HC Alternativo del 4.º Cuarto

Reglas de liquidación: Se liquida basándose únicamente en el marcador del 4.º cuarto, incluyendo la prórroga si se juega. Si el partido se suspende durante el 4.º cuarto (incluso con menos de 5 minutos restantes), todas las apuestas del 4.º cuarto serán anuladas. Las apuestas del 1.º, 2.º y 3.º cuarto permanecen liquidadas. Si el partido se suspende durante la prórroga, todas las apuestas a los cuartos son válidas. Los mercados del 4.º cuarto se liquidan incluyendo cualquier punto anotado en la prórroga hasta el momento de la suspensión.

Puntos Totales del Equipo O/U

Prediga si un equipo determinado anotará más o menos puntos que un número dado.

Total Par/Impar

Prediga si los puntos anotados por ambos equipos sumarán un número par o impar.

Total del Equipo Par/Impar / 1.ª Mitad Equipos Par/Impar / 2.ª Mitad Equipos Par/Impar

Prediga si el total de puntos anotados por el equipo seleccionado en todo el partido (incluyendo prórroga), en la 1.ª mitad o en la 2.ª mitad resultará en un número par o impar.

Margen de Victoria / Margen de Victoria en la 1.ª Mitad / Margen de Victoria en la 2.ª Mitad

Prediga el equipo ganador y exactamente por cuántos puntos ganará, para el partido completo (incluyendo prórroga), para la 1.ª mitad o para la 2.ª mitad. Ejemplo: "Margen de Victoria – Ganar por 6+" significa predecir que el equipo seleccionado ganará por 6 o más puntos en el período elegido. Por ejemplo, si selecciona *Margen de Victoria 1.ª Mitad – Equipo A gana por 6+*, el Equipo A debe liderar por al menos 6 puntos al descanso. Si selecciona *Margen de Victoria 2.ª Mitad – Equipo B gana por 1-5*, el Equipo B debe superar al oponente por 1-5 puntos en la 2.ª mitad (incluyendo prórroga). Si el período relevante no se completa, todas las apuestas serán anuladas.

Margen de Victoria de 7 opciones / 12 opciones (Cualquier Equipo)

Prediga el equipo ganador y exactamente por cuántos puntos ganará eligiendo entre las opciones dadas, incluyendo la prórroga si se juega.

Prórroga

Prediga si el partido irá a prórroga o no. Si el partido se suspende, las apuestas serán anuladas, a menos que la prórroga ya haya comenzado. Si se juega prórroga cuando el resultado del tiempo reglamentario no era un empate, todas las apuestas serán anuladas.

Descanso/Final

Prediga el resultado del partido al descanso y al final del partido, incluyendo la prórroga si se juega. Si un partido se suspende o por alguna razón termina en empate y no se juega prórroga, las apuestas serán anuladas.

Mitad/Cuarto con Mayor Puntuación

Prediga en qué mitad/cuarto se anotarán más puntos. Este tipo de apuesta incluye la prórroga si se juega. Si un partido se suspende, las apuestas serán anuladas.

Equipo con el Cuarto de Mayor Puntuación

Prediga qué equipo anotará más puntos en cualquiera de los cuartos. Si un partido se suspende, las apuestas serán anuladas. Este tipo de apuesta incluye la prórroga si se juega. Se aplican las reglas de "push".

Carrera a 10/15/20/25/30/35/40/45 puntos – Cuarto / Mitad / Partido Completo

Este mercado predice qué equipo será el primero en alcanzar el número de puntos especificado durante el período seleccionado (cuarto, mitad o partido completo).

Si ninguno de los equipos alcanza el número de puntos designado dentro del período especificado, todas las apuestas serán anuladas, a menos que se ofrezca la opción "Ninguno".

Para los mercados de la 1.^a mitad, solo cuentan los puntos anotados en el 1.^o y 2.^o cuarto.

Para los mercados de la 2.^a mitad, solo cuentan los puntos anotados en el 3.^o y 4.^o cuarto (más la prórroga si se juega).

Para los mercados de cuarto, solo cuentan los puntos anotados en el cuarto respectivo.

Para los mercados de partido completo, cuentan todos los puntos anotados en el tiempo reglamentario y la prórroga (si se juega).

Apuesta por Puntos

Prediga qué equipo anotará la canasta que lleve el marcador total combinado a o por encima del punto especificado. Si el total salta el punto, el equipo que anotó la canasta que lo superó es el ganador. Todos los tiros de campo y tiros libres se cuentan en el orden en que ocurren. La prórroga cuenta, a menos que se indique lo contrario. Si no se alcanza el punto especificado, todas las apuestas se anulan.

Equipo que Gana Todos los Cuartos

Prediga si el equipo seleccionado ganará cada uno de los cuatro cuartos del partido. La prórroga no cuenta. Se deben completar los cuatro cuartos para que la apuesta sea válida. Si el partido se suspende o algún cuarto no se completa, las apuestas serán anuladas.

Canastas de 2 Puntos Anotadas

La apuesta se liquida basándose en el número total de canastas de dos puntos anotadas por ambos equipos combinados durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Se pueden realizar apuestas en múltiples líneas de más/menos. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Tiros Libres Anotados

La apuesta se liquida basándose en el número total de tiros libres anotados con éxito por ambos equipos combinados durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Asistencias Totales del Equipo

La apuesta se liquida basándose en el número total de asistencias realizadas por el equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Robos Totales del Equipo

La apuesta se liquida basándose en el número total de robos realizados por el equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Triples Totales del Equipo Anotados

La apuesta se liquida basándose en el número total de triples anotados por el equipo seleccionado durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Equipo que Gana Ambas Mitades

La apuesta se liquida como ganada si el equipo seleccionado lidera al final tanto de la 1.^a mitad como de la 2.^a mitad del tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el equipo no logra liderar en alguna de las mitades, la apuesta se pierde. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Equipo Local Gana Ambas Mitades

La apuesta se liquida como ganada si el equipo local lidera al final tanto de la 1.^a mitad como de la 2.^a mitad del tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el equipo local no logra liderar en alguna de las mitades, la apuesta se pierde. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Equipo Visitante Gana Ambas Mitades

La apuesta se liquida como ganada si el equipo visitante lidera al final tanto de la 1.^a mitad como de la 2.^a mitad del tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Si el equipo visitante no logra liderar en alguna de las mitades, la apuesta se pierde. Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Mercados Especiales

Llegar a la Final Four

Clasificarse entre los cuatro mejores en los playoffs (semifinales). La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Llegar a los Playoffs

Clasificarse para los Playoffs. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Total de Victorias del Equipo en Temporada Regular O/U

Cuántos partidos ganará un equipo en la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

MVP de la Temporada Regular

Premio oficial al jugador más valioso de la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el

calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

MVP del Mes

Premio oficial al jugador más valioso del mes. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular en el mes específico para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que el mes no se complete en el calendario predefinido, todas las apuestas serán anuladas.

MVP de la Final Four

Premio oficial al jugador más valioso de la Final Four. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la Final Four para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la Final Four no se complete en el calendario predefinido, todas las apuestas serán anuladas.

MVP de la Jornada

Premio oficial al jugador más valioso de una jornada específica. Los jugadores deben participar en el partido de esa jornada específica para que las apuestas sean válidas. La liquidación se realizará de acuerdo con la información proporcionada por el sitio oficial del torneo en el que se juega el partido. En caso de que la jornada no se complete en el calendario predefinido, todas las apuestas serán anuladas.

Mejor Defensor

Premio oficial al mejor defensor de toda la temporada. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Jugador Revelación (Rising Star)

Premio oficial al mejor "jugador revelación", jugador joven de la temporada. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Entrenador del Año

Premio oficial al mejor entrenador del año. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Máximo Anotador de la Final Four

Qué jugador anotará más puntos en la Final Four. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la Final Four para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la Final Four no se complete en el calendario predefinido, todas las apuestas serán anuladas.

Máximo Anotador de las Finales

Qué jugador anotará más puntos en las finales. Los jugadores deben participar en las Finales para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que las Finales no se completen en el calendario predefinido, todas las apuestas serán anuladas.

Total de Partidos de la Serie O/U

Cuántos partidos se jugarán en la serie. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Terminar más alto en la Temporada Regular (H2H)

Qué equipo terminará en una posición más alta en la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Resultado Correcto de la Serie

Con qué resultado exacto terminará la serie. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Hándicap de Partido de la Serie

Un equipo para cubrir un hándicap particular de un partido de la serie. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

País del Club Ganador

De qué país provendrá el club ganador. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Número de Equipos de un País en la Final Four

Número de equipos de un país específico que llegan a la Final Four (semifinales). La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Número de Equipos de un País en los Playoffs

Número de equipos de un país específico que llegan a los Playoffs. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Puntos Anotados en la Temporada Regular O/U

Cuántos puntos anotará un equipo en la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Puntos Recibidos en la Temporada Regular O/U

Cuántos puntos recibirá un equipo en la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Partidos Ganados en la Temporada Regular

Cuántos partidos ganará un equipo en la temporada regular (número exacto). La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

1.er Entrenador en Dejar el Equipo

Quién será el primer entrenador en dejar su equipo por cualquier motivo. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Ganador Final Doble Oportunidad (incl. playoffs)

Qué dos equipos pueden ganar la liga. Se liquida como ganador si cualquiera de los dos equipos gana la competición (incl. Playoffs). La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Llegar a las Finales

Llegar a las finales. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Enfrentamiento de la Final

Qué dos equipos jugarán en la final. Se liquida como ganador si ambos equipos llegan a las finales. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Terminar en Primera Posición (Temporada Regular)

Qué equipo terminará la temporada regular en la primera posición. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Terminar en Última Posición (Temporada Regular)

Qué equipo terminará la temporada regular en la última posición. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Posición Final (Temporada Regular)

Cuál será la posición final en la temporada regular para un equipo. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Ganar la Serie

Qué equipo ganará la serie. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Cuándo Terminará la Serie

En cuántos partidos se terminará la serie. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Líder de la Serie después de X Partidos

Qué equipo liderará la serie después de un número exacto de partidos. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Doble de Partido y Serie

Qué equipo ganará un partido exacto y la serie después. Las apuestas se anularán si el número reglamentario de partidos no se completa o se modifica. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo.

Máximo Anotador (incl. Playoffs)

Qué jugador anotará más puntos a lo largo de toda la temporada. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

País del Máximo Anotador

De qué país será el máximo anotador. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Puntos del Jugador X en Temporada Regular

Cuántos puntos anotará un jugador en la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Rebotes del Jugador X en Temporada Regular

Cuántos rebotes recogerá un jugador en la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Asistencias del Jugador X en Temporada Regular

Cuántas asistencias hará un jugador en la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Tapones del Jugador X en Temporada Regular

Cuántos tapones hará un jugador en la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el

calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Robos del Jugador X en Temporada Regular

Cuántos robos hará un jugador en la temporada regular. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Máximo Reboteador (incl. Playoffs)

Quién será el Máximo Reboteador durante toda la temporada. Los jugadores deben participar en al menos un partido de la temporada regular para que las apuestas sean válidas. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar.

Equipo X Gana Todos los Partidos de la Temporada Regular

Equipo que gana todos los partidos de la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Equipo con Más Victorias como Visitante en la Temporada Regular

Equipo que gana más partidos como visitante en la temporada regular. La liquidación se determinará según la información proporcionada por el sitio oficial del torneo. En caso de que la temporada no se complete en el calendario predefinido, las apuestas se mantendrán solo si la temporada se completa dentro del mismo año natural en que originalmente debía finalizar o si los partidos restantes no afectan el resultado.

Ganador / Ganador Final

Las apuestas se liquidarán según la posición final en la liga, incluyendo los Playoffs, y de acuerdo con el sitio oficial del evento.

Victorias en la temporada regular

Se deben jugar todos los partidos programados para que las apuestas sean válidas.

Clasificación

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido y se le concede una victoria por incomparecencia (bye), todas las apuestas de clasificación serán anuladas.

Mercados de Jugadores

Hay varios mercados disponibles para cualquier jugador nombrado, incluyendo puntos, rebotes, asistencias, robos, tapones, triples, pérdidas de balón y combinaciones de estos. Si el jugador relevante no participa en el partido (sin tiempo de juego), todas las apuestas sobre ese jugador serán anuladas. Cualquier estadística lograda en la prórroga (si se juega) contará para fines de liquidación. La liquidación se determina comparando las estadísticas logradas por el jugador con el número preestablecido ofrecido. Todas las estadísticas se toman del sitio oficial del torneo en el que se juega el partido.

Mercados de Jugadores Disponibles:

Puntos del Jugador – Prediga el número total de puntos anotados por el jugador. **Rebotes del Jugador** – Prediga el número total de rebotes recogidos por el jugador. **Asistencias del Jugador** – Prediga el número total de asistencias realizadas por el jugador. **Tapones del Jugador** – Prediga el número total de tapones realizados

por el jugador. **Robos del Jugador** – Prediga el número total de robos realizados por el jugador. **Triples Anotados por el Jugador** – Prediga el número total de triples exitosos anotados por el jugador. **Pérdidas de Balón del Jugador** – Prediga el número total de pérdidas de balón cometidas por el jugador.

Mercados de Combinación de Jugadores:

Puntos y Rebotes del Jugador – Prediga el total combinado de puntos y rebotes del jugador. **Puntos y Asistencias del Jugador** – Prediga el total combinado de puntos y asistencias del jugador. **Asistencias y Rebotes del Jugador** – Prediga el total combinado de asistencias y rebotes del jugador. **Puntos, Asistencias y Rebotes del Jugador** – Prediga el total combinado de puntos, asistencias y rebotes del jugador. **Robos y Tapones del Jugador** – Prediga el total combinado de robos y tapones del jugador.

Logros Especiales del Jugador:

Doble-Doble del Jugador – El jugador debe alcanzar 10 o más en dos de las siguientes categorías: Puntos, Rebotes, Asistencias, Tapones o Robos. **Triple-Doble del Jugador** – El jugador debe alcanzar 10 o más en tres de las siguientes categorías: Puntos, Rebotes, Asistencias, Tapones o Robos.

Faltas del Jugador

La apuesta se liquida basándose en el número total de faltas personales cometidas por el jugador seleccionado durante el tiempo reglamentario (4 cuartos). Los períodos de prórroga no cuentan. Se pueden realizar apuestas en múltiples líneas de más/menos.

Si el partido se suspende antes de su finalización, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Teasers

Los Teasers/Super Teasers/Monster Teasers permiten ajustar el spread de puntos y los totales del partido en dos o más equipos.

Se "compra" un número fijo de puntos en todas las selecciones del teaser. El número de equipos seleccionados y el número de puntos seleccionados determinan las cuotas de pago:

- **Teasers de 4 puntos:** Dos equipos = -110/1.9 Tres equipos = +170/2.7 Cuatro equipos = +290/3.9
Cinco equipos = +450/5.5 Seis equipos = +650/7.5
- **Teasers de 4.5 puntos:** Dos equipos = -120/1.83 Tres equipos = +150/2.5 Cuatro equipos = +240/3.4
Cinco equipos = +400/5 Seis equipos = +550/6.5
- **Teasers de 5 puntos:** Dos equipos = -130/1.76 Tres equipos = +130/2.3 Cuatro equipos = +190/2.9
Cinco equipos = +350/4.5 Seis equipos = +450/5.5
- **Teasers de 8 puntos (Super)** Tres equipos = -120/1.83 (empate anula la apuesta)
- **Teasers de 10 puntos (Monster)** Cuatro equipos = -120/1.83 (empate anula la apuesta)

Todas las selecciones deben ser exitosas para que la apuesta gane.

Si una selección en el teaser es un "push", el teaser bajará al siguiente nivel inferior, si se ofrece un nivel inferior para ese teaser en particular.

Un "push" en un teaser de dos equipos sin una pérdida se considerará "sin acción" y el importe apostado será reembolsado.

Al realizar una apuesta en un super/monster teaser, si hay un resultado de "push", el teaser se considerará perdido.

Las apuestas teaser solo se permitirán en eventos pre-partido y ligas seleccionadas, incluyendo:

1. Teasers regulares para NBA, NCAAB o cualquier otra liga en la que se permitan apuestas teaser: 4, 4½ y 5 puntos
2. SUPER TEASERS: teaser de 3 equipos - comprando 8 puntos, los empates pierden, cuotas -120/1.83
3. MONSTER TEASER: teaser de 4 equipos - comprando 10 puntos, los empates pierden, cuotas -120/1.83

Intentos de tiros de 3 puntos (incluida la prórroga)

Se determina en función del número total de intentos de tiros de campo de tres puntos registrados durante el partido, incluida la prórroga. Se aplican las estadísticas oficiales de la competición.

Intentos de tiros de 2 puntos (incluida la prórroga)

Se determina en función del número total de intentos de tiros de campo de dos puntos registrados durante el partido, incluida la prórroga. Los tiros libres no están incluidos.

Tapones totales (incluida la prórroga)

Se determina en función del número total de tapones registrados oficialmente por ambos equipos combinados, incluida la prórroga.

Puntos H2H del jugador (incluida la prórroga)

Las apuestas se liquidan comparando el total de puntos anotados por cada jugador listado, incluida la prórroga.

Si alguno de los jugadores no participa en el partido (no juega ningún minuto), todas las apuestas serán nulas.

Rebotes H2H del jugador (incluida la prórroga)

Las apuestas se liquidan comparando el total de rebotes conseguidos por cada jugador listado, incluida la prórroga.

Si alguno de los jugadores no participa en el partido (no juega ningún minuto), todas las apuestas serán nulas.

Jugador con más puntos (solo jugadores listados, incl. prórroga)

Las apuestas se liquidan sobre el jugador que figure en la lista y que anote más puntos durante el partido, incluida la prórroga.

Solo los jugadores que figuran en el mercado son elegibles.

Si dos o más jugadores terminan con el mismo total más alto, se aplicarán las reglas de empate (Dead Heat).

Las apuestas a los jugadores que no participen en el partido serán anuladas.

El equipo local anota en el primer intento / El equipo visitante anota en el primer intento

Las apuestas se resuelven en función de si el primer intento de tiro del equipo respectivo resulta en una anotación exitosa.

Si se falla el primer intento, la apuesta se considerará perdida.

Para la liquidación se utiliza el primer intento de tiro de campo o tiro libre registrado.

Ambos equipos anotan más de 100 puntos / Ambos equipos anotan más de 110 puntos

Las apuestas se considerarán ganadoras si ambos equipos anotan al menos 100/110 puntos (según la selección) durante el partido, incluida la prórroga.

Si el partido se suspende antes de completarse el tiempo reglamentario, las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado ya se haya determinado incondicionalmente.

Primer rebote – Defensivo / Primer rebote – Ofensivo

Las apuestas se liquidan según el tipo del primer rebote registrado oficialmente en el partido.

Si el primer rebote no puede determinarse claramente a partir de las estadísticas oficiales, las apuestas serán nulas.

Primer jugador en asistir - Tiro de 2 puntos / Primer jugador en asistir - Tiro de 3 puntos

Las apuestas se liquidan sobre el jugador que registra la primera asistencia del partido, siempre que la canasta asistida sea un tiro de campo de 2 o 3 puntos, según se especifique.

Las asistencias resultantes de tiros libres no cuentan.

Primer jugador en anotar

Las apuestas se liquidan a favor del jugador que anote el primer punto o los primeros puntos del partido, independientemente del método de puntuación.

Primer jugador en anotar - Tiro libre

Las apuestas se liquidan a favor del jugador que anote el primer punto (o los primeros puntos) del partido mediante un tiro libre.

Primer jugador en anotar - Tiro de 3 puntos / Primer jugador en anotar - Tiro de 2 puntos

Las apuestas se liquidan sobre el jugador que anota el primer tiro de campo del partido, siempre que la canasta sea un tiro de 2 o 3 puntos, según se especifique.

Si la primera anotación es de un tipo diferente a la seleccionada, las apuestas se considerarán perdidas.

Fútbol Americano

General

Si un partido se pospone y no se juega dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el encuentro comience dentro de ese plazo de 24 horas.

Todas las apuestas en el partido incluyen la puntuación en la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

Temporada Regular – Las apuestas Moneyline de 3 opciones a Tiempo Completo se liquidan al final del tiempo reglamentario (FT) o después de que se haya jugado la Prórroga. La prórroga puede resultar en un empate en los partidos de la Temporada Regular.

Playoffs – Las apuestas Moneyline de 3 opciones a Tiempo Completo se liquidan al final del tiempo reglamentario (FT), excluyendo la Prórroga.

Los partidos deben durar al menos 55 minutos de juego para que las apuestas sean válidas. Si un partido se suspende antes de que se jueguen 55 minutos completos, todas las apuestas sobre el resultado del partido se reembolsarán, a menos que se indique lo contrario, excepto las apuestas en mercados que ya se hayan determinado incondicionalmente.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de "push" (empate), a menos que se indique lo contrario a continuación. El importe de las apuestas simples se devuelve y en las combinadas/parlays la selección se trata como no participante.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el equipo local y el visitante de un partido listado se invierten, las apuestas basadas en la lista original serán anuladas.

Las estadísticas proporcionadas por el sitio web oficial de la competición correspondiente se utilizarán para liquidar las apuestas. En ausencia de un sitio web oficial, o cuando existan pruebas contradictorias significativas, las apuestas se liquidarán basándose en un proveedor de resultados oficial.

Apuestas en Vivo

Las apuestas de partidos en vivo incluyen la prórroga.

Los puntos se consideran independientemente de si se marcan antes o después de realizar la apuesta.

Teasers

Los Teasers/Super Teasers/Monster Teasers permiten ajustar el margen de puntos (spread) y los totales del partido en dos o más equipos.

Se compra un número fijo de puntos en todas las selecciones del teaser. El número de equipos seleccionados y el número de puntos seleccionados determinan las cuotas de pago:

- **Teasers de 6 puntos:**
Dos equipos = -120/1.83
Tres equipos = +160/2.6
Cuatro equipos = +260/3.6
Cinco equipos = +400/5
Seis equipos = +600/7
- **Teasers de 6.5 puntos:**
Dos equipos = -130/1.76
Tres equipos = +150/2.5
Cuatro equipos = +230/3.3
Cinco equipos = +350/4.5
Seis equipos = +500/6
- **Teasers de 7 puntos:**
Dos equipos = -140/1.71
Tres equipos = +130/2.3
Cuatro equipos = +200/3
Cinco equipos = +320/4.2
Seis equipos = +450/5.5
- **Teasers de 10 puntos (Super)**
Tres equipos = -120/1.83 (el push pierde)
- **Teasers de 13 puntos (Monster)**
Cuatro equipos = -140/1.71 (el push pierde)

Todas las selecciones deben ser acertadas para que la apuesta sea ganadora.

Si una selección en el teaser es un "push" (empate), el teaser se reducirá al nivel inmediatamente inferior, en caso de que se ofrezca un nivel inferior para ese teaser en particular.

Un "push" en un teaser de dos equipos sin una pérdida se considerará "sin acción" y el importe de la apuesta será reembolsado.

Al realizar una apuesta en un super/monster teaser, un "push" resultará en una apuesta perdida.

Las apuestas de teaser solo se permitirán en eventos previos al partido y para ligas seleccionadas, incluyendo:

1. Teasers regulares para NFL y NCAAF: 6, 6½ y 7 puntos
2. SUPER TEASERS: teaser de 3 equipos - comprando 10 puntos, los empates pierden, cuota -120/1.83
3. MONSTER TEASER: teaser de 4 equipos - comprando 13 puntos, los empates pierden, cuota -140/1.71

Comprar puntos

Comprar puntos te permite cambiar el margen de puntos (point-spread) o el total del partido de un encuentro de fútbol americano. Puedes mover el margen de puntos para obtener más puntos al apostar por el no favorito (underdog), y menos puntos al apostar por el favorito. Puedes mover el total para obtener un total más alto al apostar por "menos de" (under) o un total más bajo si apuestas por "más de" (over).

Ganadores/Absolutos

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con la posición final en la liga, incluyendo los Play-offs, y según el sitio oficial del evento.

Ganador FT/ Ganador de Apuestas en Vivo

Predice el ganador del partido. Las apuestas incluyen la prórroga si se juega. Si el partido termina en empate, las apuestas de 2 opciones a Ganador serán anuladas.

Victorias en Temporada Regular

Todos los partidos programados deben jugarse para que las apuestas sean válidas.

Los mercados de Victorias en la Temporada Regular de la NFL no incluyen los playoffs ni otros partidos de postemporada.

Los mercados de Victorias en la Temporada Regular de la NCAAF no incluyen los playoffs, los campeonatos de conferencia, los partidos de tazón (bowl games) ni otros partidos de postemporada.

Spread FT/ Spread de Apuestas en Vivo

Predice el ganador del partido, aplicando el spread (hándicap) dado.

O/U FT/ O/U de Apuestas en Vivo

Predice si los puntos anotados por ambos equipos estarán por encima o por debajo de un número determinado.

O/U de Field Goals FT / O/U de Field Goals 1ª Mitad / O/U de Field Goals 2ª Mitad

O/U de Field Goals FT - Predice si el número total de Field Goals anotados en todo el partido estará por encima o por debajo de la línea designada. La liquidación incluye la prórroga, a menos que se indique lo contrario. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el resultado ya se haya determinado.

O/U de Field Goals 1ª Mitad – Predice si el número total de Field Goals anotados en la 1ª Mitad estará por encima o por debajo de la línea designada. Si la 1ª Mitad no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el resultado ya se haya determinado.

O/U de Field Goals 2ª Mitad – Predice si el número total de Field Goals anotados en la 2ª Mitad estará por encima o por debajo de la línea designada. La 2ª Mitad incluye la prórroga, a menos que se indique lo contrario. Si la 2ª Mitad no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Primero en Anotar

Pronostique qué equipo anotará primero en el partido. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya producido la primera anotación.

Último en Anotar

Pronostique qué equipo anotará el último punto del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Total de Equipo Impar/Par

Pronostique si el total de puntos anotados por un equipo específico será impar o par. La prórroga está incluida.

Puntos Totales del Equipo en el 1^{er} Cuarto Más/Menos

Pronostique si los puntos totales anotados por el equipo seleccionado en el 1^{er} Cuarto estarán por encima o por debajo de la línea indicada. Si el 1^{er} Cuarto no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Puntos Totales del Equipo en el 3^{er} Cuarto Más/Menos

Pronostique si los puntos totales anotados por el equipo seleccionado en el 3^{er} Cuarto estarán por encima o por debajo de la línea indicada. Si el 3^{er} Cuarto no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Puntos Totales del Equipo en la 2^{da} Mitad Más/Menos

Pronostique si los puntos totales anotados por el equipo seleccionado en la 2^{da} Mitad estarán por encima o por debajo de la línea indicada. La 2^{da} Mitad incluye la prórroga, salvo que se indique lo contrario. Si la 2^{da} Mitad no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Goles de Campo en el 1^{er} Cuarto Más/Menos

Pronostique si el número total de goles de campo anotados en el 1^{er} Cuarto estará por encima o por debajo de la línea indicada. Si el 1^{er} Cuarto no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Mercado de Mitad de Partido

Ganador 1^a Mitad / Spread 1^a Mitad / O/U 1^a Mitad / O/U de Field Goals 1^a Mitad / Margen de Victoria 1^a Mitad / O/U de Touchdowns 1^a Mitad / O/U de Puntos Totales del Equipo 1^a Mitad / Ganador 1^a Mitad 3 Opciones

Todos los mercados de la 1^a Mitad se liquidan únicamente sobre el resultado de la 1^a Mitad (1^o y 2^o Cuartos combinados).

- Si el partido se abandona antes de la finalización de la 1^a Mitad, todas las apuestas de la 1^a Mitad serán anuladas. - Si el partido se abandona durante la 2^a Mitad, todas las apuestas de la 1^a Mitad seguirán siendo válidas.

Ganador 2^a Mitad / Spread 2^a Mitad / O/U 2^a Mitad / Ganador 2^a Mitad 3 Opciones - Todos los mercados de la 2^a Mitad se liquidan únicamente sobre el resultado de la 2^a Mitad (3^o y 4^o Cuartos combinados, incluyendo la prórroga si se juega). - Todos los mercados del 2^o Cuarto se liquidan únicamente sobre el resultado del 2^o Cuarto. - Si el partido se abandona antes de la finalización del período respectivo, todas las apuestas sobre ese período serán anuladas. - Si el partido se abandona después de la finalización del período respectivo, todas las apuestas sobre ese período se mantendrán.

1^a Jugada Anotadora de la 2^a Mitad

Predice la 1^a jugada anotadora de la 2^a mitad. La 2^a mitad incluye la prórroga (OT), a menos que se indique lo contrario. Las selecciones posibles son: TD, FG, Safety, Sin Anotación. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el mercado ya se haya determinado.

Mercados de Cuarto

Ganador 1^o Cuarto / Spread 1^o Cuarto / O/U 1^o Cuarto / Ganador 1^o Cuarto 3 Opciones

Ganador 2^o Cuarto / Spread 2^o Cuarto / O/U 2^o Cuarto / Ganador 2^o Cuarto 3 Opciones

Ganador 3^o Cuarto / Spread 3^o Cuarto / O/U 3^o Cuarto / Ganador 3^o Cuarto 3 Opciones

Ganador 4^o Cuarto / Spread 4^o Cuarto / O/U 4^o Cuarto / Ganador 4^o Cuarto 3 Opciones

- Todos los mercados de Cuarto listados anteriormente se liquidan únicamente sobre el resultado del cuarto respectivo. - Las apuestas en el 1^o, 2^o y 3^o Cuartos se basan únicamente en el resultado obtenido dentro de ese cuarto. - Las apuestas en el 4^o Cuarto se liquidan sobre el resultado del 4^o Cuarto, incluyendo la prórroga, a menos que se indique lo contrario. - Si el cuarto correspondiente se completa, todas las apuestas en ese cuarto se mantendrán, independientemente de si el partido se abandona más tarde. - Si el partido se abandona antes de la finalización del cuarto correspondiente, todas las apuestas en ese cuarto serán anuladas.

Descanso/Final del Partido

Predice el resultado de un partido al descanso y al final del partido.

Ejemplo: Si eliges 1/2, apuestas a que el equipo local va ganando en la primera mitad y el equipo visitante gana

el partido.

Las apuestas en Descanso/Final del Partido excluyen la prórroga.

Equipo con la Mitad de Mayor Puntuación

Predice el equipo con la mitad de mayor puntuación. El empate es una opción. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan.

Par/Impar

Una predicción de si el número total de puntos acumulados en un partido sumará un número par o impar.

Resultado del Siguiete Drive

Todos los mercados de Siguiete Drive comienzan en el primer snap ofensivo del balón. Cualquier Drive que se complete debido al final de la mitad o del partido y no resulte explícitamente en uno de los resultados listados, será anulado. El Intento de Field Goal se considera ganador si el pateador patea el balón; los Field Goals bloqueados, anotados, fallados o devueltos se liquidarán todos como Intento de Field Goal.

El Punt se considera ganador si el pateador realiza el punt. Todos los punts devueltos para un touchdown se liquidarán como un punt. Los Punts con muff (balón suelto) se liquidarán como un Punt y un nuevo drive comenzará con el siguiente snap del balón.

El Turnover se considera ganador si la Defensa gana la posesión del balón. En el caso de que una intercepción o un fumble sea a su vez objeto de un fumble y la ofensiva recupere la posesión del balón, el mercado se liquidará como Turnover ganador y un nuevo drive comenzará con el siguiente snap del balón. El Turnover por downs se liquidará con Turnover como ganador.

Resultado del Drive (4 opciones)

El Intento de Field Goal se considera ganador si el pateador patea el balón; los Field Goals bloqueados, anotados, fallados o devueltos se liquidarán todos como Intento de Field Goal.

El Punt se considera ganador si el pateador patea el balón. Todos los punts devueltos para un touchdown se liquidarán como un punt. Los Muffed Punts se liquidarán como un Punt y un nuevo drive comenzará con el siguiente snap del balón.

Cualquier otra pérdida de balón se considera como 'Otro', incluyendo intercepciones, fumbles, pérdida de balón por downs, final de la mitad o final del partido.

Resultado del Siguiete Drive del Equipo Local/Visitante

Para que el mercado se liquide como un Intento de Field Goal o un Punt, el balón debe ser pateado por el pateador. Los Field Goals y Punts bloqueados se liquidarán como Intento de Field Goal o Punt. Cualquier jugada que resulte en una penalización y la continuación del drive se resolverá con el resultado oficial del final del drive. Para los drives que terminan por el final de la mitad actual o del partido, el mercado será anulado.

Método de la siguiente anotación

Predice el método de la siguiente anotación en el partido. Los puntos después de un Touchdown no cuentan como anotadores. Si un partido se abandona, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado. En ausencia de anotación, las apuestas serán anuladas.

Las posibles selecciones son: Touchdown, Field Goal o Cualquier Otra Anotación

Siguiete Anotación

Selección de dos opciones para predecir qué equipo anotará a continuación en el partido. Los puntos después de un Touchdown no cuentan como anotadores. Si un partido se abandona, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado. Las posibles selecciones son: Equipo A o Equipo B

Equipo que Anota 1º y Gana

Predice si un equipo anotará primero y ganará el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan.

Puntos Totales del Equipo O/U

"Puntos totales del equipo" es similar a una apuesta Más/Menos (Over/Under).

La victoria/pérdida se determina por los puntos acumulados por un equipo nombrado.

Para Calificar

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido y se otorga una victoria por incomparecencia (bye), todas las apuestas de calificación serán anuladas.

Prórroga

Predice si el partido irá a prórroga o no.

Mitad/Cuarto con Mayor Puntuación

Cuarto con Mayor Puntuación (3 Opciones)

Predice la mitad con mayor puntuación. La segunda mitad incluye la prórroga (OT), a menos que se indique lo contrario. El empate es una opción. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el mercado ya se haya determinado.

Cuarto con Mayor Puntuación (5 Opciones)

Pronostica cuál será el cuarto con mayor puntuación. El 4.º cuarto incluye el tiempo extra (OT), salvo que se indique lo contrario. La opción **Empate** aplica cuando dos o más cuartos terminan con la misma puntuación. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el resultado del mercado ya haya sido determinado.

Touchdowns O/U

La totalidad del período de tiempo de la apuesta (cuarto/mitad/partido) debe jugarse para que la apuesta sea válida, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Touchdowns del Equipo Más/Menos

Pronostique si el número total de touchdowns anotados por el equipo seleccionado en todo el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada. La prórroga está incluida salvo que se indique lo contrario. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Goles de Campo del Equipo Más/Menos

Pronostique si el número total de goles de campo anotados por el equipo seleccionado en todo el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada. La prórroga está incluida salvo que se indique lo contrario. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Touchdowns en la 2^{da} Mitad Más/Menos

Pronostique si el número total de touchdowns anotados en la 2^{da} Mitad estará por encima o por debajo de la línea indicada. La 2^{da} Mitad incluye la prórroga salvo que se indique lo contrario. Si la 2^{da} Mitad no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Primer Método de Anotación

Pronostique el método de la primera anotación del partido. Las opciones posibles incluyen: Touchdown, Gol de Campo o Cualquier Otra Anotación. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que la primera anotación ya haya ocurrido.

PROPS DE JUGADORES

Yardas por Recepción del Jugador

Pronostique si el jugador seleccionado registrará Más o Menos yardas de recepción que la línea indicada. El jugador debe estar activo y participar en al menos una jugada ofensiva; de lo contrario, las apuestas serán nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Yardas por Carrera del Jugador

Pronostique si el jugador seleccionado registrará Más o Menos yardas por carrera que la línea indicada. El jugador debe participar; jugadores inactivos = apuestas nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Yardas de Pase del Jugador

Pronostique si el mariscal de campo seleccionado registrará Más o Menos yardas de pase que la línea indicada. El jugador debe participar; jugadores inactivos = apuestas nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Recepciones del Jugador

Pronostique si el jugador seleccionado realizará Más o Menos recepciones que la línea indicada. El jugador debe participar; si está inactivo, las apuestas serán nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Intercepciones del Jugador

Pronostique si el mariscal de campo seleccionado lanzará Más o Menos intercepciones que la línea indicada. El jugador debe participar; jugadores inactivos = apuestas nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Touchdowns por Pase del Jugador

Pronostique si el mariscal de campo seleccionado registrará Más o Menos touchdowns por pase que la línea indicada. El jugador debe participar; jugadores inactivos = apuestas nulas. Si el partido no se completa, las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Jugador que Anotará un Touchdown

Pronostique si el jugador seleccionado anotará al menos un touchdown durante el partido. El jugador debe estar activo. Si el partido se suspende y el jugador aún no ha anotado, todas las apuestas serán nulas.

Equipo que Anotará el Primer Touchdown

Predice qué equipo anotará el primer TD en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el mercado ya se haya determinado.

Equipo que Anotará el Último Touchdown

Predice qué equipo anotará el último TD en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan.

Margen de Victoria

Predice el equipo que ganará el partido y el margen de victoria. Se incluye la prórroga (si se juega).

Carrera a 10

Predice qué equipo será el primero en anotar 10 puntos en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan, a menos que el mercado ya se haya determinado.

Carrera en la 2ª Mitad a 5/10/15/20 Puntos

Predice qué equipo será el primero en anotar 5/10/15/20 puntos en la 2ª mitad. La 2ª mitad incluye la prórroga (OT), a menos que se indique lo contrario. Si el partido no se completa, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Props de Fantasía de la NFL

Props de Fantasía de la NFL, Sistema de Puntuación

Estadística	Puntos
Yarda de Pase	0.04
TD de Pase	4
INT de Pase	-2
Yarda de Carrera	0.1
TD de Carrera	6
Recepción	0.5
Yarda de Recepción	0.1
TD de Recepción	6
Retorno de Kickoff para TD	6
Retorno de Punt para TD	6
TD por Retorno/Recuperación de Fumble Propio	6
Fumble Perdido	-2
Conversión de 2 pts por Pase	2
Conversión de 2 pts por Carrera	2
Conversión de 2 pts por Recepción	2

Props de Fantasía de la NFL, Reglas de Liquidación

Las estadísticas proporcionadas por el sitio web oficial de la National Football League se utilizarán para calificar las apuestas. Nos reservamos el derecho de esperar las correcciones estadísticas oficiales por parte del organismo rector de la liga antes de liquidar cualquier apuesta.

Props de Fantasía de la NFL, Reglas Generales

El/los jugador(es) incluido(s) en la apuesta deben jugar al menos 1 snap para que la apuesta sea válida.

Béisbol

Generalidades

Todas las apuestas incluyen entradas extras a menos que se indique lo contrario.

Si un partido de béisbol se pospone y no se juega dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán anuladas, a menos que el juego se reanude dentro de las 24 horas.

Las apuestas en juegos suspendidos (que ya han comenzado) se llevarán adelante y serán válidas si el juego se reanuda el mismo día. Si un juego suspendido no se reanuda en el mismo día y no se ha llamado una puntuación oficial, todas las apuestas serán anuladas, excepto aquellas que estaban determinadas incondicionalmente en el momento de la suspensión. Si un juego se llama oficialmente antes debido a cualquier condición, el resultado estará sujeto a la normas del Dinero de 5 entradas y 7/9 entradas. Se hace una excepción para los juegos en los que se usa la Regla de Compasión: el resultado en el momento de la llamada de la Regla de Compasión se utilizará para los propósitos de liquidación del Mercado de Dinero, Hándicap y Más/Menos.

Los juegos de Playoffs suspendidos/interrumpidos se resolverán con el resultado final, independientemente de cuándo se reanudara el juego. Incluso si no es en la misma fecha.

Debe haber al menos 5 entradas completas a menos que el equipo local esté liderando después de 4½ entradas, para que las apuestas en el Mercado de Dinero sean válidas. Si un juego es interrumpido o suspendido, el ganador se determina por el resultado en el momento en que se detiene el juego.

El juego debe durar al menos 9 entradas completas (o 8½ entradas si el equipo local está adelante) para que las apuestas en Más/Menos o Línea de Carreras sean válidas, excepto para las apuestas en las que ya se ha determinado un resultado.

Para los juegos de 7 entradas, el juego debe durar al menos 7 entradas completas (o 6½ entradas si el equipo local está adelante) para que las apuestas en Más/Menos o Línea de Carreras sean válidas a menos que se especifique lo contrario. Estos son juegos de Doble Encabezado y aquellos que se avisó antes del inicio del juego que se jugarán en 7 entradas.

El mercado de Dinero 3-Caminos se relaciona con las primeras 9 entradas. La liquidación excluirá cualquier entrada(s) extra jugada(s).

El mercado de Entrada Extra se refiere a cualquier entrada(s) jugada(s) después de que las 9 entradas completas terminaron en empate.

El periodo con la puntuación más alta se decidirá teniendo en cuenta el resultado, incluyendo cualquier entrada extra jugada.

En los mercados de dos vías se aplican las reglas de empuje, a menos que se indique lo contrario a continuación. Las apuestas simples son devueltas, y en las múltiples/parlays la selección se trata como no participante.

Si se cambia el lugar del partido, las apuestas ya realizadas se mantienen siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si los equipos de casa y visitante para un partido listado se invierten, entonces las apuestas basadas en la lista original serán nulas.

Apuestas en vivo

Apuestas en vivo: Todas las apuestas son válidas independientemente de los cambios de lanzador. Las entradas extra cuentan.

MLB

Apuesta de acción

Apuesta de acción: Una apuesta por equipo contra equipo sin importar los lanzadores iniciales. Una vez que se coloca una apuesta, las probabilidades están fijas, sin importar los cambios de lanzador antes del inicio del partido. Los nombres de los lanzadores iniciales en las selecciones son simplemente para fines informativos. Las reglas de acción se aplican a las apuestas realizadas en todos los mercados, con la excepción de los mercados de lanzadores listados.

Apuesta de lanzadores listados

Una apuesta que especifica los lanzadores iniciales de ambos equipos o de uno de ellos. El nombre(s) del los lanzador(es) listado(s) que son relevantes para la apuesta estarán incluidos en el nombre del mercado. Si uno (o ambos) de los lanzadores iniciales listados en la apuesta no empiezan, la apuesta es nula. Las reglas de lanzadores listados sólo aplican a los mercados de lanzadores listados previos en vivo. Nota - cualquier apuesta de lanzadores listados no estará disponible para Cash Out cuando el juego esté en vivo.

Apuestas en Vivo:

Los nombres de los lanzadores iniciales en las selecciones para apuestas en vivo son simplemente para fines informativos. Las apuestas en vivo son acción independientemente de los cambios de lanzador.

Nota de Cash Out

Para cualquier apuesta de lanzador listado, Cash Out no estará disponible en los siguientes escenarios:

- Cuando el juego ahora está en vivo.
- Cuando hay un cambio de lanzador después de que haces tu apuesta y antes del inicio del partido.

Reglas de Props de Jugador de MLB

En cualquier prop, el/los jugador(es) deben empezar, y lanzar al menos un lanzamiento (si son lanzadores) o tener al menos una aparición en la placa (si son jugadores de posición) en el juego designado para que la apuesta sea válida.

Para cualquier apuesta a bateo, el lanzador mencionado en la apuesta debe iniciar y lanzar al menos una vez para que la apuesta sea válida.

Para que cualquier apuesta sea válida, el juego debe durar al menos 9 entradas (8.5 si el equipo local está adelante), a menos que el resultado ya se haya determinado y al menos 5 entradas se hayan jugado (4.5 si el equipo local está adelante).

Para las Proposiciones de Bases Totales, un bateador solo recibe crédito por las bases totales si batea un sencillo (1 base), doblete (2 bases), triple (3 bases) o home run (4 bases).

Las apuestas a lanzador "Carreras totales permitidas" incluyen tanto carreras ganadas como no ganadas.

Las apuestas de jugador contra jugador para un juego específico serán válidas siempre que esos jugadores comiencen el juego y el juego sea oficial.

Siguiente Aparición en el Plato (2-way)

La interpretación oficial hecha por Major League Baseball (Béisbol de Grandes Ligas) sobre qué constituye una aparición en el plato para un determinado jugador será usada para determinar si la aparición en el plato fue registrada en la entrada especificada.

La selección de "No" en este mercado serán todas las otras posibilidades excluyendo un hit, base por bola u hit por golpe.

Escenarios específicos:

- Interferencia, Obstrucción, o Sacrificio de Bunt/Fly se resolverá como "No."
- Base intencional será resuelto como "Si (Hit/Base por Bola/HBP)."

Siguiente Aparición en el Plato Resultado del Próximo Lanzamiento

Si se ofrece un mercado de resultado de lanzamiento y ese lanzamiento no es registrado en la aparición en el plato/entrada especificada en el encabezado del mercado, las apuestas en ese mercado serán anuladas.

Escenarios específicos:

- Una bola bateada que es atrapada en territorio de foul para registrar un out será resuelta como "En Juego."
- Una bola intencional (incluso si no es lanzada por el lanzador) será considerada como "Bola."
- Para los propósitos de resolución, "Strike" solo incluye un strike llamado o intentado batear.

MLB Grand Salami

Prediga el total de carreras anotadas en todos los juegos programados en la MLB para ese día en particular. Todos los juegos programados deben jugar al menos 9 entradas (8.5 si el equipo de casa está ganando) para que las apuestas en el Grand Salami sean válidas y todos los juegos deben iniciarse en la fecha programada. Si cualquiera de los juegos es pospuesto, todas las apuestas serán anuladas.

Nota

Para el Gran Salami (Carreras Visitantes vs Carreras Locales), las carreras del equipo local serán las carreras anotadas por los equipos que bateen en la parte inferior de la entrada.

Linea de Dinero FT / Apuesta en Vivo en la Linea de Dinero

Predice qué equipo ganará el juego.

Victorias de Temporada Regular/ Enfrentamientos

El equipo debe completar al menos 160 juegos de temporada regular (incluyendo desempates) para que las apuestas tengan acción, a menos que los juegos restantes durante el transcurso de la temporada no afecten el resultado.

Victorias de Temporada Regular de la MLB

El/los equipo(s) mencionado(s) en la apuesta deben completar al menos el 98% de los juegos de temporada regular programados (usando el programa desde el Día de la Apertura) para que las apuestas tengan acción, a menos que los juegos restantes durante la temporada no afecten el resultado. Los juegos de desempate no cuentan para el total de victorias de la temporada regular.

Especiales de Temporada Regular / Estadísticas

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

Todas las apuestas se mantienen independientemente de la reubicación del equipo o del cambio de nombre del equipo. El sitio oficial de la organización gobernante se utilizará para el propósito de liquidación y cualquier enmienda posterior a los resultados no afectará las apuestas.

FT Run Line/ Live Betting Run Line

El ganador/perdedor se determina por el número de carreras acumuladas por ambos equipos y luego comparándolo con la línea de carrera dada antes de que comience el juego.

Línea de carrera -1.5

Ganas si tu equipo gana el juego con una diferencia de dos o más carreras.

Línea de carrera +1.5

Ganas si tu equipo gana o pierde con una diferencia exacta de una carrera.

FT O/U/ Live Betting O/U

Predice el total de carreras logradas en un partido.

Más de 9.5

Tu apuesta gana si hay más de 9 carreras en el partido, de lo contrario, pierdes tu apuesta.

Menos de 9.5

Tu apuesta gana si hay menos de 10 carreras en el partido, de lo contrario, pierdes tu apuesta.

Menos de 9

Tu apuesta gana si hay menos de 9 carreras en el partido.

Si hay exactamente 9 carreras, la apuesta es devuelta, de otra manera tu apuesta se pierde.

Más de 9

Tu apuesta gana si hay más de 9 carreras en el partido.

Si hay exactamente 9 carreras, la apuesta es devuelta, de otra manera tu apuesta se pierde.

FT 3-Vías Over/Under

Predice si el número total de carreras en el juego completo terminará sobre, debajo, o **exactamente igual** a la línea dada.

El resultado incluye entradas adicionales a menos que se indique lo contrario.

Si el número total de carreras anotadas coincide exactamente con la línea, las apuestas en **Exactamente** ganan, mientras que las de Más y Menos pierden.

Si el juego es abandonado antes de completarse, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado incondicionalmente el resultado.

¿Cuándo Será Anotada la Primera Carrera?

Predice en qué entrada será anotada la primera carrera del juego. Si el partido termina 0-0, las apuestas serán anuladas. Si la primera carrera ha sido anotada antes de la cancelación, las apuestas se mantienen.

Total de Hits

El mercado de Total de Hits se resolverá utilizando la puntuación oficial de MLB inmediatamente después de la conclusión del juego. El juego debe ir al menos 9 entradas (8.5 entradas si el equipo local va ganando) y ambos lanzadores listados deben comenzar para que la apuesta tenga acción. Las entradas adicionales cuentan.

Hits del Equipo Local Over/Under

Predice si el número total de hits realizados por el equipo local será más o menos de la línea dada. El juego debe ir al menos 9 entradas (8.5 si el equipo local va adelante) para que las apuestas tengan acción, a menos que ya se haya determinado el resultado. Las entradas adicionales cuentan.

Hits del Equipo Visitante Over/Under

Predice si el número total de hits realizados por el equipo visitante será más o menos de la línea dada. El juego debe ir al menos 9 entradas (8.5 si el equipo local va adelante) para que las apuestas tengan acción, a menos que ya se haya determinado el resultado. Las entradas adicionales cuentan.

Total de Hits en las Primeras 5 Entradas O/U / Total de Hits en las Primeras 7 Entradas O/U

Predice si el total de hits de ambos equipos en las primeras 5 o 7 entradas será más o menos de la línea dada. Si no se completan 5 entradas, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Total de Hits del Equipo Visitante en las Primeras 5 Entradas

Predice el total de hits registrados por el equipo visitante en la primera mitad del juego (primeras 5 entradas). Si no se completan las 5 entradas, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Equipos Impar/Par / 1st 5 Entradas Impar/Par / Impar/Par

- **Impar/Par** – Predice si el número total de carreras anotadas en todo el juego será impar o par. El juego debe durar al menos 9 entradas completas (o 8½ entradas si el equipo local está adelante) para que las apuestas tengan acción. Las entradas extras cuentan a menos que se indique lo contrario.
- **Equipos Impar/Par** – Predice si el número total de carreras anotadas por el equipo seleccionado será impar o par. El juego debe durar al menos 9 entradas completas (o 8½ entradas si el equipo local está adelante y liderando) para que las apuestas estén en acción. Las entradas extras cuentan a menos que se indique lo contrario.
- **1st 5 Entradas Impar/Par** – Predice si el número total de carreras anotadas en las primeras 5 entradas será impar o par. Si el juego se abandona antes del final del quinto inning, todas las apuestas serán nulas.

Apuestas de Serie

Las apuestas son nulas si no se completan o cambian el número de juegos establecido (según las respectivas Organizaciones de Gobierno).

Carrera a X Carreras

El primer equipo que alcance el número requerido de carreras será considerado el ganador.

El juego debe durar al menos 9 entradas completas (o 8½ entradas si el equipo local está adelante) para que las apuestas tengan acción, excepto en apuestas donde ya se ha determinado un resultado.

1st / Último Home Run

Home run inicial/último significa apostar en cuál equipo anotará el primer/último home run.

Si se termina un evento sin que se anote ningún home run, todas las apuestas en primer/último home run serán nulas.

Si un evento se abandona después de un home run anotado, entonces todas las apuestas al primer home run serán válidas mientras que las apuestas al último home run serán nulas. Si un evento se abandona sin que se anote ningún home run, todas las apuestas a primer/último home run serán nulas.

Primero en anotar/ Último en anotar

Predice qué equipo anotará la primera carrera/última carrera en el juego.

- El resultado se basa en la primera carrera anotada, independientemente de la entrada en la que ocurra.
- Si el juego se abandona antes de que se anote alguna carrera, todas las apuestas serán nulas.

Total de las carreras del equipo

El total de las carreras del equipo es similar a la apuesta de más/menos. Ganancia/pérdida es determinada por el número de carreras acumuladas por un equipo nombrado.

El juego debe durar al menos 9 entradas completas (o 8½ entradas si el equipo local está adelante) para que las apuestas tengan acción.

Sencillos del equipo visitante más/menos

Predice si el equipo visitante registrará más o menos sencillos que la línea dada. El juego debe durar al menos 9 entradas (8,5 si el equipo local está adelante) a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Dobles del equipo visitante más/menos

Predice si el equipo visitante registrará más o menos dobles que la línea dada. El juego debe durar al menos 9 entradas (8,5 si el equipo local está adelante) a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Dobles del equipo local más/menos

Predice si el equipo local registrará más o menos dobles que la línea dada. El juego debe durar al menos 9 entradas (8,5 si el equipo local está adelante) a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Ganador de la 1ª entrada (antes del partido) y apuesta de línea de dinero de la 1-9 entrada en 3 vías (en vivo)

Predice el ganador al final de la primera entrada. Las apuestas se pueden hacer seleccionando una victoria en casa, un empate o una victoria visitante.

Línea de carrera en la 1ª entrada (antes del partido) y apuesta de línea con handicap de la 1-9 entrada (en vivo)

Tipo de apuesta para predecir el ganador al final de la primera entrada que incluye ventaja predefinida.

Total más/menos de la 1ª entrada (antes del partido) y apuesta de línea total de la 1-9 entrada (en vivo)

Predice el número total de carreras acumuladas por ambos equipos al final de la 1ª entrada.

El equipo local anotará en la 1ª entrada

Predice si el equipo local anotará al menos una carrera en la 1ª entrada. Si la 1ª entrada no se completa, las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

1ª entrada anotará equipo visitante

Predice si el equipo visitante anotará al menos una carrera en la 1ª entrada. Si la 1ª entrada no se completa, las apuestas serán anuladas a menos que el resultado ya esté determinado.

1ª entrada P/I

Predice si el total de carreras acumuladas por ambos equipos será par o impar.

Equipo con la entrada más alta

¿Qué equipo anotará más carreras en una entrada? Se aplican las reglas de empate.

Líneas/Totales de 3/5/7 entradas

Las apuestas se finalizarán después de que se hayan completado las primeras 3/5/7 entradas de un juego, a menos que el resultado se haya determinado en (o después de) la mitad de la 3/5/7 entrada.

Puntuación exacta primeras 3/5/7 entradas

Las apuestas se finalizarán después de que se hayan completado las primeras 3/5/7 entradas de un juego. Si las completas 3/5/7 entradas no se completan, las apuestas serán anuladas.

Ambos equipos anotan primero 3/5/7 entradas

Las apuestas se finalizarán después de que las primeras 3/5/7 entradas de un juego hayan sido completadas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

3W Línea de carrera y 3W Handicap

Predice el ganador con la ventaja de juego preestablecida. Hay 3 posibles resultados que incluyen la ventaja de juego preestablecida: victoria en casa, empate y victoria visitante.

3W total de carreras

Predice si el total de carreras acumuladas por ambos equipos será superior, inferior o exactamente el número preestablecido.

Cuándo se decidirá el juego?

Predice en qué entrada se anotará la carrera ganadora. Las entradas extras cuentan. Si el juego es abandonado después de que se anote la carrera decisiva, las apuestas se mantienen.

Habrán entrada extra?

Predice si se jugarán entradas extras. Si el juego se abandona antes de las 9 entradas completas y no se han jugado entradas extras, las apuestas serán anuladas.

Entrada con más anotaciones

Predice qué entrada tendrá el total combinado de carreras más alto. Las entradas extras cuentan. Si más de una entrada empata con el más alto, se aplican las reglas de empate.

Equipo a ganar más innings

Predice qué equipo ganará más innings en el partido. Un inning se "gana" por el equipo que anote más carreras en ese inning. Se aplica la regla de empatar para los innings empatados. Se cuentan los innings extra.

Equipo a batear en el 9no inning

Pronostica qué equipo bateará en la parte inferior del noveno inning. Las apuestas se liquidan en base al orden oficial del juego; no se consideran los innings extras.

Margen de victoria

Predice qué equipo y con cuántas carreras exactamente ganará de las opciones dadas.

Bateador Supera/Sube

Pronostica si el bateador nombrado obtendrá más o menos hits que la línea dada. El jugador debe empezar y tener al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción.

Bateador Paseos Supera/Sube

Pronostica si el bateador nombrado tendrá más o menos paseos que la línea dada. Los paseos intencionales cuentan. El jugador debe empezar y tener al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción.

Bateador Carreras Impulsadas (RBIs) Supera/Sube

Pronostica si el bateador nombrado tendrá más o menos carreras impulsadas (RBIs) que la línea dada. El jugador debe empezar y tener al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción.

Total de bases del jugador Supera/Sube

Pronostica si el bateador nombrado tendrá más o menos bases totales que la línea dada. Las bases totales se calculan como sencillos (1), dobles (2), triples (3) y cuadrangulares (4). El jugador debe comenzar y tener al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción.

Sencillos del jugador Supera/Sube

Predice si el jugador especificado registrará más o menos sencillos que la línea dada. El jugador debe comenzar y registrar al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción.

Carreras del jugador

Prediga si el total de carreras anotadas por el jugador especificado en el partido estará por encima o por debajo de la línea dada. El jugador debe estar en la alineación inicial o registrar al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción. Las entradas extra cuentan.

Jugador que conectará un jonrón

Prediga si el jugador especificado bateará al menos un jonrón durante el partido. El jugador debe estar en la alineación inicial o registrar al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción. Las entradas adicionales cuentan.

Jugador que conectará un sencillo

Predice si el jugador especificado registrará al menos un sencillo (un hit de una base) durante el partido. Los dobles, triples y jonrones no cuentan para este mercado. El jugador debe estar en la alineación inicial o registrar al menos una aparición en el plato para que las apuestas tengan acción. Las entradas extra cuentan.

Permitidos/No permitidos por el lanzador

Prediga si el número total de hits permitidos por el lanzador especificado estará por encima o por debajo de la línea dada. El lanzador debe lanzar al menos un lanzamiento para que las apuestas tengan acción. Solo cuentan los hits permitidos mientras el lanzador está en el juego. Las entradas adicionales cuentan.

Total de carreras del equipo Impar/Par

Pronostica si el número de carreras acumuladas por el equipo correspondiente será impar o par.

Dobles resultados / HTFT

Pronostica el resultado de un partido después de los primeros 5 innings y al final del juego (Se cuentan los Innings Extra). Si un juego es abandonado, las apuestas serán nulas.

Para calificar

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido, y se otorga un pase libre, entonces todas las apuestas de calificación/ganar la copa serán nulas.

Total

Las apuestas se liquidan en base a la posición final de la liga, incluyendo los playoffs.

Dobles jornadas de la MLB

Desde la temporada 2022 de la MLB, todas las dobles jornadas se jugarán como dos partidos de nueve entradas cada uno.

Tenis

General

En caso de que ocurra cualquiera de las siguientes situaciones, todas las apuestas se mantendrán: - Un cambio de horario y/o día de partido - Un cambio de lugar - Un cambio de tipo de cancha (interior ↔ exterior). - Un cambio de superficie (antes o durante el partido). - Un retraso en el inicio de un partido no afectará la validez de las apuestas, ni tampoco una suspensión, siempre que se reanude el juego y se complete el partido.

Disposiciones adicionales: - Si un jugador se retira, es descalificado, o se otorga un walkover (victoria por no presentación) antes de que se complete el partido, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado de un mercado específico ya haya sido determinado. - Las apuestas directas permanecerán válidas independientemente de los cambios en la superficie o el lugar. Sin embargo, si el jugador seleccionado no juega al menos un punto en el torneo, todas las apuestas directas sobre ese jugador serán nulas. - Un tie-break de partido (Super Tie-break) cuenta como un set para fines de liquidación en mercados relacionados con sets. - Todos los resultados y estadísticas del torneo se liquidarán utilizando el sitio web oficial del torneo o los datos del organismo rector. - Si los organizadores del torneo acortan el formato del partido (p. ej., de mejor-de-5 a mejor-de-3), todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado de un mercado específico ya haya sido determinado. - Las reglas se aplican por igual a los partidos individuales y de dobles. En dobles, si se reemplaza a un compañero antes de que se juegue el primer punto, todas las apuestas serán nulas.

Ganador FT/ Ganador de Apuestas en Vivo

Si no se han completado el número reglamentario completo de sets, todas las apuestas se considerarán nulas.

Hándicap de Sets FT/ FT Sets O/U

Se refiere a los sets jugados en el partido. Ganancia/pérdida es determinada por el número de sets acumulados por ambos jugadores. Si no se ha completado el número reglamentario completo de sets, todas las apuestas se considerarán nulas. Un super tie-break se considera como un set para apuestas en O/U.

Ganador del Punto / Ganador del 1^{er} Punto

Predice qué jugador ganará el punto indicado. El punto nominado se mostrará en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo:

1^{er} set - 5^{to} juego – Ganador del 1^{er} punto. Si un punto no se juega por cualquier motivo: es otorgado por el árbitro como un punto de penalización, el juego o el partido termina antes de que el punto sea jugado, un jugador se retira, etc., las apuestas sobre ello serán anuladas. Los puntos del tie break no se tomarán en cuenta para este tipo de apuesta.

Ganador del Juego

Predice qué jugador ganará el juego indicado. El juego nominado se especificará en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo: 2^{do} set – 7^{mo} juego – Ganador.

Si un juego no se completa por cualquier motivo, las apuestas sobre él serán anuladas. Los puntos del tie break no se contarán para este tipo de apuesta.

Marcador Exacto del Juego

Predice los puntos del ganador y su oponente en el juego indicado eligiendo entre las opciones dadas. El juego nominado se especificará en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo:

1^{er} set – 8^{vo} juego – Marcador Exacto.

Si un juego no se completa por cualquier motivo, las apuestas sobre él serán anuladas.

Juego Hasta Deuce

Predice si un marcador de 40-40 se producirá en algún momento del juego indicado. El juego nominado se especificará en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo: 1^{er} set – 4^{to} juego – Juego Hasta Deuce.

“Sí”, significa que habrá un marcador de 40-40 en el juego.

“No”, significa que un marcador de 40-40 no ocurrirá en el juego. Si un juego no se juega por cualquier motivo o se abandona antes de alcanzar un marcador de 40-40, las apuestas sobre él serán anuladas. Una vez que se alcanza un marcador de 40-40, las apuestas sobre ese juego se resolverán, incluso si el juego se abandona por cualquier motivo en una etapa posterior.

Total de Puntos en el Juego

Tipo de apuesta de 3 opciones para predecir si habrá Más, Menos o exactamente el número dado de puntos en un juego determinado. El juego nominado se especificará en el nombre del tipo de apuesta, por ejemplo:

1^{er} set – 2^{do} juego – Total de Puntos.

Si un juego no se juega por cualquier motivo, las apuestas sobre él serán anuladas. Si un juego se abandona debido a una lesión o retiro, las apuestas sobre él serán anuladas, a menos que ya se haya determinado el respectivo resultado. Los puntos del tie break no se contarán para este tipo de apuesta.

Carrera a los Juegos

Predice qué jugador o equipo en competencia será el primero en alcanzar la (las) selección(es) relevante(s).

Puntuación del Set 1 Después de 6 Juegos

Predice el resultado después de 6 juegos jugados. Si el set no se completa todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Juegos incluyendo Apuestas en Vivo

Las apuestas de los juegos se refieren a los juegos jugados en el partido. La victoria/derrota se determina por el número de juegos acumulados por los dos jugadores. Las apuestas se considerarán nulas si no se completa el número total de sets establecido por las reglas, o si se cambia. Las apuestas que ya estén resueltas se liquidarán en base al resultado. Un desempate se considera como un juego para propósitos de los Juegos. Un super desempate se considera como un juego para todas las apuestas de Juegos.

Primer/Segundo/Tercer/Cuarto/Quinto Set (Linea de Dinero/Handicap o Más/Menos) incluyendo Apuestas en Vivo

En el caso de que el set no se complete, todas las apuestas serán nulas.

Casa/Visitante Para Ganar Al Menos Un Set

Predice si cualquiera de los dos Jugadores ganará o no al menos 1 set durante el partido. Si ya hay un set(s) finalizado(s) las apuestas serán válidas para el asentamiento.

Número De Desempates En El Partido / Ganador Del Desempate En El Set "X"

Predice el número exacto de desempates durante cada partido - 1, 2 o 3. Si no se completa el número total establecido por las reglas de sets, todas las apuestas serán consideradas nulas.

Ganador de la Línea de Dinero para cada set posible si hay un desempate a ser jugado. Si ya hay uno o más sets con ganador registrado en el desempate - todas las apuestas para ese mercado serán válidas para el asentamiento.

Cualquier Set Para Terminar A Cero

Predice si habrá un set que acabe a cero en el partido. Si el partido no se completa todas las apuestas son nulas, a menos que el mercado ya esté decidido.

Total De Juegos Par/Impar/1^{er} Set Par Impar

Predice el número total de juegos dentro de cada partido/1^{er} Set - ¿serán pares o impares? Si el partido/1^{er} El set no está completado, todas las apuestas son nulas.

Jugador que ganará más juegos

Uno de los dos Jugadores/Equipos tiene que ganar la mayoría de los juegos durante el partido para ganar este mercado. El mercado 1X2 es el empate (tie) la selección significa que el número de juegos entre los dos Jugadores/Equipos debe ser igual. Si el partido no se completa todas las apuestas son nulas.

Marcador exacto (Apuestas de set) incluyendo Apuestas en vivo

Predice el marcador de sets al final del partido. Las apuestas son nulas si no se completa el número total reglamentario de sets, o se cambia.

Juegos Más/Menos

- Descripción: Pronostica el número total de juegos en el partido.
- Las apuestas son válidas si el número de juegos especificado en la apuesta se ha completado. Las apuestas solo serán nulas si el número especificado de juegos no se puede alcanzar debido a la cancelación del partido o al cambio de formato.
- Un Tie-break cuenta como un juego para fines de liquidación.
- Un Súper Tie-break cuenta como un juego para todas las apuestas de Juegos Más/Menos.

Hándicap de Juegos

- Compara el número de juegos ganados por cada jugador después de aplicar el hándicap establecido (Hándicap de Juegos).
- Las apuestas serán Nulas (Void) si no se ha completado el número reglamentario completo de sets, o si el formato del partido ha sido modificado.
- Un Tie-break cuenta como un juego para fines de liquidación.
- Un Súper Tie-break cuenta como un juego para todas las apuestas de Hándicap de Juegos.

Total de Tie Breaks en el partido / Tie Break en el partido

Predice el número total de tie breaks jugados en el partido, o si habrá un tie break en cualquier momento del partido. - La liquidación es similar a las apuestas Over/Under. - Un tie-break de partido (Super Tie-break) se considera un set, y no cuenta como un tie break para este mercado. - Si un tie break ya ha ocurrido en un partido no terminado, las apuestas seguirán siendo válidas. Si no ha ocurrido un tie break antes del abandono, las apuestas serán nulas.

Tie Break en el 1^{er} Set (incluyendo Apuestas en vivo)

Predice si habrá un tie break en el 1^{er} set del partido. - Si el 1^{er} set se completa y se juega un tie break, las apuestas se liquidarán como ganadoras. - Si el 1^{er} set se completa sin un tie break, las apuestas se liquidarán como perdedoras. - Si el 1^{er} set no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que se haya determinado el resultado (tie break ya jugado o ya no posible).

Doble resultado (1^{er} set - Tiempo completo)

Predice si un jugador ganará o perderá el 1^{er} set y luego si ganará o perderá el partido. Las apuestas serán consideradas nulas si no se completa el número estatutario completo de sets.

Total Esses

El Total de Esses es similar a la apuesta Asiática y Más/Menos. La ganancia/pérdida se determina por el número de esses acumulados por ambos jugadores. Las apuestas son nulas si no se ha completado el número estatutario de sets, o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Primer es

Predice qué jugador servirá el primer es en el partido. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Más esses

Apuestas sobre el jugador que lanzará más esses en el partido.

En caso de descalificación o renuncia de un jugador, todas las apuestas serán nulas a menos que se haya determinado el resultado.

Handicap de esses

Predice si un jugador habrá servido más esses que su oponente después de aplicar el handicap. Si el partido no se completa (por ejemplo, retirada, walkover), todas las apuestas serán nulas.

Ganar 1^{er} punto

Predice qué jugador ganará el primer punto. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Ganar 1^{er} juego

Predice qué jugador ganará el primer juego. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Primero en ganar 2, 3, 4 o 5 juegos

Predice qué jugador será el primero en ganar dos, tres, cuatro o cinco juegos. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Primer jugador en romper el servicio

Predice qué jugador conseguirá la primera rotura de servicio en el partido. Si no hay roturas de servicio en el partido, todas las apuestas en este mercado se saldarán como perdedoras.

Doble faltas

Se refiere a las dobles faltas realizadas en el partido. La ganancia/pérdida se determina por el número de dobles faltas acumuladas de ambos jugadores. Las apuestas serán consideradas nulas si no se completa el número completo estatutario de sets, o cambia.

Primer Doble Fallo

Predice qué jugador servirá el primer doble fallo en el partido. Todas las apuestas realizadas después del lanzamiento de la moneda serán nulas.

Más Dobles Faltas

Apuesta por el jugador que cometerá más dobles faltas en el partido.

En el caso de que un jugador sea descalificado o renuncie, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Handicap de Dobles Faltas

Predice el número total de dobles faltas que un jugador cometerá en comparación con su oponente, con un handicap aplicado. Si el partido no se completa (por ejemplo, retiro, pase), todas las apuestas serán nulas.

Serve Válido Más Rápido del Jugador X (KPH)

Predice la velocidad del saque legal más rápido del jugador indicado en el partido (en KPH). Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Jugador para Ganar Exactamente 1 Set

Predice si el jugador seleccionado ganará exactamente un set. Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas.

Jugador para Ganar Exactamente 2 Sets

Predice si el jugador seleccionado ganará exactamente dos sets. Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas.

Número de Ases

La apuesta se considerará ganada si el número total de ases en el partido es igual o superior a la selección elegida: 5+, 10+, 15+, etc.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Total de Ases en Casa/Visitante

La apuesta se considerará ganada si el número total de ases del jugador seleccionado en el partido es igual o superior a la selección elegida: 5+, 10+, 15+, etc.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Total de Dobles Faltas

La apuesta se considerará ganada si el número total de dobles faltas en el partido es igual o superior a la selección elegida: 5+, 10+, 15+, etc.

Si un partido es abandonado, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Dobles Faltas en Casa/Afuera

La apuesta se considerará ganada si el total de dobles faltas del jugador seleccionado en el partido es igual o superior a la selección elegida: 5+, 10+, 15+, etc.

Si un partido se abandona, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Multibet Correcto del 1^{er}/2^{do} Set

Predice el marcador final del set eligiendo entre las opciones dadas. Cada opción incluye varios resultados y el jugador ganador.

Ganas si el ganador del set y el marcador correcto coincide con cualquier de los resultados en la opción en la que has apostado. De lo contrario, pierdes.

Total de Juegos del Jugador en el 1^{er}/2^{do} Set

Predice el número de juegos logrados por un jugador en el set. Las apuestas se considerarán nulas si no se completa el número total estatutario de juegos en el set.

Un tie break se considera como un juego para propósitos de Juegos. Un súper tie break se considera como un juego para todas las apuestas de Juegos.

Total de Breaks del Jugador

La apuesta se resuelve en base al número total de roturas de servicio logradas por el jugador seleccionado durante todo el partido. Solo se cuentan los juegos completados; si el partido se abandona antes de terminar, las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Número De Sets En Partido

La apuesta se resuelve como ganada si el partido termina con el número exacto de sets pronosticados. Para partidos al mejor de 3, los posibles resultados son 2 o 3 sets. Para partidos al mejor de 5, los posibles resultados son 3, 4, o 5 sets.

Ganador Absoluto

Predice al ganador del torneo. Si el jugador seleccionado no juega un punto, todas las apuestas sobre el jugador serán nulas.

Continente Ganador

¿Predice de qué continente vendrá el ganador del torneo? La nacionalidad, según lo indicado por el organismo rector del deporte, se utilizará para fines de liquidación.

Edad del Ganador por Encima/por Debajo

Predice si la edad del ganador del torneo será superior o inferior a la edad indicada. Si la edad del ganador es la misma que la línea, se tomarán en cuenta el número de días después del cumpleaños del jugador: 182 días o menos se asentarán como inferior, mientras que 183 o más se asentarán como superior.

Ganador sin X

Predice quién ganará el torneo sin el jugador mencionado. Si el jugador mencionado gana el torneo, el subcampeón se considerará como el ganador.

Primer ganador

Predice si el ganador del torneo lo ha ganado anteriormente.

Total de Aces en el Torneo O/U

Predice si el total de Aces en el torneo será superior o inferior a la línea indicada.

Total de Servicios Ganados en el Torneo O/U

Predice si el total de servicios ganados en el torneo será superior o inferior a la línea indicada.

Total de Dobles Faltas en el Torneo O/U

Predice si el total de Dobles Faltas en el torneo será superior o inferior a la línea indicada.

Total de Partidos que llegarán a 5 sets en el Torneo O/U

Predice si el número total de partidos que llegarán a cinco sets será superior o inferior a la línea indicada.

Total de juegos en el Torneo O/U

Predice si el número total de juegos en el torneo será superior o inferior a la línea indicada.

Número de Sembrados que pasarán a la Ronda X

Predice cuántos de los sembrados antes del torneo llegarán a la ronda indicada.

Europa vs El Resto del Mundo

Predice si el ganador del torneo será de Europa o del resto del mundo. La nacionalidad, tal como la muestra el organismo regulador del deporte, se utilizará para determinar el resultado.

Sembrado de Mayor Número que será Eliminado en la Primera Ronda

Predice el número del sembrado más alto que será eliminado en la primera ronda. Para evitar confusiones, el Sembrado 1 es el más alto.

Jugador que ganará más partidos/rondas

Predice qué jugador ganará más partidos o rondas en el torneo.

Cuál Jugador X avanzará más

Predice cuál de los jugadores indicados avanzará más en el torneo. Reglas de Empate se aplican si los jugadores son eliminados en la misma etapa. Si uno de los jugadores no juega un punto, todas las apuestas en el mercado son nulas.

¿De qué grupo provendrá el ganador absoluto?

Predice de qué grupo será el ganador del torneo.

¿El Jugador X servirá un Ace en su primer juego de servicio?

Prediga si el jugador mencionado hará un Ace en su primer juego de servicio.

Jugador X para hacer doble falta en su primer juego de servicio

Prediga si el jugador mencionado hará doble falta en su primer juego de servicio.

Cuarto ganador/Mitad ganadora

Prediga el cuarto/mitad de donde vendrá el ganador del torneo. Todos los jugadores que participan en el torneo están divididos en 4 grupos (Cuartos), con una de las primeras 4 semillas en cada Cuarto.

Cuarto Ganador: elija de qué Cuarto vendrá el jugador ganador (por ejemplo, 1°, 2°, 3°, 4°). Mitad Ganadora: elija de qué Mitad vendrá el jugador ganador (por ejemplo, superior o inferior).

Ganar un cuarto

Predicir el ganador del cuarto. El jugador debe comenzar el torneo.

Finalistas / Llegar a la final

Prediga los jugadores que llegarán a la final del torneo. Ambos jugadores deben iniciar el torneo.

Cara a cara

Predice qué jugador llegará a la ronda más alta en (o ganará) el torneo. En caso de que no se presente un corredor, todas las apuestas quedan anuladas. Se aplican las reglas de Empuje. Ambos jugadores deben iniciar el torneo.

Etapas de eliminación

El jugador debe iniciar el primer partido del torneo para que las apuestas sean válidas.

Dobles de partido

Resultado del partido con más/menos ases, más/menos faltas dobles en el partido.

El cliente apuesta en: qué jugador ganará los dos mercados nombrados.

- Un número igual de ases o un número igual de faltas dobles se considerará como una apuesta perdedora.
- En caso de descalificación o retiro, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado de la apuesta.

Triples de partido

Resultado del partido con más/menos ases y más/menos faltas dobles en el partido.

El cliente apuesta en: qué jugador ganará los tres mercados nombrados.

- Un número igual de ases o un número igual de faltas dobles se considerará como una apuesta perdedora.@
- En caso de descalificación o retiro, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado de la apuesta.

Total de Roturas

Una rotura de servicio ocurre cuando el receptor gana un juego durante el servicio del oponente (los mini-breaks en los tie-breaks no cuentan). Estás apostando a si el número total acumulado de roturas en el partido será mayor o menor que la línea establecida. Si el partido no se completa (por ejemplo, retiro, walkover), todas las apuestas serán nulas, excepto para aquellas cuyo resultado ya ha sido determinado.

Total de Roturas en el Torneo

Una rotura ocurre cuando un jugador pierde su servicio. La cantidad total de roturas jugadas en cada partido a través del torneo nombrado.

Total de Tie-breaks en el Torneo

La cantidad total de Tie-breaks jugados en cada partido a través del torneo nombrado.

Mayor Porcentaje del 1^{er} Servicio

Predecir al jugador que obtendrá el mayor número de primeros servicios en todo el partido. Si el porcentaje del 1^{er} servicio está empatado, la apuesta se pierde.

Total de Roturas de Servicio en el Partido

Predice cuántas veces cada jugador perderá su juego de servicio en el partido. Las apuestas son nulas si no se ha completado el número de sets estipulado, o ha cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

King de Tie-Break

Predice que el partido será ganado en sets seguidos, con cada set ganado 7-6. El cliente apuesta a: un jugador para ganar en sets seguidos 2-0 o 3-0 y para ganar cada set 7-6.

- Si algún set completado no se gana 7-6, la apuesta se establecerá como perdedora.
- Si un jugador es descalificado o se retira, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado de la apuesta.

1^{er} Set para dar la mayoría de ases

Predice qué jugador dará más ases en el 1^{er} set. Las apuestas son nulas si no se ha completado el número estatutario de sets, o ha cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Si no hay pausas/servicios/as/bifaltas (si corresponde), las apuestas serán nulas.

Ganar y juegos totales

Resultado del partido combinado y juegos totales. Las apuestas son nulas si el número estatutario de sets no se ha completado, o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Jugador X no enfrentará punto de quiebre en el partido

Las apuestas son nulas si el número estatutario de sets no se ha completado, o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Jugador X no perderá el saque en el partido

Los desempates no cuentan como juegos de servicio.

El jugador no debe ser quebrantado en ningún momento durante el partido.

Las apuestas son nulas si el número estatutario de sets no se ha completado, o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Jugador X ganará punto en cada juego de devolución en el partido

Las apuestas son nulas si el número estatutario de sets no se ha completado, o cambiado. Si un partido no se completa debido a la retirada o descalificación de un jugador, todas las apuestas serán nulas.

Primer jugador en perder un juego de servicio

Predice qué jugador perderá un juego de servicio primero. Los desempates no cuentan como juegos de servicio. Para que sea un ganador, el jugador especificado debe perder un juego de servicio.

Primer Nuevo Número 1

El cliente apuesta a un nuevo jugador para ser clasificado como el número 1 de la ATP en el mundo que nunca ha logrado este ranking antes. Si un jugador no en las selecciones alcanza el número 1 en el mundo de la ATP, las apuestas serán nulas.

1^{er} Grupos de puntuación correcta del set

En caso de descalificación o retiro, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta, por ejemplo, si un set se abandona a 4-4.

Primer Juego de Servicio del Jugador - Ganador del Juego, Primer Juego de Servicio del Jugador - Primer Punto

En caso de descalificación o cancelación durante el primer partido con servicio del jugador, todas las apuestas serán canceladas a menos que ya haya comenzado el último set o ya se haya determinado la liquidación de las apuestas o no haya forma de que el partido termine sin determinar claramente el resultado de este mercado.

Mercados rápidos de tenis

En caso de que el árbitro otorgue punto(s) de penalización, todas las apuestas en ese partido se mantendrán. En caso de un juego de penalización, todas las apuestas en ese juego serán nulas, con la excepción de cualquier mercado donde ya se haya determinado la liquidación.

Total de quiebres de servicio para el Jugador X

Pronostica cuántos quiebres de servicio logrará el jugador indicado en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

Ases del Jugador X O/U

Pronostica cuántos Ases servirá el jugador indicado en el partido. Esto se resolverá a partir de los datos oficiales del organismo regulador. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

Dobles Faltas del Jugador X O/U

Pronostica cuántas Dobles Faltas servirá el jugador indicado en el partido. Esto se resolverá a partir de los datos oficiales del organismo regulador. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

Jugador X para Ganar y Jugador Y para Ganar un Set

Pronostica si el jugador indicado primero ganará el partido mientras pierde al menos 1 set. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

Jugador X para Ganar Desde Atrás

Pronostica si el jugador indicado ganará el partido a partir de un Set atrás. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

1^{er} Set: Carrera a 2, 3, 4 o 5 Juegos

Pronostica qué jugador alcanzará primero el número indicado de juegos en el set indicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán nulas.

1^{er} Líder tras 2, 4 o 6 juegos

Predice quién estará liderando después del número de juegos indicado, ten en cuenta que el "Empate" es una opción. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

El Jugador X quebrará el servicio en el 1^{er} set

Predice si el jugador indicado logrará romper el servicio en el 1^{er} set del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Total de quiebres de servicio en el 1^{er} set

Predice cuántos quiebres de servicio se lograrán en el primer set. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Jugador X total de quiebres de servicio en el 1^{er} set

Predice cuántos quiebres de servicio logrará el jugador indicado en el primer set. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

1^{er} jugador a que le rompan el servicio

Predice qué jugador fallará en conservar su juego de servicio primero. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Jugador X rompe primero, gana el 1^{er} set y gana el partido

Predice si el jugador indicado registrará el primer quiebre de servicio, ganará el primer set y ganará el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Carrera al partido a 10 juegos

Predice qué jugador alcanzará primero el número indicado de juegos en el set indicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

El Jugador X salva un punto de partido y gana el partido

Predice si el jugador indicado logrará salvar exitosamente un punto de partido y procederá a ganar el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Ganador del partido, Mayor cantidad de ases, Juegos totales

Predice el ganador del partido, quién lanzará más Ases y si el total de juegos en el partido será superior o inferior a la línea indicada. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Minutos totales

Predice el número total de minutos que durará el partido. Esto se resolverá con el tiempo oficial del partido proporcionado por el organismo rector. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Porcentaje del 1^{er} saque del jugador X

Predice el porcentaje del primer saque del jugador indicado. Esto se resolverá con los datos oficiales proporcionados por el organismo rector. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Marcador del próximo partido después de X puntos

Predice cuál será el marcador después del número de puntos indicado en el próximo partido.

El próximo partido tendrá un Punto de Quiebre

Predice si el próximo partido contendrá un punto de quiebre. Si el próximo partido no se completa, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Hándicap de punto del próximo partido

Predice quién ganará el próximo partido teniendo en cuenta el hándicap de puntos indicado. Si el próximo partido no se completa, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Ganador de los próximos 2 partidos

Predice el resultado de los próximos dos partidos. Si ambos partidos no se completan, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Próximo quiebre de saque

Predice qué jugador logrará el próximo quiebre de saque en el partido. Si no hay quiebres de saque en el partido, todas las apuestas en el mercado se declararán como perdedoras.

Puntuación correcta del set actual para cualquier jugador

Predice el grupo correcto en el que termina el set indicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Hándicap de juegos en el set actual

Predice quién ganará el set actual con el hándicap indicado aplicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

El jugador X quebrará el saque en el set actual

Predice si el jugador indicado logrará romper el saque en el set indicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas sobre resultados indeterminados serán nulas.

Total de quiebres de saque del jugador X en el set actual

Predice cuántos quiebres de saque conseguirá el jugador indicado en el set actual. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Total de quiebres de saque del jugador X en el partido

Predice cuántos quiebres de saque conseguirá el jugador indicado en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Resultado del partido y total de juegos

Predice quién ganará el partido y si el número total de juegos será mayor o menor a la línea declarada. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Hándicap de juegos del próximo set

Predice quién ganará el próximo set con el hándicap declarado aplicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Total de quiebres en el set X

Predice el total de quiebres de saque en el set indicado. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Carrera a 10 juegos

Predice qué jugador alcanzará primero el número de juegos indicado.

Carrera a 20 juegos

Predice qué jugador alcanzará primero el número de juegos indicado. Si ninguno de los jugadores alcanza los juegos declarados, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Próximo Ace

Predice quién servirá el próximo Ace en el partido. Si no se sirve otro Ace, todas las apuestas se liquidarán como perdedoras. Esto se liquidará con los datos oficiales de la entidad rectora.

Próxima doble falta

Predice quién servirá la próxima doble falta en el partido. Si no se produce otra doble falta, todas las apuestas se liquidarán como perdedoras.

Total de Aces en el próximo set

Predice cuántos Aces se servirán en el set indicado. Esto se liquidará con los datos oficiales de la entidad rectora.

Mayor cantidad de Aces con hándicap

Predice qué jugador servirá más Aces con el hándicap declarado aplicado. Esto se liquidará con los datos oficiales proporcionados por la entidad rectora. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados no decididos serán nulas.

Handicap de Doble Falta más frecuente

Predice qué jugador servirá la mayoría de las dobles faltas con el handicap declarado aplicado. Esto se resolverá a partir de los datos oficiales proporcionados por el organismo rector. Si el partido no se completa, todas las apuestas en resultados indeterminados serán anuladas.

Total de Ases M/A

Predice si el número total de Ases será mayor o menor a la línea indicada. Esto se resolverá a partir de los datos oficiales del organismo rector.

Carrera a 50 puntos

Predice qué jugador alcanzará primero el número de puntos indicado. Si ninguno de los jugadores alcanza los juegos indicados, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Carrera al set actual a X puntos (15,20,25)

Predice qué jugador alcanzará primero el número de puntos indicado en el set declarado. Si ninguno de los jugadores alcanza los juegos indicados, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Total de puntos en los próximos 2 juegos

Predice el número total de puntos jugados en los próximos dos juegos. Si los dos próximos juegos no se completan, todas las apuestas en el mercado serán nulas.

Jugador para llegar a la ronda X o más

Predice si el jugador indicado avanzará al menos a la ronda declarada.

Partido más largo del torneo M/A

Predice la duración del partido más largo del torneo. Esto se resolverá a partir del tiempo oficial del partido del organismo rector.

Boxeo

General

Si el combate no se lleva a cabo según lo programado y **no comienza dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local)**, todas las apuestas serán anuladas. Las excepciones son: 1. si se anuncia una hora de inicio incorrecta, y 2. si se organiza un combate utilizando una fecha prevista antes de que se confirme la fecha oficial.

Una vez que se realice un anuncio oficial sobre la fecha del combate, el evento se actualizará en consecuencia y quedará sujeto a las reglas normales.

El sonido de la campana es la señal para el inicio del primer round para propósitos de apuestas.

Cuando un luchador no responde a la campana para el siguiente round entonces se considerará que su oponente ha ganado en el round anterior.

En la declaración de un "No Contendido" o "Empate Técnico" todas las apuestas serán nulas y las apuestas serán devueltas, con la excepción de los mercados donde el resultado ya ha sido determinado.

Ganador del Tiempo Completo/ Ganador de Apuestas en Vivo

Todas las apuestas serán válidas independientemente de cualquier cambio en el número programado de rondas.

En caso de un **empate**, todas las apuestas serán **nulas** y las apuestas serán reembolsadas, a menos que se indique lo contrario (por ejemplo, mercados de moneyline de 3 vías).

Esto incluye peleas que terminan en un **Empate Mayoritario**. Las apuestas se liquidarán en base al **resultado oficial anunciado en el ring**. Los apelaciones o modificaciones posteriores no afectarán la liquidación (a menos que la modificación se deba a un error humano al anunciar el resultado).

Si un **luchador es descalificado después de que la pelea ha comenzado**, todas las apuestas se mantendrán y se considerará ganador al oponente.

Si un **luchador** es descalificado antes de que comience la pelea, **todas las apuestas serán nulas**** y se reembolsarán las apuestas.

Método de Victoria

Si por cualquier razón el número de rondas en una pelea cambia, entonces las apuestas ya colocadas serán nulas y las apuestas serán devueltas.

Empate o Empate Técnico - Empate es empate en la tarjeta de puntuación. Empate Técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del inicio del 5º round, por cualquiera razón distinta a Nocaut, Nocaut Técnico o descalificación y resulta en que todas las apuestas sean nulas.

Nocaut - Nocaut es cuando el boxeador no se levanta después de un conteo de 10. Nocaut Técnico es la regla de los 3 derribos o si el árbitro interviene. Cualquier retiro del rincón será considerado un Nocaut Técnico a menos que la pelea sea decidida posteriormente por las tarjetas de puntaje de los jueces, o sea declarada Sin Contender.

Decisión Técnica - La decisión se basa en los puntos de la tarjeta de puntuación entre los jueces. La Decisión Técnica se determina por las tarjetas de puntuación de los jueces en cualquier momento que no sea al final de las rondas programadas.

En caso de una Decisión Técnica antes del final de la pelea todos los mercados que pueden ser resueltos como Decisión serán resueltos como Decisión.

FT Rondas OU/ Apuestas en vivo Rondas OU

Si por cualquier razón el número de rondas en una pelea es cambiado, entonces las apuestas ya colocadas serán anuladas y las apuestas serán devueltas.

Para propósitos de liquidación donde se indica una media ronda, entonces 1 minuto 30 segundos de la respectiva ronda definirá la mitad para determinar si es menos o más.

En el caso del boxeo femenino y rondas de 2 minutos, más de 1:00 definirá la mitad de la ronda.

Por ejemplo: 90 segundos en la 7ª ronda de una pelea de boxeo equivale a 6.5 rondas

Apuestas de Derribo

Para propósitos de liquidación, un derribo se define como un luchador que es noqueado o que recibe un conteo obligatorio de 8 (cualquier cosa considerada un resbalón por el árbitro no contará).

Apuestas de Ronda o Grupo de Rondas

Si por cualquier razón el número de rondas en una pelea es cambiado, entonces las apuestas en las rondas ya colocadas serán anuladas y las apuestas serán devueltas.

Para propósitos de apuestas, apostar en rondas o grupos de rondas es para que un luchador gane por KO, TKO o descalificación durante esa ronda o grupo de rondas.

En el caso de una Decisión Técnica antes del final de la pelea todas las apuestas serán resueltas como una victoria por Decisión.

¿En qué Ronda terminará la pelea/Cuándo terminará la pelea?

Si por cualquier razón el número de rondas en una pelea es cambiado, entonces las apuestas ya colocadas serán anuladas y las apuestas serán devueltas.

Para propósitos de apuestas, "Pelea hasta el final" cubre que la pelea sea decidida por puntos, o termine en empate después del número de rondas programadas.

En el caso de un Empate Técnico o Decisión Técnica declarada, entonces la liquidación de ambos mercados se basará en la última ronda completada.

Críquet

General

Todos los partidos deben comenzar **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local)** para que las apuestas tengan validez.

Se aplica una excepción si se anuncia una hora de inicio incorrecta.

Los "partidos de prueba" y los "partidos de dos, tres o cuatro días" están excluidos de las reglas establecidas anteriormente.

Si se cambia la sede del partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga designado como tal. Si se invierten los equipos local y visitante para un partido listado, las apuestas basadas en el listado original se anularán.

Todas las apuestas se liquidarán utilizando el resultado oficial declarado por el organismo rector correspondiente del partido o competición en cuestión.

Las reglas push se aplican a todos los mercados bidireccionales.

Un día / Twenty20 / T10 / Competiciones de 100 bolas

En los partidos afectados por condiciones climáticas adversas, las apuestas se regirán por las reglas oficiales de la competencia con la siguiente excepción: si un partido se decide mediante un lanzamiento o el lanzamiento de una moneda, todas las apuestas se anularán.

Si un partido se abandona debido a interferencia externa, las apuestas se anularán a menos que se declare un resultado basado en las reglas oficiales de la competencia. En caso de un cambio de oponente respecto al anunciado, todas las apuestas para ese partido se anularán.

Cuando no se indique un precio o estado específico para el empate y las reglas oficiales de la competencia determinen un lado ganador/progreso, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

En competiciones en las que un Bowl Out o Super Over determina un ganador, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Carreras de entradas

Si se aplica el método Duckworth-Lewis (D / L) y se reducen las carreras de uno de los equipos, el mercado será válido para la liquidación.

Si el partido se reduce en overs, antes de que comience el partido, las apuestas a carreras de entradas se mantendrán. Las apuestas solo se anularán en este escenario si se pierden más overs una vez que el partido haya comenzado, dependiendo del tipo de partido, ver más abajo.

En partidos de un día: las apuestas se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca en 5 o más con respecto al programa original, a menos que el mercado ya esté determinado.

Veinte20 partidos: las apuestas se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca en 3 o más con respecto al calendario original y al momento en que se realizaron las apuestas, a menos que el mercado ya esté determinado.

Partidos T10: las apuestas se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca en 1 o más con respecto al calendario original y al momento en que se realizaron las apuestas, a menos que el mercado ya esté determinado.

Partidos de 100 bolas: las apuestas se anularán si la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de bolas se reduzca en 21 o más con respecto a lo programado originalmente y cuando se realizaron las apuestas, a menos que el mercado ya esté determinado.

Partidos de tres/cuatro/cinco días

Se deben lanzar un mínimo de 50 overs a menos que Todo Fuera o el equipo lo declare. De lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas. En caso de que se pierda una entrada, todas las apuestas se anularán.

Partidos de prueba / Partidos de primera clase

Las apuestas se mantendrán según el resultado oficial proporcionado en caso de que se haya lanzado al menos una bola. Si un partido se abandona debido a interferencia externa, todas las apuestas se anularán.

Empate sin apuesta

Predice qué equipo será el ganador. En caso de empate, todas las apuestas serán anuladas. Si se abandona un juego, las apuestas se anularán.

Doble Oportunidad

Predice que el resultado del partido será cualquiera de las tres opciones dadas. Las apuestas se mantendrán según el resultado oficial siempre que se haya lanzado al menos una bola.

1st 6 carreras excesivas

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

1st 12 carreras excesivas

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

Primeras carreras X Overs (5 bolas)

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

Ejecuciones de sesión

Predice cuántas carreras se anotarán en la sesión específica. El resultado está determinado por el número total de carreras anotadas, independientemente de qué equipo las haya anotado. Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

5 bandas de exceso de carrera

Si el número seleccionado de overs no se completa debido a factores externos o condiciones climáticas adversas, las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Si la duración natural de las entradas es menor que el número de overs seleccionado (por ejemplo, un equipo queda eliminado en menos de los overs seleccionados o alcanza su objetivo), las apuestas se mantendrán.

Siguientes carreras

Predice el total de carreras anotadas durante el próximo over del partido. Se incluirán extras y penalizaciones. Si no se completa Over, las apuestas se anularán a menos que ya se hayan determinado.

Siguientes carreras (5 bolas)

Predice el total de carreras anotadas durante el siguiente Over (5 bolas) del partido de 100 bolas. Se incluirán extras y penalizaciones. Si no se completa Más (5 bolas), las apuestas se anularán a menos que ya se hayan determinado.

Se queda sin entrega

Predice cuántas carreras se puntuarán con la entrega especificada. La liquidación estará determinada por el número de carreras sumadas al total del equipo, fuera de la entrega especificada. A efectos de liquidación,

todas las bolas ilegales cuentan como entregas. Ejemplo: si algún over comienza con un lanzamiento amplio, entonces 1 carrera para el lanzamiento amplio será la liquidación para el primer lanzamiento a pesar de que no se trata de una bola lanzada legalmente. La siguiente bola se considerará entrega 2 para ese over. Si un lanzamiento resulta en un tiro libre o un tiro libre se vuelve a lanzar debido a un lanzamiento ilegal, las carreras anotadas del lanzamiento adicional no cuentan. Se incluyen todas las carreras, ya sea desde el principio o no. Por ejemplo, un ancho con tres carreras adicionales tomadas equivale a 4 carreras en total de esa entrega especificada.

Carreras totales del bateador

El bateador nombrado obtendrá una puntuación mayor o menor que el total especificado.

En todas las formas de Cricket, el bateador debe enfrentar al menos 1 bola para que las apuestas sean válidas, a menos que esté fuera antes de que se enfrente la primera bola.

Partidos de prueba/partidos de primera clase

Sujeto a la norma anterior, todas las apuestas se mantendrán independientemente de los retrasos e interrupciones causadas por el clima adverso.

Partidos de un día (40/50 Overs)

Las apuestas de carrera del bateador se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso resulta en una pérdida de 5 o más overs en el momento de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado un acuerdo.

Veinte 20 partidos

Las apuestas de carrera del bateador se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso resulta en una pérdida de 3 o más overs en el momento de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado un acuerdo.

T10

En partidos de 10 Over, las apuestas se anularán si no se completan las entradas completas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de la apuesta.

Partidos de 100 bolas

Las apuestas de carrera del bateador se anularán si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso resulta en una pérdida de 21 o más bolas en el momento de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado un acuerdo.

Se considerará determinada una liquidación si se pasa la línea en la que se realizó la apuesta o se despide al bateador.

¿El siguiente sobre Wicket? (Sí / No)

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

Si no se completa Over, las apuestas se anularán, a menos que el mercado ya esté determinado.

Siguiente sobre impar/par

El cero se considerará número par.

Si no se completa Over, las apuestas se anularán.

Caída del próximo wicket

Predice si el próximo wicket caerá antes o después de que se haya anotado un número específico de carreras. Las apuestas se anularán si el terreno indicado no cae a menos que ya se haya establecido un mercado ganador. Si un jugador se retira lesionado, todas las apuestas realizadas en ese terreno se transfieren a la siguiente asociación hasta que caiga un terreno.

En los partidos internacionales de un día y otros partidos con overs limitados, las apuestas de caída del wicket se anularán si el número programado de overs para las entradas se reduce en 5 o más overs después de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En partidos Twenty20, las apuestas a la caída del Wicket se anularán si el número programado de overs para las entradas se reduce en 3 o más overs después de realizar la apuesta, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En partidos de 100 bolas, las apuestas de caída de wicket se anularán si el número programado de bolas para entradas se reduce en 21 o más.

Mejor bateador/mejor jugador de bolos

Sólo cuentan las primeras entradas. Las apuestas a jugadores no seleccionados en el 11 inicial o designados como suplentes serán anuladas. Si un jugador es seleccionado pero no batea ni fildea, las apuestas a jugadores que son seleccionados pero no batean ni fildean se considerarán perdedoras. Se aplican las reglas de empate. Si dos jugadores o más terminan con el mismo número de ventanillas, el lanzador con el menor número de carreras concedidas será considerado ganador.

Hay un número mínimo de overs que se deben jugar antes de que se interrumpa el juego o Todo Fuera. De lo contrario, se anularán todas las apuestas:

- Un día internacional – 20 overs
- Todas las competiciones nacionales de 40 mayores: 10 overs
- Todas las competiciones nacionales de 50 mayores: 20 mayores
- Copa All Twenty20 – 6 overs
- 10 partidos adicionales - 6 overs
- Todos los partidos de 100 bolas: 40 bolas
- Cricket de prueba: se deben lanzar un mínimo de 50 overs a menos que se juegue Todo Fuera. De lo contrario las apuestas serán nulas.

Hombre del partido

Las apuestas se establecen según el jugador del partido declarado oficialmente. Se aplican las reglas de empate.

Para ganar el sorteo

Predice qué equipo ganará el lanzamiento de la moneda al comienzo del juego.

Puntuación individual más alta

Se debe jugar un número mínimo de Overs; de lo contrario, todas las apuestas se anularán:

- Veinte20 partidos: 20 Overs completos para cada equipo;
- Partidos de un día: al menos 40 Overs para cada equipo;
- Partidos de 100 bolas: 100 bolas completas para cada equipo
- Partidos de prueba y de primera clase: el partido completo cuenta; Si el juego termina empatado, debe haber un mínimo de 200 Overs lanzados para fines de liquidación.

Asociación de apertura más alta

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

En los partidos internacionales de un día y otros partidos con overs limitados, las apuestas se anularán si el número programado de overs para las entradas se ha reducido en 5 o más overs cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En Twenty20, las apuestas se anularán si el número programado de overs para las entradas se ha reducido en 3 o más overs cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado el establecimiento. Las apuestas también se anularán si un equipo enfrenta menos overs que el oponente, a menos que el establecimiento de la apuesta ya se haya determinado antes de que se llevara a cabo la reducción de overs.

Las **apuestas a partidos de 100 bolas** se anularán si el número programado de bolas para las entradas se ha reducido en 21 o más bolas cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado el establecimiento. Las apuestas también se anularán si un equipo enfrenta menos balones que el contrario, a menos que el establecimiento de la apuesta ya se haya determinado antes de que se produjera la reducción de balones.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas se anularán si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ya se haya determinado el establecimiento de la apuesta. En los partidos de Primera el mercado se refiere únicamente a las primeras entradas de cada equipo.

Ventanillas perdidas en carreras "X"

El establecimiento se determina por el número de ventanillas perdidas hasta el momento en que se alcanza una puntuación específica. Si un equipo declara o alcanza su objetivo o no se alcanza el puntaje citado, entonces los terrenos perdidos en ese momento serán el resultado del mercado.

Partidos de prueba y partidos de primera clase: todas las apuestas se mantendrán independientemente de los retrasos causados por la lluvia o por cualquier otro motivo.

Partidos de un día: las apuestas se anularán si la lluvia y cualquier otro retraso provocan que el número de overs se reduzca en 5 overs o más de lo programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado el establecimiento de las apuestas.

Twenty20 Matches: las apuestas se anularán si la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca en 3 overs o más de lo programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que el establecimiento de las apuestas ya esté determinada.

Partidos de 100 bolas: las apuestas se anularán si la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de bolas se reduzca en 21 bolas o más de lo programado cuando se realizaron las apuestas, a menos que ya se haya determinado la liquidación de las apuestas.

Más partidos de 6

Predice qué equipo anotará más 6 en el juego. Si un partido se abandona antes de que se alcancen los Overs necesarios para diferentes tipos de partidos, todas las apuestas se anularán.

En partidos de prueba y campeonato del condado todo el partido cuenta. En los juegos de prueba se deben lanzar un mínimo de 200 overs; de lo contrario, las apuestas se anularán.

En partidos Twenty20 se deben jugar los 20 overs completos para cada equipo (a menos que un equipo sea eliminado); de lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que se determine el establecimiento de las apuestas.

En partidos de 100 bolas se deben jugar las 100 bolas completas para cada equipo (a menos que un equipo sea eliminado); de lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que se determine el establecimiento de las apuestas.

En partidos de un día en los que el número de overs se haya reducido y el resultado aún no se haya determinado, las apuestas se anularán. A efectos del establecimiento, se trata de todas las entregas en las que a un bateador se le acreditan exactamente seis carreras (incluidos All-run/Overthrows). En los partidos decididos por un Super Over, los seis aciertos durante el Super Over no contarán a efectos de establecimiento.

Jugador para marcar la mayoría de los 6

Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no esté en el 11 inicial serán anuladas. Se debe programar el siguiente número mínimo de overs; de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado el establecimiento. Las apuestas a jugadores seleccionados pero que no batean se considerarán perdedoras si se anota uno o más seis. Se aplican las reglas de empate.

En partidos decididos por un Super-Over, los seis aciertos durante el Super-Over no contarán a efectos de liquidación. Las apuestas se anularán si no se obtienen seises.

- Twenty20 Matches - Los 20 overs completos para cada equipo
- Partidos de un día - Al menos 40 overs para cada equipo

Mayoría de los partidos de cuatro

Predice qué equipo anotará más Cuatros en el juego. Si un partido se abandona antes de que se alcancen los Overs necesarios para diferentes tipos de partidos, todas las apuestas se anularán.

En partidos de prueba y campeonato del condado todo el partido cuenta. En los juegos de prueba se deben lanzar un mínimo de 200 overs; de lo contrario, las apuestas se anularán.

En partidos Twenty20 el partido debe programarse para los 20 overs completos y debe haber un resultado oficial.

En partidos de 100 bolas se deben jugar los 20 overs completos para cada equipo (a menos que un equipo sea eliminado); de lo contrario, las apuestas se anularán, a menos que se determine la liquidación de las apuestas.

En partidos de un día en los que el número de overs se haya reducido y el resultado aún no se haya determinado, las apuestas se anularán. A efectos de liquidación, se trata de todas las entregas en las que a un bateador se le acreditan exactamente cuatro carreras (incluidos All-run/Overthrows). En partidos decididos por un Super Over, los Cuatro acertados durante el Super Over no contarán para propósitos de liquidación.

1^{er} Método de ventanilla

Predice el método mediante el cual se puntuará 1^{er} Wicket del juego. Si el juego se abandona antes de que se anote un wicket o no se anota ningún wicket en el partido, todas las apuestas se anularán.

Las opciones disponibles son: Atrapado, Lanzado, LBW, Quedarse fuera, Perplejo y Cualquier otro (incluye Expulsado/Retirado).

Una puntuación de cincuenta/cien en el partido

Se debe programar el siguiente número mínimo de overs y debe haber un resultado oficial (Duckworth - Lewis cuenta); de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

- Twenty20 Matches - Los 20 overs completos para cada equipo.
- Partidos de 100 bolas - Las 100 bolas completas para cada equipo.
- Partidos de un día - Al menos 40 overs para cada equipo.

- Partidos de prueba y de primera categoría - Todo el partido cuenta. En partidos empatados debe haber un mínimo de 200 overs lanzados.

Una puntuación de cincuenta/cien en la primera entrada

Predice si se anotará 50 o 100 en la primera entrada del partido. Las apuestas se realizan en la primera entrada del partido y la liquidación la determina el equipo que batea primero (a diferencia de ambos equipos). Las entradas deben completarse (las declaraciones cuentan); de lo contrario, las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

La mayoría de los que se agotan

Predice qué equipo creará más carreras mientras juega. Si se abandona un partido, todas las apuestas se anularán. Si un partido se reduce en overs y se alcanza un resultado, entonces el equipo que logró la mayor cantidad de overs mientras jugaba, independientemente del número de overs lanzados, será el ganador. En partidos determinados por un Super Over, cualquier agotamiento durante el Super Over no contará para fines de liquidación. En los partidos de prueba y los partidos de primera clase se contarán todas las entradas del partido.

1st Carreras totales / Total de carreras de las primeras 5 bolas

Predice el total de carreras anotadas durante el primer over o las primeras cinco bolas del partido. Se incluirán extras y penalizaciones. Si el 1^{er} Over o el primeras 5 bolas, las apuestas se anularán.

1^a njm1 Puntuación de entradas

Los precios se ofrecerán por el número de carreras anotadas durante las 1^{as} entradas del partido, independientemente de qué equipo batee primero. Se debe programar el siguiente número mínimo de overs; de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

- Twenty20 Matches - Los 20 overs completos para cada equipo.
- Partidos de un día - Al menos 40 overs para cada equipo.

Partidos de prueba y de primera clase: las declaraciones se considerarán el final de una entrada para fines de liquidación. En caso de que se pierda la primera entrada, todas las apuestas se anularán. En caso de que una entrada no se complete debido a interferencia externa o inclemencias del tiempo, todas las apuestas se anularán a menos que ya se haya determinado la liquidación.

1^{er} Líder de entradas

Ambos equipos deben completar sus primeras entradas para que las apuestas sean válidas (incluidas las declaraciones). Se aplican reglas de empate.

Se ejecuta en la caída del 1^{er} terreno

Predice el número de carreras en el juego en las que caerá el 1^{er} terreno. Si un partido se abandona antes de la caída del 1^{er} Wicket, o no hay ningún Wicket en el juego, las apuestas se anularán a menos que la apuesta ya esté determinada.

Método de despido

Predice el método mediante el cual se eliminará al primer/siguiente bateador. Si no hay Wickets en el juego o después de que la apuesta se haya realizado en Apuestas en vivo, todas las apuestas se anularán.

Método de despido bidireccional

Las opciones disponibles son: Captado y No Captado. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como ventanilla. Si no caen más ventanillas, todas las apuestas se anularán.

Método de despido de 6 vías

Las opciones disponibles son: Atrapado, Lanzado, LBW, Quedarse fuera, Perplejo o Cualquier otro (incluye Expulsado/Retirado). Un bateador que se retira lesionado no cuenta como ventanilla. Si no caen más ventanillas, todas las apuestas se anularán.

Método de despido de 7 vías

Las opciones disponibles son: Lanzado, Recepción del fildeador, Recepción del portero, LBW, Fuera, Desconcertado o Cualquier otro (incluye Expulsado/Retirado). Un bateador que se retira lesionado no cuenta como ventanilla. Si no caen más ventanillas, todas las apuestas se anularán.

Par/Impar

Predice si la suma de todas las carreras anotadas en el período correspondiente (Partido, Entradas, Más) será un número par o impar. Los extras y las penalizaciones se incluirán a efectos de liquidación. Si el período correspondiente no finaliza, todas las apuestas se anularán.

Carreras totales en el partido (O/U)

Prediga si el número de carreras en el período correspondiente (entradas, más) será superior o inferior a un número determinado. Si el período correspondiente no finaliza, todas las apuestas se anularán.

Se debe programar el siguiente número mínimo de overs; de lo contrario, todas las apuestas se anularán, a menos que ya se haya determinado la liquidación:

- Twenty20 Matches - Los 20 overs completos para cada equipo.
- Partidos de 100 bolas: 100 bolas completas para cada equipo.
- Partidos de un día - Al menos 40 overs para cada equipo.
- Partidos de prueba y de primera categoría - Todo el partido cuenta. En partidos empatados debe haber un mínimo de 200 overs lanzados.

Carrera a 10 carreras

Predice qué jugador anotará las primeras 10 carreras en el juego. Las apuestas se mantienen si todos los jugadores enumerados comienzan a batear; de lo contrario, todas las apuestas se anularán. Las apuestas se mantienen sin importar cuál de los jugadores comience a batear primero. Si ninguno de los jugadores listados llega a 10 Carreras, la opción Ninguno es la ganadora. Si se abandona un juego antes de que cualquiera de los jugadores enumerados alcance las 10 carreras, y si ambos jugadores están eliminados, la opción Ninguno será la ganadora. De lo contrario, las apuestas serán nulas.

Total de 6 partidos

Predice si el número total de seises en el partido será superior o inferior a una cifra específica.

Si una intervención por lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que se reduzca el número de overs, respecto del programado cuando se realizó la apuesta, las apuestas abiertas sobre un total de seis partidos en un partido Twenty 20 se anularán, si la reducción es de 3 o más. overs y nulo en otros partidos de overs limitados, si la reducción es de 5 o más overs.

En partidos decididos por un Super-Over, los Seises alcanzados durante el Super-Over no contarán para propósitos de liquidación.

Sólo los 6 anotados desde el bate (fuera de cualquier entrega, legal o no) contarán para el total de Seis. Los derribos y extras no cuentan.

Total de partido 4

Predice si el número total de cuatros en el partido será superior o inferior a una cifra específica.

Si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca con respecto al programado cuando se realizó la apuesta, las apuestas abiertas sobre el total de cuatro partidos en un partido Twenty 20 se anularán si la reducción es de 3 o más overs y se anularán. en otros partidos de overs limitados si la reducción es de 5 o más overs. En un partido de 100 bolas, las apuestas se anularán si se pierden 21 o más bolas.

En partidos decididos por un Super-Over, los Cuatro acertados durante el Super-Over no contarán para propósitos de liquidación.

Sólo los Cuatro anotados desde el bate (de cualquier entrega, legal o no) contarán para el total de Cuatro. Los derribos, todos los 4 corridos y los extras no cuentan.

Entradas Total 4 y 6

Predice si el número total de cuatro o seis en las entradas será superior o inferior a una cifra específica.

Si una intervención por lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que se reduzca el número de overs, a partir del programado cuando se realizó la apuesta, las apuestas abiertas sobre entradas totales de cuatro o seis en un partido Twenty 20 se anularán, si la reducción es de 3. o más overs y nulo en otros partidos de overs limitados, si la reducción es de 5 o más overs. En un partido de 100 bolas, las apuestas se anularán si se pierden 21 o más bolas.

En partidos decididos por un Super-Over, los 4 y 6 acertados durante el Super-Over no contarán para propósitos de liquidación.

Solo los 4 y 6 anotados desde el bate (fuera de cualquier entrega, legal o no) contarán para el total de 4 y 6 de las entradas. Los extras no cuentan.

Anchos totales del partido

Predice si el número total de anchos será superior o inferior a una cifra específica.

Si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca de lo programado, cuando se realizó la apuesta, todas las apuestas abiertas sobre el total de partidos en un partido Twenty 20 se anularán si la reducción es de 3 o más overs. y nulo en otros partidos de overs limitados si la reducción es de 5 o más overs. En un partido de 100 bolas, las apuestas se anularán si se pierden 21 o más bolas.

En partidos decididos por un Super-Over, los anchos lanzados durante el Super-Over no contarán para propósitos de liquidación.

Total de partidos agotados

Prediga si el número total de agotamiento será superior o inferior a una cifra específica.

Si la intervención de la lluvia o cualquier otro retraso da como resultado que el número de overs se reduzca respecto al programado, cuando se realizó la apuesta, todas las apuestas abiertas sobre el total de agotamiento del partido en un partido Twenty 20 se anularán si la reducción es de 3 o más. overs y anulado en otros partidos de overs limitados si la reducción es de 5 o más overs. En un partido de 100 bolas, las apuestas se anularán si se pierden 21 o más bolas.

En partidos decididos por un Super-Over, los Run Outs durante el Super-Over no contarán para propósitos de liquidación.

Equipo con el mayor puntaje de Overs del 1^{er} 6/10/15 o puntaje de 25 primeras bolas.

Predice qué equipo tendrá la puntuación más alta después de los 1^{os} 6/10/15 Overs o las primeras 25 bolas. Se aplican reglas push. Si alguno de los equipos no completa el número de overs o bolas indicado, las apuestas se anularán. En caso de empate, las apuestas serán anuladas.

Partidos de bateador

Predice qué bateador anotará más carreras en el juego. Se aplican reglas push. En los partidos de prueba y campeonato del condado, solo la primera entrada cuenta a efectos de liquidación. Las apuestas se mantendrán si cada bateador ha enfrentado al menos una bola.

Apuestas de bolos

Predice qué jugador de bolos tomará la mayor cantidad de ventanillas en el juego. Se aplican reglas push. En los partidos de prueba y campeonato del condado, solo la primera entrada cuenta a efectos de liquidación. Las apuestas se mantendrán si cada lanzador ha lanzado al menos una bola. Los terrenos tomados en un super over no contarán para fines de liquidación. En el caso de que ambos jugadores tomen el mismo número de terrenos, el jugador con el menor número de carreras concedidas será considerado ganador.

Mercados de torneos

Torneo Total de 6°

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate. Los seis anotados en un super over no cuentan.

Torneo Total de 4°

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate. Los cuatro anotados en un super over no cuentan.

Total del torneo de Anchos

Si un jugador lanza un lanzamiento amplio, todas las carreras adicionales tomadas del lanzamiento amplio cuentan, p. si va por 4 y se puntúa como 5 anchos; A efectos de apuestas, el lanzamiento contará como 5 lanzamientos en lugar de 1 lanzamiento amplio.

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate. Los lanzamientos de Ancho en un super over no cuentan.

Total de agotamiento del torneo

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Los run outs en un super over no cuentan.

Total muñones del torneo

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Los tocones en un súper over no cuentan.

Equipo del torneo que logrará la mayor cantidad de 6

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate. Los seis anotados en un super over no cuentan.

Puntuación más alta del jugador individual en el torneo

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate.

Siglos totales de torneos

A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate.

Torneo Puntuación más alta del equipo

¿Cuál será la puntuación más alta del equipo durante la serie? A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate..

Hat-trick del torneo

Las apuestas se liquidan como "Sí", si se registra oficialmente un "hat-trick" (considerado como cuando un lanzador despide a tres bateadores con lanzamientos consecutivos en el mismo partido) durante el torneo.

¿El jugador de bolos tomará 5 ventanillas en un partido?

Las apuestas se liquidan como "Sí" si un jugador toma 5 ventanillas en un partido. - A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs.

Especiales

Jugador X Total de carreras en la Copa Mundial

Cuántas carreras anotará el jugador X durante la Copa del Mundo.

Las apuestas de carrera se mantendrán independientemente de si un jugador juega o no, a menos que se indique lo contrario; Se contarán todas las carreras anotadas durante el torneo. A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan. Debe jugar al menos un partido para que las apuestas sean válidas.

Jugador X Total de terrenos de la Copa Mundial

¿Cuántos terrenos ocupará el jugador X durante la Copa del Mundo?

Las apuestas por terreno se mantendrán independientemente de si un jugador juega o no, a menos que se indique lo contrario; Se contarán todos los terrenos anotados durante el torneo. A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs.

Los terrenos anotados en un super over no cuentan. Debe jugar al menos un partido para que las apuestas sean válidas.

El jugador ejecuta la apuesta del partido

¿Quién anotará más carreras durante el Mundial?

Las apuestas de jugador por carrera se mantendrán independientemente de si un jugador juega todos los partidos o no, a menos que se indique lo contrario; Se contarán todas las carreras anotadas durante el torneo. A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan. Ambos jugadores involucrados en la apuesta de partido deben jugar al menos un partido para que las apuestas sean válidas.

Apuesta de partido del jugador que lanza bolos

¿Quién ocupará más terrenos durante el Mundial?

Las apuestas de jugador de bolos se mantendrán independientemente de si un jugador juega todos los partidos o no, a menos que se indique lo contrario; Se contarán todos los terrenos tomados durante el torneo. A efectos de liquidación, el total oficial se mantendrá independientemente de que cualquier partido se abandone o se reduzca en overs. Se aplican las reglas de empate.

Los terrenos anotados en un super over no cuentan. Ambos jugadores involucrados en la apuesta de partido deben jugar al menos un partido para que las apuestas sean válidas.

Directo

Predice el ganador de la liga. Las apuestas se liquidan según la posición final de la liga, a menos que se indique lo contrario.

Mejor bateador/jugador de bolos de la serie

Cualquier jugador citado, que no participe en la serie especificada, será anulado. En el caso de que dos o más jugadores terminen con el mismo número de terrenos, el lanzador con el menor número de carreras concedidas será el ganador. Se aplican las reglas de empate.

Para ganar el grupo

Predice el equipo que terminará primero en su grupo. Se aplican las reglas de empate.

Finalistas

Predice los dos equipos que jugarán la final del torneo.

Etapas De Eliminación

Predice en qué etapa del torneo un determinado equipo será eliminado.

Llegar a la final

Predice si un determinado equipo llegará a la final del torneo.

Deportes electrónicos

General

La liquidación se basa en el resultado oficial declarado por el organismo rector competente de la competición especificada.

Si un partido no se juega o se pospone, las apuestas serán **nulo**, a menos que se juegue el partido **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada**.

Cuando corresponda, se podrá abrir un nuevo evento para apuestas.

Si un jugador o equipo compite con un apodo mal escrito o con una cuenta secundaria (*smurf*), el resultado y las apuestas siguen siendo válidos, a menos que quede claro que no se trata del jugador o equipo que debía disputar dicho encuentro.

Si se otorga una victoria por incomparecencia (walkover) a un jugador o equipo en al menos una partida, mapa o ronda antes de que comience el encuentro, todas las apuestas serán anuladas.

Si una partida de CS2 llega a la prórroga, el resultado tras la prórroga se utilizará a efectos de liquidación.

En un enfrentamiento en el que un equipo cuenta con una ventaja de uno o más mapas (debido, por ejemplo, a que proviene de la final del cuadro de ganadores), «mapa 1» se refiere al primer mapa que se juega, «mapa 2» al segundo, y así sucesivamente.

Ganador tiempo completo

Predice qué jugador/equipo ganará el partido (mapa/ronda si se especifica en el título). Si un partido, juego o mapa comienza, pero no se completa, todas las apuestas se anularán. Se hace una excepción cuando el jugador es descalificado, en cuyo caso el jugador/equipo al que se le otorgue la victoria según una fuente oficial de la competencia será considerado ganador. Si se cambia el número programado de rondas/mapas, las apuestas al Ganador aún se consideran válidas.

Spread y más/menos de tiempo completo

El diferencial es una forma de hacer que las probabilidades sean más competitivas al darle una ventaja al forastero.

Los mercados diferenciales se determinan en función de la liga en la que se juegan. En Starcraft y Dota estos son mapas, en Counter Strike son rondas, etc. La liquidación se basa en la puntuación final (mapas/rondas ganadas por cada equipo) sumando la desventaja (spread) dada.

Más/Menos, o apuesta total, es una predicción de si se necesitará un número de juegos/mapas/rondas superior o inferior para decidir el ganador.

Si el partido no se completa por algún motivo o se cambia el número programado de mapas/rondas después de que se haya ofrecido este mercado, las apuestas a Spread y Over/Under se anularán.

En vivo

Si un partido se repite debido a un empate o una desconexión, todas las apuestas serán anuladas. El partido repetido se considerará un evento en vivo independiente.

DOTA 2

Ganador de FT y ganador de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el partido.

Hándicap de partido FT y hándicap de partido de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el juego alternativo cuando se deduce el hándicap de la puntuación final del mapa de ese equipo en particular. Se utiliza un hándicap de 1,5 para los partidos Bo2 y Bo3, y además se utiliza un hándicap de 2,5 para los partidos Bo5.

Puntuación correcta

El resultado final del Partido, presentado como “No. de mapas ganados por local: número de mapas ganados por visitante”.

Ganador del mapa

Qué equipo (local o visitante) gana el mapa.

Total de mapas por encima/por debajo

Si el recuento de mapas jugados en un determinado partido está por encima o por debajo de una cifra determinada. El número 2,5 se utiliza para Bo3, mientras que los números 3,5 y 4,5 se utilizan para Bo5.

Local para ganar al menos un mapa y visitante para ganar al menos un mapa

Si un determinado equipo gana al menos un mapa en un partido en particular.

Duración del mapa

Si la duración final del juego de un mapa está por encima o por debajo de una cifra determinada.

Muertes totales

Si el recuento final de muertes (basado en la puntuación visible en el juego, que es la suma de las muertes en casa y fuera) en un mapa está por encima o por debajo de una determinada cifra.

Torres Totales

Si el recuento final de torres destruidas (basado en la puntuación visible en el juego, que es la suma de las torres destruidas en casa y fuera) en un mapa determinado está por encima o por debajo de una determinada cifra.

Muertes Hándicap

Qué equipo (local o visitante) tiene más muertes después de deducir la desventaja de la puntuación final del mapa de ese equipo en particular.

Equipo que consigue la enésima muerte

El ganador de este mercado es el equipo que logra un asesinato, lo que obliga a que la suma del total de asesinatos de ambos equipos sea igual a X.

Carrera hacia X muertes

¿Qué equipo alcanza primero un cierto número de muertes?

Primera sangre

¿Qué equipo logra la primera muerte?

Primera torre

¿Qué equipo consigue la primera torre destruida?

Primer cuartel

¿Qué equipo consigue el primer cuartel destruido.

Mapa Primera Égida

El primer equipo que recoja la primera égida.

Muertes totales par/impar

Si el recuento final de muertes (basado en la puntuación visible en el juego, que es la suma de las muertes en casa y fuera) en un mapa determinado es un número par o impar.

Alboroto

Si al menos un jugador, del equipo local o visitante, ha logrado 5 o más asesinatos en un corto período de tiempo y este evento se anuncia en el juego.

Ultrakill

Si al menos un jugador, del equipo Local o Visitante, ha conseguido 4 o más asesinatos en un corto período de tiempo y este evento es anunciado dentro del juego.

Más allá de un Dios

Si al menos un jugador, del equipo local o visitante, ha logrado 10 o más muertes sin morir y este evento se anuncia en el juego.

Megacreeps

Si se destruyen todos los cuarteles locales o ausentes y este evento se anuncia en el juego.

League of Legends

Ganador de tiempo completo y ganador de apuestas en vivo

¿Qué equipo (local o visitante) gana el partido durante el tiempo completo o las apuestas en vivo.

Hándicap de partido en tiempo completo y hándicap de partido de apuestas en vivo

¿Qué equipo (local o visitante) gana el juego alternativo cuando se deduce el hándicap de la puntuación final del mapa de un equipo en particular. Se utiliza un hándicap 1,5 para los partidos Bo2 y Bo3, y el hándicap 2,5 se utiliza adicionalmente para los partidos Bo5.

Puntuación correcta

¿Cuál sería el resultado final del Partido, presentado como “No. de mapas ganados por local: número de mapas ganados por visitante”.

Ganador del mapa

Qué equipo (local o visitante) gana el mapa.

Número de mapas tiempo completo

Si el recuento de mapas jugados en un determinado partido está por encima o por debajo de una cifra determinada. El número 2,5 se utiliza para Bo3, mientras que los números 3,5 y 4,5 se utilizan para Bo5.

Local para ganar al menos un mapa y visitante para ganar al menos un mapa

Si un determinado equipo gana al menos un mapa en un partido en particular.

Duración del mapa

Si la duración final del juego de un determinado mapa está por encima o por debajo de una cifra determinada. Si la duración es la misma que el umbral, se resuelve como SOBRE Selección.

Muertes totales

Si el recuento final de muertes (basado en la puntuación visible en el juego, la suma de muertes locales y ausentes) en un mapa determinado está por encima o por debajo de una determinada cifra.

Total de torretas

Si el recuento final de torres destruidas (según la puntuación visible en el juego, que es la suma de las torres destruidas En casa + Ausente) en un mapa determinado está por encima o por debajo de una determinada cifra.

Matar desventaja

Qué equipo (local o visitante) tiene más muertes después de deducir la desventaja de la puntuación final del mapa de ese equipo en particular.

Equipo que anotará la enésima muerte

El ganador de este mercado es el equipo que logra un asesinato, lo que obliga a que la suma del total de asesinatos de ambos equipos sea igual a X.

Carrera hacia X muertes

Que equipo alcanza primero un cierto número de muertes.

Primera sangre

Que equipo logra la primera muerte.

Primer inhibidor

Que equipo consigue el primer inhibidor destruido.

Primer Barrón

Que equipo mata primero a un barón.

Total de muertes pares/impares

Si el recuento final de muertes (basado en la puntuación visible en el juego, que es la suma de las muertes en casa y fuera) en un mapa determinado es un número par o impar.

Matanza de quadra

Si al menos un jugador, del equipo local o visitante, logra 4 o más muertes en un corto período de tiempo, este evento se anuncia en el juego.

Penta muerte

Si al menos un jugador, del equipo local o visitante, ha logrado 5 o más asesinatos en un corto período de tiempo y este evento se anuncia en el juego.

Xº tipo de dragón

Tipo de primer/segundo dragón generado desde el inicio del mapa.

Tipo Dragon Soul

Tipo de tercer dragón generado desde el inicio del mapa.

Tipo de dragón que será asesinado

Si un dragón de cierto tipo será asesinado al menos una vez en un mapa determinado.

CS2

Ganador de tiempo completo y ganador de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el partido.

Hándicap de partido tiempo completo y hándicap de partido de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el juego alternativo cuando se deduce el hándicap de la puntuación final del mapa de ese equipo en particular. Se utiliza un hándicap de 1,5 para los partidos Bo2 y Bo3, y además se utiliza un hándicap de 2,5 para los partidos Bo5.

Número de mapas tiempo completo

Si el recuento de mapas jugados en un determinado partido está por encima o por debajo de una cifra determinada. El número 2,5 se utiliza para Bo3, mientras que los números 3,5 y 4,5 se utilizan para Bo5.

Puntuación correcta

¿Cuál sería el resultado final del Partido, presentado como “No. de mapas ganados por local: número de mapas ganados por visitante”.

Local para ganar al menos un mapa y visitante para ganar al menos un mapa

Si un determinado equipo gana al menos un mapa en un partido en particular.

Puntuación de ronda correcta

¿Cuál sería la puntuación final del Mapa, presentado como “No. de Rondas ganadas por Local: No. de Rondas ganadas por Visitante”.

Ganador del mapa

Qué equipo (local o visitante) ganó el mapa.

Ganador del Mapa – 3 Vías

Qué equipo (Local o Visitante) alcanza primero una puntuación de 13 rondas, o si ambos equipos llegan a 12 rondas y el mapa termina en empate.

Ganador de la Ronda de Pistola de la 1.ª Mitad / Ganador de la Ronda de Pistola de la 2.ª Mitad

Qué equipo (Local o Visitante) gana la ronda de pistola especificada de CS (1.ª / 13.ª).

Hándicap redondo

Qué equipo (local o visitante) gana el mapa alternativo cuando el hándicap se deduce del recuento final de rondas de un equipo en particular en un mapa determinado.

Carrera hacia X rondas

Qué equipo (local o visitante) alcanza primero el número de rondas ganadas.

Ganador de la 1.ª Mitad

Qué equipo (Local o Visitante) tiene un mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas.

Ganador de la 2.ª Mitad

Qué equipo (Local o Visitante) tiene un mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas y antes de que el mapa concluya en empate o sea ganado por uno de los equipos.

Rondas totales

Si el recuento de Rondas jugadas en un determinado Mapa está por encima o por debajo de una cifra determinada.

Total de rondas pares/impares

Si el recuento final de rondas en un mapa determinado es un número par o impar.

Tiempo extra

Si se jugará tiempo extra o no.

Valorante

Ganador de FT y ganador de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el partido.

Hándicap de partido tiempo completo y hándicap de partido de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el juego alternativo cuando el hándicap se deduce de la puntuación final del mapa del equipo en particular. El hándicap 1.5 se utiliza para partidos Bo2 y Bo3, el hándicap 2.5 se utiliza adicionalmente para partidos Bo5.

Número de mapas tiempo completo

Si el recuento de mapas jugados en un determinado partido está por encima o por debajo de una cifra determinada. El número 2,5 se utiliza para Bo3, mientras que los números 3,5 y 4,5 se utilizan para Bo5..

Puntuación correcta

¿Cuál sería el resultado final del Partido, presentado como “No. de mapas ganados por local: número de mapas ganados por visitante”.

Local para ganar al menos un mapa y visitante para ganar al menos un mapa

Si un determinado equipo gana al menos un mapa en un partido en particular.

Ganador del mapa

Qué equipo (local o visitante) ganó el mapa.

Ganador de la primera mitad de la ronda de pistola / Ganador de la segunda mitad de la ronda de pistola

Qué equipo (local o visitante) gana la ronda de pistola especificada (1./13.).

Hándicap redondo

Qué equipo (local o visitante) gana el mapa alternativo cuando el hándicap se deduce del recuento final de rondas de un equipo en particular en un mapa determinado.

Carrera hacia X rondas

Qué equipo (local o visitante) alcanza primero # # de rondas ganadas.

Ganador de la 1.ª mitad

Qué equipo (local o visitante) tiene mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas.

Ganador de la segunda mitad

¿Qué equipo (local o visitante) tiene mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas y antes de que el mapa concluya como empate o ganado por un equipo?

Rondas totales

Si el recuento de Rondas jugadas en un determinado Mapa está por encima o por debajo de una cifra determinada.

Total de rondas pares/impares

Si el recuento final de rondas en un mapa determinado es un número par o impar.

Tiempo extra

Si se jugará tiempo extra o no.

Rey de Gloria

Ganador de tiempo completo y ganador de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el partido.

Hándicap de partido tiempo completo y hándicap de partido de apuestas en vivo

Qué equipo (local o visitante) gana el juego alternativo cuando se deduce el hándicap de la puntuación final del mapa de ese equipo en particular. Se utiliza un hándicap de 1,5 para los partidos Bo2 y Bo3, y además se utiliza un hándicap de 2,5 para los partidos Bo5.

Número de mapas tiempo completo

Si el recuento de mapas jugados en un determinado partido está por encima o por debajo de una cifra determinada. El número 2,5 se utiliza para Bo3, mientras que los números 3,5 y 4,5 se utilizan para Bo5.

Puntuación correcta

¿Cuál sería el resultado final del Partido, presentado como “No. de mapas ganados por local: número de mapas ganados por visitante”.

Local para ganar al menos un mapa y visitante para ganar al menos un mapa

Si un determinado equipo gana al menos un mapa en un partido en particular.

Ganador del mapa

Qué equipo (local o visitante) ganó el mapa.

Balonmano

General

Todas las apuestas se liquidarán en base al marcador al final del tiempo reglamentario, excluyendo el tiempo extra (si se juega), a menos que se indique lo contrario.

Todos los partidos deben comenzar en la fecha programada (hora local) para que las apuestas sean válidas.

Todos los partidos se basan en el resultado al final de un juego programado de 60 minutos a menos que se indique lo contrario. Si no se juegan los 60 minutos programados, entonces las apuestas serán nulas, a menos

que se indique lo contrario. Se hace una excepción para los juegos en los que se utiliza una regla de clemencia: el resultado en el momento de la llamada de la regla de clemencia se utilizará para efectos de liquidación.

Si un partido se pospone o se suspende por cualquier motivo, todas las apuestas serán **anuladas**, a menos que se re programe y se juegue **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente** o que se indique lo contrario en las reglas.

Se aplica una excepción si se anuncia una hora de inicio incorrecta.

Las estadísticas proporcionadas por el sitio web oficial de la competencia o partido relevante se utilizarán para fines de liquidación. En caso de que las estadísticas no estén disponibles en el sitio web oficial o haya pruebas significativas de que el sitio web oficial está incorrecto, utilizaremos una fuente independiente para liquidar las apuestas.

En ausencia de pruebas consistentes e independientes o en presencia de pruebas significativamente contradictorias, las apuestas se liquidarán en base a nuestras propias estadísticas.

Apuestas en vivo

Si el evento no se completa, entonces todas las apuestas serán nulas, a menos que se indique lo contrario o el resultado ya se haya determinado.

FT 1X2 / Apuestas en vivo 1X2

Las apuestas se hacen seleccionando una victoria en casa, un empate o una victoria a domicilio:

1 – Ganar en casa

X – Empate

2 – Ganar fuera de casa

Diferencial FT / Diferencial de Apuestas en Vivo

Predice el ganador del partido después de aplicar el handicap (diferencial) declarado al marcador final.

HC Alternativo

Predice el ganador, aplicando el handicap alternativo dado.

FT O/U/ Apuestas en vivo O/U

Predice si el número total de goles marcados por ambos equipos será superior o inferior a un número dado. Si el partido se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Objetivos Alternativos

Predice si el número total de goles anotados por ambos equipos será mayor o menor a un número alternativo dado. Si el juego es abandonado todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

1^{er} Tiempo 1X2 / Diferencial del 1^{er} Tiempo / Sobrepasar/No Sobrepasar 1^{er} Tiempo

Las apuestas (**1X2, Handicap y Sobrepasar/No Sobrepasar**) se resuelven solo en el resultado del primer tiempo.

Si el 1^{er} tiempo no se completa, todas las apuestas son nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Handicap Alternativo para el 1^{er} Tiempo

Predice el ganador del 1^{er} tiempo, aplicando el handicap alternativo dado.

Objetivos Alternativos del 1^{er} Tiempo

Predice si el número total de goles anotados en el 1^{er} tiempo por ambos equipos será mayor o menor a una línea alternativa dada.

2^{do} Tiempo

Las apuestas (**1X2, Handicap y Sobrepasar/No Sobrepasar**) se resuelven solo en el resultado del segundo tiempo.

Si el 2^{do} tiempo no se completa, todas las apuestas son nulas, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Primer equipo en anotar/Último equipo en anotar

Predice qué equipo anotará el primer/último gol en el partido. Los goles en propia puerta cuentan para el equipo acreditado con el gol.

Si un partido es abandonado después de un gol, todas las apuestas sobre el Primer equipo en anotar se mantendrán, mientras que las apuestas sobre el Último equipo en anotar serán nulas.

Par/Impar

Una predicción de si el total de goles acumulados por ambos equipos sumará un número par o impar.

Doble Oportunidad

Una apuesta Doble Oportunidad te permite cubrir dos de los tres posibles resultados con una sola apuesta.

Las siguientes opciones están disponibles:

1 o X - si el resultado es una victoria en casa o un empate, entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

X o 2 - si el resultado es un empate o una victoria fuera de casa, entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

1 o 2 - si el resultado es una victoria en casa o fuera de casa, entonces las apuestas en esta opción son ganadoras.

Medio Tiempo/Tiempo Completo

Predice el resultado de un partido al medio tiempo y al final del tiempo regular. Si se abandona un juego, las apuestas serán nulas.

Ejemplo: Si eliges 1/X, estás apostando que el equipo local estará ganando en el primer tiempo y el partido terminará en empate. El tiempo extra no cuenta.

Carrera a X Goles

Predice qué equipo será el primero en llegar a X goles. Si el juego se abandona, entonces todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado. Incluye Ninguno.

Mitad con Más Goles

Predice en qué mitad se marcarán más goles. Incluye Empate.

Total de Puntos del Equipo Más/Menos

Ganancia/pérdida se determina por los goles acumulados por un equipo nombrado. Si el juego se abandona, todas las apuestas serán nulas, a menos que ya se haya determinado el resultado.

Equipo Par/Impar

Predice si el número total de goles acumulados por un equipo en un partido será un número par o impar.

Equipo con Mitad de Mayor Anotación

Predice cuál equipo marcará más goles en cualquier (ya sea 1ra o 2da) mitad del juego. Incluye Empate.

Margen Ganador

Predice por cuántos goles el equipo ganador ganará el partido. Incluye Empate.

TriBet Tiempo Completo / TriBet 1ra Mitad

Predice cuál de los dos equipos ganará con una diferencia de goles de la siguiente manera: para el tiempo completo - por 3 o más goles o cualquier otro resultado; para la 1ra mitad - por 2 o más goles o cualquier otro resultado.

Alternativa de Medio Tiempo/Tiempo Completo

Predice el resultado de un partido al medio tiempo y al final del tiempo regular. Las selecciones se basan solo en las que ganan sin las opciones de empate más cualquier otra como selección adicional. Si se abandona un juego, las apuestas serán nulas.

Para Clasificar

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido y se concede un bye, todas las apuestas de clasificación serán nulas.

Posición Final

Predice qué equipo estará al frente en la clasificación final del torneo.

Si uno o más equipos no comienzan el torneo, todas las apuestas se consideran nulas y se reembolsarán las apuestas.

Ganador del grupo

Predice el equipo que ganará el grupo. Las apuestas se liquidarán en base a las posiciones finales del grupo.

Máximo goleador/Máximo goleador del equipo

Los goles marcados en el tiempo reglamentario (60 minutos) y el tiempo extra cuentan para fines de liquidación. Sin embargo, los goles del penalti no cuentan. Se aplican las reglas de empate. Si un jugador participa en el torneo, todas las apuestas tendrán acción.

Ganador absoluto/Ganador

Predice el ganador de la competencia relevante. Las apuestas se liquidan en base a la posición final de la liga, después de los play-offs (si se juegan), a menos que se indique lo contrario.

Hockey sobre hielo

General

Todos los partidos deben comenzar **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local del estadio)** para que las apuestas tengan validez. Se aplica una excepción si se anuncia una hora de inicio incorrecta.

Si se cambia el lugar del partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y visitante de un partido enumerado se invierten, las apuestas realizadas en base al listado original serán nulas.

Los juegos deben durar un mínimo de 55 minutos para ser válidos. Si un juego se suspende antes de que se jueguen 55 minutos completos, todas las apuestas sobre el resultado del juego serán reembolsadas a menos que se indique lo contrario, con excepción de las apuestas en cualquier mercado que se haya determinado incondicionalmente.

Las estadísticas proporcionadas por la página web oficial de la correspondiente competencia se usarán para resolver las apuestas. En ausencia de un sitio web oficial, o cuando se presente evidencia significativamente contradictoria, las apuestas serán resueltas en base a un proveedor de puntuaciones oficial.

Resolución en tiempo extra

Los mercados se resuelven incluyendo el tiempo extra y los penales (si es necesario) a menos que se indique lo contrario. Para la resolución de mercados que incluyen tiempo extra, cuando el partido se decide en penales se añadirá un gol al marcador del equipo ganador.

Las únicas excepciones son para los partidos en las siguientes ligas, que serán resueltos excluyendo el tiempo extra a menos que se indique lo contrario:

- Amistosos
- Amistosos internacionales
- Liga de Campeones (fase de play-off)

El Mercado de línea de gol alternativa y el Mercado de total de goles alternativo se resolverán incluyendo el tiempo extra para todas las ligas a menos que se indique lo contrario.

Los siguientes mercados excluyen el tiempo extra/penales para la resolución:

Todos los mercados de 3 vías

Línea de gol asiática

Línea de gol asiática

Apuesta sin Empate

Carrera a mercados

Equipo que marcará el próximo gol

Próximo gol anotado

Apuestas por periodos(1^{ro} /2^{ndo} /3^{ro})

Periodo de mayor anotación

Mercados de goleadores

Grand Salami – NHL

Pronóstico del número total de goles anotados en todos los partidos programados de la NHL para ese día en particular. Todos los partidos programados deben jugar tres periodos completos. Si alguno de los partidos se cancela o abandona antes de que se jueguen tres periodos completos, todas las apuestas serán nulas. period, bets on this market stand.

1^{er} Período Ganador

Las apuestas se resuelven basándose en el resultado del 1^{er} período únicamente. El 1^{er} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona después del 1^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

1^{er} Periodo Puck Line

Las apuestas se resuelven en el resultado del 1^{er} periodo únicamente, aplicando el handicap dado (puck line). El 1^{er} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona después del 1^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

1^{er} Periodo O/U

Las apuestas se resuelven en el número total de goles marcados en el 1^{er} período únicamente. El 1^{er} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona después del 1^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

2^{do} Período Ganador

Las apuestas se resuelven en base al resultado del 2^{do} período únicamente. El 2^{do} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona durante el 2^{do} período, las apuestas en este mercado son nulas. Si el partido se abandona después del 2^{do} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

2^{do} Período Puck Line

Las apuestas se resuelven en el resultado del 2^{do} período únicamente, aplicando el handicap dado (puck line). El 2^{do} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona durante el 2^{do} período, las apuestas en este mercado son nulas. Si el partido se abandona después del 2^{do} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

2^{do} Período O/U

Las apuestas se resuelven en el número total de goles marcados en el 2^{do} período únicamente. El 2^{do} período debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido se abandona durante el 2^{do} período, las apuestas en este mercado son nulas. Si el partido se abandona después del 2^{do} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

Ganador del 3^{er} Período

Las apuestas se liquidan en base al resultado del 3^{er} período únicamente. Se excluye el tiempo extra. El 3^{er} período debe completarse para que las apuestas tengan acción. Si el partido se abandona durante el 3^{er} período, las apuestas en este mercado quedan anuladas. Si el partido se abandona después del 3^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

Línea de Puck del 3^{er} Período

Las apuestas se liquidan en base al resultado del 3^{er} período únicamente, aplicando la desventaja dada (línea de puck). Se excluye el tiempo extra. El 3^{er} período debe completarse para que las apuestas tengan acción. Si el partido se abandona durante el 3^{er} período, las apuestas en este mercado quedan anuladas. Si el partido se abandona después del 3^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

Más/Menos en el 3^{er} Período

Las apuestas se liquidan en base al número total de goles marcados en el 3^{er} período únicamente. Se excluye el tiempo extra. El 3^{er} período debe completarse para que las apuestas tengan acción. Si el partido se abandona durante el 3^{er} período, las apuestas en este mercado quedan anuladas. Si el partido se abandona después del 3^{er} período, las apuestas en este mercado se mantienen.

Ganador de 2 vías [Incluyendo TE]

Predice el ganador del partido incluyendo tiempo extra y penaltis.

Línea de Puck FT / Línea de Puck para Apuestas en Vivo

Predice la diferencia entre ambos equipos al marcador final.

Las apuestas de difusión se liquidarán con el resultado de tiempo extra/penalti.

Ejemplos:

+0.5 Ganas si tu equipo empata o gana el partido.

-0.5 Ganas si tu equipo gana el partido.

Más/Menos FT / Más/Menos para Apuestas en Vivo

Predice el total de goles conseguidos en un partido.

Las apuestas de Más/Menos se liquidarán con el resultado de tiempo extra/penaltis.

Ejemplos:

Más de 2 Las apuestas ganan si hay tres o más goles marcados en el partido. Si hay exactamente dos goles, se devuelve la apuesta. Las apuestas pierden si hay 0 o 1 gol marcado en el partido.

Las apuestas de más de 2.5 ganan si se marcan tres o más goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido.

Las apuestas de menos de 2.5 ganan si se marcan 0, 1 o 2 goles en el partido. Las apuestas pierden si se marcan tres o más goles en el partido.

Alternativa de goles totales

Predice el total de goles conseguidos en el partido.

Más de 2.5 - La apuesta será ganadora si hay 3 goles o más en el partido.

Menos de 2.5 - La apuesta será ganadora si no hay goles o hay menos de 3 goles en el partido.

Total por encima/debajo (Excluyendo tiempo extra)

La selección de "más" gana si el número total de goles marcados por ambos equipos al final del tiempo reglamentario es mayor que la línea establecida.

La selección de "menos" gana si el total es menor que la línea establecida.

Los goles marcados en tiempo extra o en una tanda de penales no cuentan para este mercado.

Si el partido se abandona antes de la finalización del tiempo reglamentario, todas las selecciones serán nulas a menos que el resultado ya se haya determinado en el momento del abandono, en cuyo caso las selecciones establecidas se mantendrán.

Diferencia de goles (3 opciones)

En una diferencia de goles a 3 opciones, la línea se establece de manera que también puede haber un empate, lo que le da 3 apuestas potenciales.

Diferencia de goles (-1) - Ganarás si tu equipo gana el partido con una diferencia de goles de dos o más.

Empate: Ganarás si el equipo con una diferencia de goles de (-1) gana el partido con exactamente una diferencia de gol.

Diferencia de goles (+1) - Ganarás si tu equipo empata o gana el partido.

Ganador de tiempo completo / Ganador de apuestas en vivo

Predice el ganador después del tiempo regular solamente.

Líneas asiáticas Diferencia de goles y sobres/unders

Los mercados asiáticos se liquidan en base al resultado después del tiempo regular. Las apuestas en vivo de Hándicap asiático se liquidan de acuerdo a la puntuación del resto del juego (tiempo regular) después de que la apuesta fue colocada. Los goles marcados antes de que se colocara la apuesta no se incluyen.

Cantidad total de goles

Apuesta en base al número total de goles marcados por los dos equipos durante los 60 minutos oficiales de juego. Los autogoles se cuentan para efectos de las apuestas.

Goles totales del equipo

Predice el total de goles logrados por un equipo nombrado.

Más de 0.5 - La apuesta será ganadora si el equipo marca 1 o más goles

Menos de 0.5 - La apuesta será ganadora si el equipo no marca goles

Más de 1.5 - La apuesta será ganadora si el equipo marca 2 o más goles

Menos de 1.5 - La apuesta será ganadora si el equipo marca 1 gol o menos

Los goles en propia meta son contados para propósitos de apuestas.

Primer gol / Último gol / Siguiendo gol

¿Qué equipo marcará el primer/último/siguiente gol en un partido? Los goles en propia meta cuentan para el equipo acreditado con el gol.

Si un Evento se abandona después de que se ha marcado un gol, entonces todas las apuestas en el equipo de "Primer Gol" se mantendrán, "Último Gol" serán anuladas, el equipo de "Siguiendo Gol" que ya ha sido determinado se mantendrá y "Siguiendo Gol" que no ha sido determinado será anulado.

Si un Evento se abandona sin que se haya marcado ningún gol, entonces todas las apuestas de "Primer Gol / Último Gol" serán anuladas.

Empate no válido

Predice el equipo ganador. En caso de empate, todas las apuestas son nulas y se devuelven las apuestas.

Ambos equipos marcarán

Sí = ambos equipos marcarán. No = alguno de los equipos no marcará.

Las apuestas se mantienen si ambos equipos han marcado en el partido, independientemente de si el partido se abandona más tarde.

Margen de victoria

Predice el margen por el cual el equipo ganador ganará. La prórroga y los penaltis están incluidos para este tipo de apuestas para todas las ligas.

Calificar

Si un equipo es descalificado del torneo antes del partido, y se otorga un bye, todas las apuestas de clasificación/ganar la copa serán anuladas.

Las apuestas para calificar incluyen tiempo extra/penaltis.

Ganar la serie

Las apuestas son nulas si el número estatutario de juegos (de acuerdo a las respectivas organizaciones gobernantes) no se completan o se cambian.

Cara a cara

Si uno o más competidores no comienzan, todas las apuestas se consideran nulas y se devolverán las apuestas.@

Primer/Último/En cualquier momento Goleador

Pronostica si un jugador marcará el primer gol o un gol en cualquier momento del partido. Hacemos todo lo posible por ofrecer precios para todos los participantes posibles. Sin embargo, los jugadores que originalmente no se mencionaron se contarán como ganadores si marcan el primer/último gol. Los goles en propia meta se ignoran para fines de liquidación. Si se marca un gol en propia meta, el gol anterior o el

siguiente (si los hay) se tomarán en cuenta para fines de liquidación. Si solo se marcan goles en propia meta en el partido, se considerará un resultado de Sin Goleador.

Para todas las ligas, las apuestas se liquidan incluyendo el tiempo extra. Las apuestas sobre jugadores que no están incluidos en la alineación del partido serán nulas. Cualquier estadística acumulada en los penaltis no cuenta para la liquidación de este mercado.

Si un partido se abandona después de que ya se ha marcado el primer gol, las apuestas en el mercado de Primer Goleador y en el mercado de Goleador En Cualquier Momento para los jugadores, que ya han marcado, se mantendrán. Todas las demás apuestas realizadas en el mercado de Goleador En Cualquier Momento serán nulas.

Si un partido se abandona antes de que se marque un primer gol, todas las apuestas serán nulas.

Impar/Par

Un pronóstico de si el número total de goles acumulados en un partido sumará un número impar o par.

Cualquier partido que resulte en 0-0 se liquidará como un número par de goles.

Resultado Exacto [Excluyendo la prórroga]

Predice la puntuación al final del tiempo reglamentario (excepto NHL).

Si ocurre un resultado correcto que no es una opción en nuestra oferta, todas las apuestas se pierden.

Doble Oportunidad

Una apuesta de Doble Oportunidad te permite cubrir dos de los tres posibles resultados en un partido con una sola apuesta.

Las siguientes opciones están disponibles:

1 o X - si el resultado es una victoria en casa o un empate, las apuestas en esta opción son ganadoras.

X o 2 - si el resultado es un empate o victoria a domicilio, las apuestas en esta opción son ganadoras.

1 o 2 - si el resultado es una victoria en casa o una victoria a domicilio, las apuestas en esta opción son ganadoras.

Todas las apuestas son válidas para tiempo de reglamento en todas las ligas.

Hora del primer gol

Si un partido es abandonado después de que se marque el primer gol, todas las apuestas se mantienen.

Si un partido es abandonado antes de que se marque un gol, todas las apuestas son nulas.

Si un partido termina sin que se marque un gol, todas las apuestas son nulas. Este tipo de apuesta se liquida sin contar el tiempo extra.

Tan pronto como un partido comienza, se considera que está en el primer minuto, por lo tanto, por ejemplo, un gol marcado después de 24 minutos y 16 segundos se liquida como si se hubiera marcado en el minuto 25.th.

Tiempo extra

Prediga si el partido irá a tiempo extra o no.

Mayor cantidad de goles

Prediga en qué período se marcarán más goles.

Si 2 o más períodos tienen la misma puntuación, todas las apuestas serán nulas.

Más goles excluye el tiempo extra (incluyendo NHL).

1^{ro} a 3 goles

Prediga qué equipo será el primero en marcar 3 goles. El tiempo extra está incluido para este tipo de apuesta para todas las ligas. Todos los penaltis serán considerados como un gol. Por ejemplo: si el equipo A es el primer equipo en marcar en los penaltis cuando el tiempo reglamentario está empatado 2:2, y el equipo B gana los penaltis, entonces el equipo B es el primer equipo en marcar para este propósito.

Posición final

Prediga qué equipo estará adelante en la posición final del torneo.

Si uno o más equipos no comienzan el torneo, todas las apuestas se consideran nulas y se devolverán las apuestas.

Totales de puntos en la temporada regular

Todos los juegos programados deben jugarse para que las apuestas tengan acción.

Victorias en la temporada regular

Todos los juegos programados deben jugarse para que las apuestas tengan acción.

Disparos a gol

Los disparos a gol son similares a las apuestas de hándicap y de más/menos.

La victoria/derrota se determina por el número de disparos a gol de ambos equipos, luego se compara con el hándicap dado antes del inicio del juego.

Descenso

Si un equipo es retirado de la liga/torneo antes de que comience la temporada, todas las apuestas en ese mercado serán nulas, y se abrirá un nuevo libro de descensos.

Ganador / Directo

Las apuestas se liquidan en la posición final de la liga/torneo, incluyendo los playoffs.

Ganador del grupo

Las apuestas se liquidan en la posición final del grupo.

Marcador de la serie

Las apuestas son nulas si no se completan el número estatutario de partidos (según las respectivas organizaciones gobernantes) o si se cambian.

Etapas de eliminación

Predice en qué etapa de un torneo será eliminado un equipo.

Penal

Predice cuál será el primer tipo de penal que se otorgará.

Equipo que ganará todos los períodos

Predice si uno de los dos equipos ganará todos los tres períodos del partido.

Carrera a Goles (2,3,4,5)

Predice cuál de los dos equipos alcanzará primero la cifra de goles. Se puede agregar como opción que ninguno de los equipos lo logre.

Ambos equipos anotarán al menos 2 goles (3 goles)

Predice si ambos equipos anotarán 2 o más goles en el partido.

Equipo que ganará sin recibir goles

Predice cuál de los dos equipos logrará ganar el partido sin recibir goles en tiempo reglamentario.

Período con mayor puntuación

Predice cuál de los tres períodos tendrá más goles marcados.

Método de victoria

Predice cuál será el método de victoria del partido – ya sea en: Tiempo reglamentario, Tiempo extra o Penales.

1^{er} Período/Final de 60 minutos

Predice cuál de los dos equipos ganará al final del 1^{er} Período y del Tiempo reglamentario en un solo tipo de apuesta combinada.

Jugadores

Si el jugador relevante no juega en el partido, las apuestas sobre él serán nulas. Cualquier estadística obtenida en tiempo extra (si se juega) se tendrá en cuenta para el resultado de las apuestas. Ganar/Perder se determina comparando las estadísticas logradas por el jugador mencionado con un número preestablecido de estadísticas.

El resultado se realizará de acuerdo con las estadísticas proporcionadas por el sitio oficial del Torneo en el que se juega el partido.

MMA/UFC

General

Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial anunciado al final de la pelea. Apelaciones/enmiendas posteriores no afectan la liquidación (a menos que la enmienda se haya hecho debido a un error humano al anunciar el resultado).

Las peleas que terminen en un "No Contest" tendrán todas las apuestas anuladas y las apuestas devueltas.

Si un evento se pospone o se cancela y **no se lleva a cabo dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente**, todas las apuestas serán **anuladas** y se devolverán los importes apostados.

Si alguno de los luchadores es sustituido o si el número de asaltos cambia, todas las apuestas serán **anuladas**.

Si la pelea no tiene lugar según lo programado y no se juega en la misma fecha (hora local) todas las apuestas son nulas. Las excepciones son 1) si anunciamos una hora de inicio incorrecta y 2) si establecemos una pelea utilizando una fecha esperada antes de que se conozca la fecha exacta. Una vez que se hace un anuncio oficial respecto a la fecha de la pelea, la pelea se corregirá a la fecha oficial y luego estará sujeta a las reglas normales.

Línea de dinero FT/ Línea de dinero de apuestas en vivo

Si la pelea resulta en un empate, todas las apuestas en la línea de dinero serán nulas y las apuestas serán devueltas a menos que la opción de empate estuviera incluida en el mercado ofrecido.

Método de victoria y método exacto de victoria

Si la pelea se detiene debido a una lesión o descalificación, ya sea por el árbitro o el médico, se considerará un Knockout Técnico (TKO).

En el caso de una Decisión Técnica, todos los mercados se liquidarán como una decisión o victoria por puntos. En el caso de un Empate Técnico, todos los mercados se liquidarán como un empate.

Una Sumisión Técnica se liquidará como una sumisión.

Pelea para ir la distancia

Sí solo se liquidará como ganador si se han completado la cantidad total de rondas programadas.

Rondas Totales Más/Menos / Apuestas en Vivo Rondas Más/Menos / Rondas Totales

A efectos de liquidación, cuando se indique una media ronda, 2 minutos y 30 segundos de la ronda respectiva definirán la media para determinar si es inferior o superior.

Por ejemplo: Más de 2 minutos y 30 segundos en el segundo asalto equivaldrá a más de 1,5 asaltos.

En caso de decisión técnica o empate técnico, el mercado se liquidará en el punto en que se detuvo la pelea.

Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos del asalto, las apuestas serán anuladas.

Ganar la Pelea y Más/Menos Rondas

El mercado se liquidará según el ganador de la pelea combinado con el tiempo en el que lo haga.

Para propósitos de liquidación donde se declara una media ronda, 2 minutos y 30 segundos de la ronda respectiva definirán la mitad para determinar si es sub o sobre.

Por ejemplo: Más de 2 minutos y 30 segundos en la 2da ronda serán igual a Más de 1.5 rondas.

Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos 30 segundos de la ronda, las apuestas serán anuladas.

Peleador para Ganar por Terminación

Ganar por terminación significa ganar por KO/TKO/Desqualificación, sumisión o cualquier otra forma de paro. Cualquier decisión tomada por los jueces no contará como terminación.

Total/Más Derribos/Golpes Significativos

Cualquier mercado que incluya Derribos o Golpes Significativos se liquidará en base a los resultados publicados en ufcstats.com.

Punto a ser deducido

Se establecerá sí solo cuando el árbitro detenga momentáneamente la pelea para indicar claramente a los jueces que están deduciendo un punto de un peleador.

Mercados de Estadísticas

Cualquier mercado que incluya Derribos, Golpes Significativos, Knockdowns, Intentos de Sumisión o Tiempo en Control se liquidará en base a los resultados publicados en ufcstats.com. Cualquier mercado sin opción de empate que termine en empate será anulado.

Solo Terminación y Solo Decisión Moneyline

Ganar por terminación significa ganar por KO/TKO/Desqualificación, sumisión o cualquier otra forma de paro. El Moneyline Solo Terminación solo se liquidará en caso de terminación, de lo contrario todas las apuestas serán anuladas.

Ganar por decisión significa cualquier momento en que se utilizan las tarjetas de puntuación de los jueces para determinar un ganador, incluso en caso de una Decisión Técnica. La Moneyline Solo de Decisión solo se resolverá en caso de una decisión, de lo contrario todas las apuestas serán nulas.

Mercados de Tarjetas

Todos los mercados de tarjetas se ofrecen basándose en un número esperado de peleas. Si el número de peleas cambia después de que se ofrecen los mercados inicialmente, entonces todos los mercados serán nulos.

Cualquier mercado que se refiera al número de Derribos, Golpes significativos, Nocaouts, Intentos de Sumisión o Tiempo en Control se resolverá basándose en los resultados publicados en ufcstats.com.

Cualquier mercado que se refiere al más rápido, más o más alto de un resultado particular que termina en un empate donde una opción de empate no está disponible se resolverá basándose en Reglas de Empate Muerto.

Pelea de la Noche y Ganadores de la Actuación de la Noche

Ganar la Pelea de la Noche y Ganar la Actuación de la Noche se resolverá basándose en resultados publicados en ufcstats.com. Si no se otorgan dichos premios, todas las selecciones se resolverán como "No".

Apuestas Futuras / Directa

Ser campeón en una fecha especificada se resolverá en esa fecha según los rankings oficiales de UFC enumerados en ufc.com/rankings. Los títulos interinos no cuentan para la liquidación. Cualquier división con un Campeón vacante en la fecha seleccionada hará que las apuestas sean nulas.

Estar clasificado entre los primeros 15/10/5 o ser Campeón en una fecha especificada se resolverá en esa fecha según los rankings oficiales de UFC enumerados en ufc.com/rankings. Para el conteo de 15/10/5, la liquidación incluye al Campeón pero excluye al Campeón del conteo. Por ejemplo, estar clasificado entre los primeros 5 incluye al Campeón y las posiciones 1-5, estar clasificado entre los primeros 10 incluye al Campeón y las posiciones 1-10, estar clasificado entre los primeros 15 incluye al Campeón y las posiciones 1-15.

Cualquier luchador que se retire o abandone la UFC por cualquier motivo aún se considerará para la liquidación.

Las apuestas de partido se resolverán según ufc.com/rankings. "Clasificación más alta" significa Campeón y hacia abajo. Un luchador no clasificado aún se considerará para la liquidación. Si ambos luchadores no están clasificados todas las apuestas serán anuladas.

Apuestas por Ronda

Las apuestas por ronda se resuelven sobre el luchador **que gane la pelea en la ronda indicada**. - "Luchador X – Ronda N" gana **solo si el luchador termina la pelea en la Ronda N** (KO/TKO, Sumisión o Descalificación). - "Puntos" gana **solo si la pelea llega a la distancia completa y es decidida por los jueces**.. - "Empate" gana **solo si el resultado oficial es un empate**.. - **Decisión técnica → Puntos, Empate técnico → Empate**.. - **No Contest** o cualquier cambio en luchadores/fecha/rounds → todas las apuestas se anulan.

Puntos de Hándicap Asiático

El mercado se resolverá según las tarjetas de puntuación oficiales emitidas al final de la pelea.

El hándicap listado se aplica al puntaje total de un luchador (la suma de los puntos de los jueces en todas las rondas completadas). Después del ajuste, el luchador con el puntaje agregado más alto se considera el ganador a efectos de liquidación.

Si, después de aplicar el hándicap, los totales ajustados son iguales, la selección se considera un empate (push) y las apuestas se devuelven.

Si la pelea termina por KO/TKO, sumisión, descalificación u otra forma de detención, el mercado se resolverá según las tarjetas parciales oficiales de todas las rondas completadas hasta el momento de la detención. Si no se emiten tarjetas oficiales para la pelea incompleta, todas las apuestas de Puntos de Hándicap Asiático serán nulas.

En caso de Decisión Técnica, la liquidación se basará en las tarjetas de puntuación técnicas oficiales emitidas en el momento de la detención.

Si la pelea se declara No Contest, todos los mercados de Hándicap Asiático – Puntos serán nulos y se devolverán las apuestas.

Si el número de rondas programadas cambia antes de que comience la pelea, o cualquiera de los luchadores es reemplazado, todas las apuestas de Puntos de Hándicap Asiático serán nulas y se devolverán las apuestas.

Carreras de Motor

General

Si una carrera o sesión de clasificación se pospone por cualquier motivo, todas las apuestas seguirán siendo válidas **hasta 24 horas después de la hora de inicio programada originalmente**. Si el evento no se lleva a cabo dentro de este periodo, todas las apuestas serán **anuladas**.

eMotor Racing

Si cualquier conductor experimenta problemas técnicos/de conectividad durante la clasificación pero participa en la carrera, entonces todas las apuestas se mantendrán. Si no participan en la carrera después de la clasificación, las apuestas serán nulas.

Carreras de Fórmula Uno - Carrera Absoluta

Todas las apuestas de carrera se liquidan en base a la clasificación oficial de la Federación Internacional del Automóvil (FIA), el organismo rector del deporte, en el momento de la presentación del podio.

Campeonato Absoluto

Las apuestas serán evaluadas según la clasificación de la FIA inmediatamente después de la última carrera de la Temporada y no se verán afectadas por ninguna penalización o descenso posterior.

Constructores

Cada participante tiene un precio para ser el constructor superior durante la temporada de Fórmula 1 de acuerdo con las posiciones del Campeonato de Constructores, y las reglas especificadas por la FIA.

Primer Retiro

Prediga el conductor o el coche que se retirará primero.

Las apuestas de Primer Retiro tendrán acción una vez que comience la 1ª vuelta de formación. Una apuesta ganadora es en el constructor o conductor del primer coche en retirarse. Si más de un coche/conductor se retira en la misma vuelta, entonces se aplican las reglas de empate.

Vuelta más rápida

Prediga el jugador que logrará la Vuelta más Rápida.

Se utilizará el resultado oficial de la FIA en el momento de la presentación del podio para la carrera.

Posición en el Podio

Prediga el jugador que terminará en el Top 3.

El resultado para el arreglo se determina en el momento de la presentación del podio.

Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

FT Head 2 Head/ Apuestas en Vivo Head 2 Head

Ambos conductores deben comenzar la carrera para que las apuestas tengan acción. Si un conductor no logra completar la carrera, el otro conductor en la apuesta enfrentada será declarado ganador. Si ambos conductores no logran completar la carrera, el número de vueltas completas determinará al ganador. Si ambos conductores no logran terminar en la misma vuelta, el puesto oficial asignado por el órgano de gobierno de la liga será utilizado para la liquidación.

NASCAR - Ganador de la carrera

El ganador oficial de la carrera de NASCAR será el ganador de la carrera para fines de apuestas; esto incluye todas las carreras que se detienen prematuramente por cualquier motivo.

Cualquier piloto que no se clasifique para la carrera será considerado sin acción, es decir, todas las apuestas sobre dicho piloto serán declaradas nulas.

Rally

Todas las apuestas de carrera se liquidan en la clasificación oficial tal como la definen los organizadores oficiales de la carrera y no se verán afectadas por ninguna investigación posterior.

MOTOS - Campeonato

Todo se compite o no. Las apuestas se decidirán por el número de puntos acumulados después de la presentación del podio de la última carrera de la temporada y no se verán afectadas por ninguna investigación posterior.

Ganador de la carrera

Predice el jugador que ganará la carrera.

Sin corredor, no hay apuesta.

Las posiciones del podio se utilizarán para determinar al ganador para fines de apuestas.

Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Acabar entre los 6 primeros

Predice el jugador que acabará entre los primeros 6.

El resultado para el acuerdo es en el momento de la presentación del podio. Las descalificaciones y/apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Acabar entre los 10 primeros

Predice el jugador que acabará entre los 10 primeros.

El resultado para el acuerdo es en el momento de la presentación del podio. Las descalificaciones y/apelaciones posteriores no afectarán las apuestas.

Calificador más rápido

Predice quien será el más rápido en clasificar.

Los tiempos de vuelta oficiales registrados por la FIA se utilizarán para el acuerdo. Los pilotos deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión de práctica especificada para que las apuestas sean válidas.

Ganador de la Práctica 1

Predice quien será el ganador en la Práctica 1.

Los tiempos de vuelta oficiales registrados por la FIA se utilizarán para el acuerdo. Los pilotos deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión de práctica especificada para que las apuestas sean válidas.

Ganador de la Práctica 2

Predice quién será el ganador en la Práctica 2.

Los tiempos oficiales de vuelta como se registran por la FIA serán usados para el acuerdo. Los conductores deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión especificada de la práctica para que las apuestas sean válidas.

Ganador de la Práctica 3

Predice quién será el ganador en la Práctica 3.

Los tiempos oficiales de vuelta como se registran por la FIA serán usados para el acuerdo. Los conductores deben registrar un tiempo de vuelta en la sesión especificada de la práctica para que las apuestas sean válidas.

Equipo Ganador

Predice sobre el ganador del coche de carrera. Todos los coches serán considerados como corredores. Las posiciones del podio se utilizarán para determinar el 1^{er}, 2^{do} y 3^{er} lugar para propósitos de apuesta.

Nacionalidad Ganadora

Predice sobre la nacionalidad del conductor que ganará la carrera.

Margen de Ganancia

Predice sobre el margen de ganancia entre el coche ganador y los demás.

Las apuestas se liquidarán en el resultado oficial de la FIA en el momento de la presentación del podio.

Posición de Rejilla del Ganador

Predice la posición de salida del ganador de la carrera.

El acuerdo se basará en la posición final del conductor en la clasificación oficial de la FIA en el momento de la presentación del podio y la posición en la parrilla de salida del conductor al comienzo de la carrera. Para recibir una posición de finalización, el conductor debe ser un finalista clasificado de acuerdo a las reglas de la FIA.

Cualquier apuesta sobre un conductor que se clasifique como retirado en la clasificación oficial de la FIA y no se le asigne una posición final se considera perdedora. Cualquier conductor que no inicie la carrera desde su posición designada en la parrilla, incluyendo desde el carril de boxes, será declarado nulo.

Fila de salida del coche ganador

Posición de salida oficial/No incluyendo penalizaciones técnicas previas a la carrera.

Líder después de la 1^{ra} vuelta

Predice quién estará liderando después de 1 vuelta.

Para los propósitos de liquidación, se considera ganador al conductor que lidera la carrera al cruzar la línea de inicio/fin después de una vuelta de carrera clasificada (vuelta de formación no incluida). En el caso de que una vuelta no sea completada en su totalidad, todas las apuestas serán nulas. En el caso que una carrera comience en condiciones de coche de seguridad, las apuestas colocadas en este mercado serán válidas.

Líder Después de 5 Vueltas

Predice quién liderará después de 5 vueltas.

Para efectos de liquidación, se considera ganador al piloto que lidera la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de una vuelta clasificatoria (la vuelta de formación no se incluye). En el caso de que una vuelta no se complete por completo, todas las apuestas serán nulas. En el caso de que una carrera comience bajo condiciones de auto de seguridad, las apuestas realizadas en este mercado serán válidas.

Líder Después de 10 Vueltas

Predice quién liderará después de 10 vueltas.

Para efectos de liquidación, se considera ganador al piloto que lidera la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de una vuelta clasificatoria (la vuelta de formación no se incluye). En el caso de que una vuelta no se complete por completo, todas las apuestas serán nulas. En el caso de que una carrera comience bajo condiciones de auto de seguridad, las apuestas realizadas en este mercado serán válidas.

Equipo Ganador de la Calificación

Predice el coche que ganará la calificación.

Los tiempos oficiales de calificación registrados por la FIA se utilizarán para el cálculo. Para los mercados de Calificador Más Rápido y Coche Ganador de la Sesión de Calificación 3, solo cuentan los tiempos registrados en la tercera sesión. Si por alguna razón la tercera sesión no se lleva a cabo, nos basaremos en la parrilla oficial formada por la FIA. Las penalizaciones de posición en la parrilla/descalificaciones posteriores no aplican para efectos de liquidación. Sin embargo, lo harán las penalizaciones de tiempo de calificación (según lo especificado por la FIA). Los conductores deben comenzar la primera sesión de calificación para que las apuestas sean válidas. Para el más rápido en la sesión de calificación 1 y 2, los conductores deben comenzar la sesión especificada de calificación para que las apuestas sean válidas.

Margen de Victoria en la Calificación

Predice el margen de victoria entre el coche ganador y los demás.

Las apuestas serán liquidadas según el resultado oficial de la FIA al momento de la presentación del podio.

Ganador sin

Predicción de quién será el ganador sin que un líder complete la primera posición.

Todas las apuestas de carrera se resuelven en base a la clasificación oficial de la Federación Internacional de Automovilismo (FIA), el organismo rector del deporte, al momento de la presentación del podio sin el ganador de la carrera.

F1 Mercados Especiales

Clasificatorio para la Intercambio Q3/ Ambos autos clasifican para la Intercambio Q3

Los conductores/equipos que se clasifiquen para Q3 serán los ganadores, cualquier descalificación posterior no será considerada.

¿Habrá Coche de Seguridad?

Este mercado será establecido basado en la aparición del coche de seguridad en la pista en cualquier momento de la carrera. Para los propósitos de resolución, el coche de seguridad virtual no cuenta. Si es anunciado en cualquier punto de la carrera pero el coche de seguridad no aparece en la pista, entonces esto se contará como si no hubiera aparecido el coche de seguridad.

Ser Clasificado / No Ser Clasificado / Número de Conductores Clasificados

La clasificación oficial de la FIA se utilizará para establecer este mercado. Los conductores que completen el 90% de la distancia de la carrera del ganador serán clasificados por la FIA.

Pronósticos Mixtos

Ambos conductores deben terminar en los dos primeros lugares de la carrera. Cualquier otra posición de llegada o retiro, la apuesta se pierde. Basado en los resultados al momento de la presentación del podio.

Total de Carreras Ganadas / Total de Llegadas al Podio / Total de Terminados en los Primeros 10 / Total de Vueltas Más Rápidas

Sólo se cuentan los Grandes Premios del domingo, ninguna carrera de clasificación rápida se incluirá en el total. Todos los GP programados deben completarse.

Apuestas Emparejadas por Temporada

Si un conductor o equipo empata en puntos, entonces el conductor o equipo que termine más alto en el campeonato será considerado el ganador.

Apuestas Emparejadas de Clasificación por Temporada / Campeonato de Conductores Sin / Campeonato De Constructores Sin

Si un conductor termina igualado al final del año, entonces se aplicarán las Reglas del Empate a Puntos.

El Más Rápido en Clasificación sin

Predicción de quién será el ganador sin contar a ciertos corredores anunciados. Todas las apuestas de carrera se basan en la clasificación oficial de la Federación Internacional del Automóvil (FIA), el organismo que rige el deporte, al momento de la presentación del podio sin contar al ganador de la carrera.

Equipo Ganador en Clasificación sin

Predicción de qué equipo será el ganador sin contar a ciertos equipos anunciados. Todas las apuestas de carrera se basan en la clasificación oficial de la Federación Internacional del Automóvil (FIA), el organismo que rige el deporte, al momento de la presentación del podio sin contar al ganador de la carrera.

Calificador más Rápido & Ganador de la Carrera

El mercado se aplica al mismo piloto que logra lo siguiente en el mismo Gran Premio: Ganar la sesión de calificación y ganar la carrera real.

Doblete en el Podio

Ambos pilotos del equipo nombrado deben terminar en el podio. Las apuestas se resuelven de acuerdo a la publicación de los tiempos en vivo y la clasificación que se muestra en la televisión en el momento de las presentaciones en el podio. La primera información oficial en el sitio oficial se considerará vinculante, independientemente de las promociones, degradaciones, apelaciones y/o penalidades impuestas después de la terminación de la sesión/carrera a la que se refiere la apuesta.

Doblete en el Top 6

Ambos pilotos del equipo nombrado deben terminar en el Top 6. Las apuestas se resuelven de acuerdo a la publicación de los tiempos en vivo y la clasificación que se muestra en la televisión en el momento de las presentaciones en el podio. La primera información oficial en el sitio oficial se considerará vinculante, independientemente de las promociones, degradaciones, apelaciones y/o penalidades impuestas después de la terminación de la sesión/carrera a la que se refiere la apuesta.

Doblete en el Top 10

Ambos pilotos del equipo nombrado deben terminar en el Top 10. Las apuestas se resuelven de acuerdo a la publicación de los tiempos en vivo y la clasificación que se muestra en la televisión en el momento de las presentaciones en el podio. La primera información oficial en el sitio oficial se considerará vinculante, independientemente de las promociones, degradaciones, apelaciones y/o penalidades impuestas después de la terminación de la sesión/carrera a la que se refiere la apuesta.

Rugby League / Union

General

Todos los partidos deben comenzar **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local del estadio)** para que las apuestas tengan validez.

Si un partido se pospone o se suspende, todas las apuestas serán **anuladas**, a menos que se re programe y se juegue dentro de las 24 horas o que se indique lo contrario en las reglas. Se aplica una excepción si se anuncia una hora de inicio (kick-off) incorrecta.

A menos que se indique lo contrario, las apuestas de Rugby 7s (sevens) & 10s (tens) se establecen en base a la reglamentación específica del torneo y excluyen el tiempo extra (tiempo suplementario) si se juega.

Todas las apuestas de Rugby se establecen en 80 minutos de juego. El término "80 minutos de juego" incluye cualquier tiempo de detención a menos que se indique lo contrario.

Si el lugar se cambia del anunciado, todas las apuestas en ese partido son nulas. En caso de un cambio de oponente del anunciado, todas las apuestas para ese partido son nulas.

Hándicap FT / Hándicap en apuestas en vivo

Las apuestas se resuelven sobre el resultado del partido después de aplicar el hándicap dado al puntaje final al final de los 80 minutos de juego (incluido el tiempo de lesión/parada, pero excluyendo el tiempo extra o los penales).

1X2 FT / 1X2 Apuestas en vivo

Las apuestas se resuelven en el resultado al final de los 80 minutos de juego (incluyendo el tiempo de lesión/parada, pero excluyendo el tiempo extra o los penales). Hay tres posibles resultados: Victoria local (1), Empate (X), o Victoria visitante (2).

Hándicap del 1^{er} tiempo

Las apuestas se resuelven en el resultado de la 1^{era} mitad solamente, después de aplicar el hándicap dado al marcador del medio tiempo (incluido el tiempo de lesión/parada en la 1^{era} mitad). El tiempo extra no está incluido.

1X2 de la 1^{era} mitad

Las apuestas se liquidan en base al resultado de la 1^{era} mitad solamente (incluyendo el tiempo de lesión/parada en la 1^{era} mitad, pero excluyendo el tiempo extra). Hay tres posibles resultados: Victoria local (1), Empate (X), o Victoria visitante (2).

Más/Menos (Puntos totales) de la 1^{era} mitad

Las apuestas se resuelven en función del número total de puntos anotados por ambos equipos únicamente en la 1^a mitad (incluyendo el tiempo de lesión/parada en la 1^a mitad, pero excluyendo el tiempo extra). Si el total supera la línea cotizada, gana "Over"; si es inferior, gana "Under".

2^{da} Mitad

Las apuestas se resuelven únicamente en función del resultado de la segunda mitad.

Apuestas cada 10 Minutos

Incluye: Línea de dinero de 2/3 formas; Hándicap; Más/Menos; Total de Tries; Total de Tries del Equipo; Total de Puntos del Equipo; Margen de Victoria.

Predice cuál será el marcador del juego en los primeros 10 minutos del partido. El periodo de 10 minutos designado debe completarse para que las apuestas sean válidas. Todas las apuestas se resolverán de acuerdo con el Resultado que ocurrió entre el inicio del partido y el minuto 9:59.

Equipo con más Tries: Línea de dinero de 3 vías y Hándicap.

Predice cuál equipo anotará mas Tries en el partido.

1^{er} Try del Equipo

Predice cuál equipo anotará el primer try en el partido.

¿Se Convertirá el 1^{er} Try?

Predice si se convertirá o no el primer try en el partido.

FT O/U / Apuestas en Vivo O/U

Las apuestas se resuelven basándose en el número total de puntos anotados por ambos equipos al final de 80 minutos de juego (incluyendo el tiempo de lesión/parada, pero excluyendo el tiempo extra o los penales). Si el total supera la línea cotizada, gana "Over"; si es inferior, gana "Under".

Total de Tries del Partido

Predice si el número total de tries anotados en el partido será mayor o menor que una cifra específica.

Total de Puntos del Equipo Par/Impar

Predice si el número total de puntos anotados en el partido será un número par o impar.

Total de Tries del Equipo Par/Impar

Predice si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante en el partido será un número par o impar.

Total de Puntos del Equipo - Local y Visitante

Predice los puntos totales anotados por el equipo local/visitante en el partido.

Total de Intentos de Equipo – Casa y Visitante

Predice si el número total de intentos anotados por el equipo local/visitante en el partido será un número impar o par.

Carrera a Puntos

Predice qué equipo será el primero en alcanzar cierto número deseado de puntos: las selecciones de Equipo local / Equipo visitante / Ninguno están disponibles para apostar.

Hora del 1^{er} Intento/Hora del 1^{er} Intento 2^{da} Mitad

Predice si el primer intento se anotará antes o después de un tiempo específico.

Ganador Absoluto

Las apuestas se liquidan en la posición final de la liga incluyendo los playoffs a menos que se indique lo contrario.

Ganador del Grupo

Las apuestas se liquidan en la posición final del Grupo.

Para Calificar

Predice el equipo que calificará. La liquidación incluirá tiempo extra y competencia de tiros si se juega.

Primero en anotar/Último en anotar

El Primer/Último equipo en anotar significa apostar por el equipo que anotará el primer o último punto en un partido.

Si un evento se completa sin que se anote ningún punto, todas las apuestas sobre el Primer/Último Equipo en Anotar son nulas.

Si un evento es abandonado después de que se anota un punto, todas las apuestas sobre el Primer Equipo para Anotar se mantienen, mientras que las apuestas sobre Último Equipo para Anotar son nulas. Si un evento es abandonado sin que se anote ningún punto, todas las apuestas sobre el Primer/Último Equipo en Anotar son nulas.

Medio Tiempo/Tiempo Completo

Predice el resultado de un partido en el medio tiempo y al final del mismo.

Ejemplo: Si eliges 1/X, apuestas que el equipo local va a liderar en el primer tiempo y que el partido terminará en empate.

Mitad de Mayor Anotación

Predice en qué mitad se anotarán más puntos.

Las apuestas son nulas si el partido se abandona.

Margen de Victoria

Predice qué equipo ganará el partido y el margen de la victoria. La liquidación se ejecuta solamente sobre el resultado del tiempo regular.

Apuestas de Anotador de Intentos

Predice quién será el Primer/Último/Anotador de Intentos en cualquier momento de la lista de Jugadores. Los intentos de penal **no cuentan**. En caso de un intento de penal, la liquidación se aplaza al siguiente intento otorgado.

Las apuestas sobre jugadores que no participen en el partido serán anuladas.

El Jugador del Partido

Las apuestas serán liquidadas de acuerdo con el jugador del partido anunciado por el emisor oficial al final del juego o en el sitio web del emisor oficial.

Pre-Partido de Rugby Unión

Sin Empate

Predice qué equipo ganará el partido en 80 minutos, excluyendo el empate.

Todas las apuestas serán anuladas si el partido no se completa.

Hándicap de 3 vías

Predice qué equipo ganará el partido después de que se hayan aplicado los puntajes de hándicap, incluyendo el empate de hándicap. Todas las apuestas serán anuladas si el partido no se completa.

Margen de Victoria 5 vías

Predice el margen de victoria y equipo del partido. Todas las apuestas serán anuladas si el partido no se completa.

Margen de Victoria 17 vías

Predice el margen de victoria y equipo del partido. Todas las apuestas serán anuladas si el partido no se completa.

Resultado Doble/Tiempo Medio – Tiempo Completo

Predice el resultado correcto a medio tiempo y a tiempo completo. Todas las apuestas serán anuladas si el partido no se completa.

Primera Jugada de Puntuación 6 vías

Predice la primera jugada de puntuación y equipo del partido. Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya se haya decidido.

Puntos del Equipo A

Predice el número total de puntos del Equipo A en el partido. Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya se haya decidido.

Puntos del Equipo B

Predice el número total de puntos del Equipo B en el partido. Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya se haya decidido.

Número Total de Tries

Predice el número total de tries en el partido. Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya se haya decidido.

Tries del Equipo A

Predice el número total de tries del Equipo A en el partido. Si el partido no se completa, entonces todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya se haya decidido. **Intentos del Equipo B**

Predice el número total de intentos del Equipo B en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya haya sido determinado.

Ganador a mitad de partido de 3 maneras

Predice qué equipo ganará a medio tiempo, incluido el empate. Si la mitad no se completa, todas las apuestas son nulas.

Mitad del Tiempo Sin Apuesta de Empate

Predice qué equipo ganará a medio tiempo, excluyendo el empate. Si la mitad no se completa, todas las apuestas son nulas.

Mitad de Tiempo con Hándicap de 3 Maneras

Predice cuál equipo ganará a medio tiempo después de que se hayan aplicado los puntos de hándicap, incluido el empate. Si la mitad no se completa, todas las apuestas son nulas.

Mitad de Tiempo con Hándicap de 2 Maneras

Predice qué equipo ganará a medio tiempo después de aplicar los puntos de hándicap, excluyendo el empate. Si la mitad no se completa, todas las apuestas son nulas.

Puntos de la 1ª Mitad de Tiempo

Predice el número total de puntos al medio tiempo. Si la mitad no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya haya sido determinado.

Carrera a 10,20,30,40 Puntos

Predice qué equipo alcanzará primero el total de puntos designado, incluyendo a ningún equipo. Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya haya sido determinado.

Total de Puntos Par/Impar

Predice si el número total de puntos en el partido será par o impar. Todas las apuestas serán nulas si el partido no se completa.

Hándicap de 2 maneras alternativo

Predice qué equipo ganará el partido después de aplicar los puntos de hándicap. Todas las apuestas serán nulas si el partido no se completa.

Puntos Totales Alternativos

Predice el número total de puntos en el partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya haya sido determinado.

Campeonato

Todas las apuestas se resolverán en base a los resultados oficiales del torneo. Todos los mercados se resolverán en base al resultado de la temporada regular a menos que se indique lo contrario.

Apuesta directa sin

Predecir qué equipo avanzará más en el torneo sin el equipo nominado que se menciona. Todas las apuestas se resuelven a través del sitio web oficial del torneo.

Finalizar en el último lugar

Para predecir qué equipo terminará en el último lugar de la liga después de la finalización de la temporada regular. Todas las apuestas se liquidan a través del sitio web oficial del torneo.

Llegar a los cuartos de final

Para predecir si un cierto equipo llegará a la etapa de cuartos de final del torneo. Las apuestas se liquidan como perdedoras si el equipo es descalificado del torneo. Todas las apuestas se liquidan vía el sitio web oficial del torneo.

Llegar a la semi-final

Para predecir si un equipo en específico llegará a la etapa de semi-final del torneo. Las apuestas se liquidan como perdedoras si el equipo es descalificado del torneo. Todas las apuestas se liquidan vía el sitio web oficial del torneo.

Llegar a la final

Para predecir si un determinado equipo llegará a la etapa final del torneo. Las apuestas se liquidan como perdedoras si el equipo es descalificado del torneo. Todas las apuestas se liquidan vía el sitio web oficial del torneo.

Nombrar a los finalistas

Para predecir qué dos equipos llegarán a la final del torneo. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Continente ganador

Para predecir el continente del ganador del torneo. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Ganador por primera vez

Para predecir si el ganador del torneo ha ganado el mismo torneo anteriormente. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Hemisferio ganador

Para predecir el hemisferio del ganador del torneo. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Grupo ganador

Para predecir el Grupo del cual vendrá el ganador del torneo. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Etapas de eliminación

Para predecir la etapa exacta del torneo en la que un cierto equipo queda eliminado. Si el equipo nominado es descalificado, todas las apuestas en el mercado serán nulas. Todas las apuestas se resuelven vía el sitio web oficial del torneo.

Máximo Anotador de Tries

Para predecir el jugador que anote más tries en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. En caso de que dos o más jugadores anoten la mayor cantidad de tries, se aplicarán las Reglas de Empate. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Máximo Anotador de Tries del Equipo

Para predecir el jugador que anote más tries en el torneo para el equipo nominado. Este mercado incluye tiempo extra. En caso de que dos o más jugadores anoten la mayor cantidad de tries, se aplicarán las Reglas de Empate. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Máximo Anotador de Puntos

Para predecir el jugador que anotará más puntos en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. En caso de que dos o más jugadores anoten la mayor cantidad de puntos, se aplicarán las Reglas de Empate. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Tarjetas Rojas en el Torneo

Para predecir la cantidad total de tarjetas rojas mostradas en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Tarjetas Amarillas en el Torneo

Para predecir la cantidad total de tarjetas amarillas mostradas en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Tries en el Torneo

Para predecir la cantidad total de tries anotados en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. Los tries de penalización cuentan para fines de liquidación. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Puntos en el Torneo

Para predecir la cantidad total de puntos anotados en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Tries del Equipo en el Torneo

Para predecir la cantidad total de tries anotados en el torneo por el equipo especificado. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Puntos del Equipo en el Torneo

Para predecir la cantidad total de puntos anotados en el torneo por el equipo especificado. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidarán a través del sitio web oficial del torneo.

Total de Goles de Campo Exitosos en el Torneo

Para predecir la cantidad total de goles de campo exitosos anotados en el torneo. Este mercado incluye tiempo extra. Todas las apuestas se liquidan a través del sitio web oficial del torneo.

Snooker y Pool

General

No hay apuesta si no corre - Con la excepción de las apuestas realizadas en cualquier jugador que participa en las clasificatorias de un torneo determinado pero no logra clasificar para el torneo principal. Dichas apuestas se considerarán perdedoras a efectos de liquidación. Todos los participantes en un torneo determinado tendrán precio para ganar el torneo en general. Se encuentra disponible la apuesta "Each-Way". Los detalles se muestran bajo el título de la competencia.

Ganador FT

Predecir qué jugador ganará el partido.

En caso de que un partido comience pero no se complete, el jugador que avance a la siguiente ronda o a quien se le otorgue la victoria se considerará el ganador a fines de liquidación.

En caso de que un partido no comience en absoluto, todas las apuestas son reembolsadas.

FT HC / Apuestas en vivo HC

Las apuestas se liquidan en base al resultado del partido tras aplicar el hándicap dado al resultado final tras 80 minutos de juego (incluido el tiempo de lesión/parada, pero excluido el tiempo extra o los penales).

Hándicap del Frame 1 (hasta el Frame 35) Las apuestas se liquidan en base al resultado del frame seleccionado únicamente tras aplicar el hándicap dado al resultado final de dicho frame.

Se ofrecen mercados hasta el Frame 35.

Si un frame no se completa, todas las apuestas en ese frame serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Ganador del Frame 1 (hasta el Frame 35) Predecir qué jugador ganará el frame seleccionado.

Se ofrecen mercados hasta el Frame 35.

Si el frame seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Frame 1 O/U (hasta Frame 35) Las apuestas se liquidan en base al número total de puntos anotados en el frame seleccionado.

Se ofrecen mercados hasta el Frame 35.

Si el frame seleccionado no se completa, o no se juega, todas las apuestas en ese frame serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

FT OU/ Apuestas en vivo OU

Si el número estatutario de frames en un partido no se completa, cambia, o es diferente de los ofrecidos para fines de apuestas, las apuestas serán nulas. En caso de descalificación o retiro las apuestas serán nulas.@

En el caso de que un partido comience pero no se complete por cualquier motivo o un partido no comience en absoluto, todas las apuestas se reembolsan.

Mercados del 1^{er} Frame

En el caso de que el primer frame no se complete, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Primer color legalmente embolsado/Embolsar la primera bola/Embolsar la última bola - En el caso de un re-armado, el frame original contará para los propósitos de liquidación siempre que se haya embolsado un color/bola. La liquidación será determinada por las fuentes oficiales del torneo. Las apuestas no incluyen los tiros de falta.

Total de puntos del jugador en el primer frame Par/Impar - Para propósitos de liquidación, cero se cuenta como Par.

Total de puntos del primer Frame – En el caso de un re-armado, todos los puntos cuentan hacia el Total del Primer Frame.

Pausas del primer Frame – En el caso de un re-armado, las pausas de más de 50 y 100 cuentan antes y después de que se acuerde el re-armado.

Falta del primer Frame - En el caso de un re-armado, una falta puede ocurrir en cualquier momento antes o después de que se acuerde el re-armado.

Partido hasta el Frame Decisivo

Si el número original programado de frames en un partido no se completa, cambia, o es diferente de los ofrecidos para los propósitos de apuestas, las apuestas serán nulas. Todas las apuestas nulas si el partido no se completa.

147 en el Partido

En el caso de que un partido comience pero no se complete, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado del mercado específico ya se haya determinado.

Número de Siglos en el Partido

Si el número original programado de frames en un partido no se completa, cambia, o es diferente de los ofrecidos para propósitos de apuestas, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado. En el caso de una descalificación o retiro, las apuestas serán nulas.

Mayor pausa en el Partido

En el caso de un re-armado, solo la pausa más alta en el frame oficialmente contable determinará la liquidación. Las reglas de empate se aplican. Si el número original programado de frames en un partido no se completa, cambia, o es diferente de los ofrecidos para propósitos de apuestas, las apuestas serán nulas.

Medio Tiempo/Tiempo Completo

Predice el resultado después de los primeros 4 marcos y el ganador general del partido.

Todas las apuestas son nulas si el partido no se completa.

1^{ro} en alcanzar 3 Marcos

Predice quién será el primero en alcanzar 3 Marcos.

Cualquiera de los jugadores debe ganar 3 marcos para que las apuestas sean válidas.

Puntuación Después de los 1^{ros} 4 Marcos

Los primeros 4 marcos deben completarse para que las apuestas sean válidas.

Voleibol

General

Si un partido no se completa, todas las apuestas a tiempo completo serán **anuladas**.

Si se cambia la sede de un partido, las apuestas ya realizadas seguirán siendo válidas, siempre y cuando la designación del equipo local no cambie.

Si se invierten los equipos local y visitante, las apuestas basadas en la lista original serán **anuladas**.

Los partidos suspendidos o pospuestos serán anulados, a menos que se reprogramen y se jueguen **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente**.

Apuestas en Vivo

Si el evento no se completa, todas las apuestas serán nulas. Se hacen excepciones para las apuestas en sets que ya están terminados, en este caso, las apuestas se liquidarán.

Los puntos se consideran independientemente de si se marcan antes o después de que se haga la apuesta.

Ganador FT / Ganador de Apuestas en Vivo

Predice el ganador del juego. El Set de Oro no se cuenta para la liquidación de las apuestas.

Handicap de Set FT

Predice el ganador del partido en sets. Las apuestas se determinan por los sets acumulados por ambos equipos, aplicando el handicap dado.

Las apuestas son nulas si el número oficial de sets para el partido/competencia (3 o 5) no se completa o cambia.

FT Set O/U

Predice si se jugarán más o menos de un número determinado de sets para determinar al ganador.

Número de Sets

Predice el número total de sets jugados en el partido (por ejemplo, 3, 4 o 5).

Las apuestas son nulas si el partido no se completa o si el número de sets jugados cambia.

Marcador de Set

Predice la puntuación de los sets al final del partido.

Las apuestas son nulas si el número oficial de sets para el partido/competencia (3 o 5) no se completa o cambia.

Handicap de Puntos Totales

Las apuestas se liquidan en base al número total de puntos marcados por ambos equipos en todos los sets del partido, después de aplicar el handicap dado a este total. La liquidación se basa en el resultado al final del partido.

Puntos totales por encima/debajo

Las apuestas se liquidan en función del número total de puntos anotados por ambos equipos en todos los sets del partido. La liquidación se basa en si el total final está por encima o por debajo de la línea citada en el momento en que se realizó la apuesta. Todas las apuestas se liquidan en base al resultado al final del partido.

Doble resultado (1^{er} set - Tiempo completo)

Prediga el ganador del 1^{er} set y el ganador del partido. Ambas predicciones deben ser correctas para que la apuesta gane.

El Golden Set no se cuenta para fines de liquidación. Las apuestas son nulas si el número estatutario de sets para el juego/competencia (3 o 5) no se completa o se cambia.

Ganador del 1^{er} Set

Prediga el ganador del 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er}, 4^{to} y 5^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

1^{er} Set HC

Prediga el ganador del set relevante, considerando el **punto** de Handicap dado.

Las apuestas se liquidan en el resultado del 1^{er} set solo después de aplicar el handicap dado al puntaje final de ese set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er}, 4^{to} y 5^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

1^{er} Set O/U

Prediga si la suma de los puntos anotados por ambos equipos en el set relevante será superior o inferior a un número dado.

Las apuestas se liquidan en el número total de puntos anotados en el 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er}, 4^{to} y 5^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Partido Par/Impar

Las apuestas se liquidan en función de si el número total de puntos anotados en el partido es par o impar. Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que ya se haya determinado el resultado.

1^{er} Set Par/Impar

Las apuestas se resuelven en función de si el número total de puntos anotados en el 1^{er} set es par o impar. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er}, 4^{to} y 5^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Margen de victoria del 1^{er}/2^{do}/3^{er}/4^{to}/5^{to} set

Se debe prever por cuántos puntos un equipo ganará el set correspondiente.

Marcador exacto del 1^{er}/2^{do}/3^{er}/4^{to}/5^{to} set

Predecir el marcador correcto en puntos del set correspondiente.

Carrera a 5 puntos en el 1^{er} Set

Predecir qué equipo será el primero en alcanzar 5 puntos en el 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er}, 4^{to} y 5^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Carrera a 10 puntos en el 1^{er} Set

Predecir qué equipo será el primero en alcanzar 10 puntos en el 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er} y 4^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Carrera a 15 puntos en el 1^{er} Set

Predecir qué equipo será el primero en alcanzar 15 puntos en el 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er} y 4^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Carrera a 20 puntos en el 1^{er} Set

Predecir qué equipo será el primero en alcanzar 20 puntos en el 1^{er} set. El mercado también está disponible para el 2^{do}, 3^{er} y 4^{to} sets. Si el set seleccionado no se completa, todas las apuestas serán anuladas a menos que ya se haya determinado el resultado.

Puntos Totales del Equipo Más/Menos

Predice si los puntos marcados en el partido por un equipo relevante serán más o menos de un número dado.

Equipo que ganará un Set

Predice si el equipo mencionado ganará al menos un set en el partido. No se cuenta el Set de Oro.

Las apuestas se anulan si el número estatutario de sets para el juego/competencia no se completa o cambia.

Equipo que ganará exactamente un Set

Predice si el equipo mencionado ganará exactamente un set en el partido. No se cuenta el Set de Oro.

Las apuestas se anulan si el número estatutario de sets para el juego/competencia no se completa o cambia.

Equipo que ganará exactamente Dos Sets

Predice si el equipo mencionado ganará exactamente dos sets en el partido. No se cuenta el Set de Oro.

Las apuestas se anulan si el número estatutario de sets para el juego/competencia no se completa o cambia.

Décimo / Vigésimo Punto del Set Actual

Predice qué equipo marcará el décimo/vigésimo punto en el set actual.

Si el set no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que ya se haya alcanzado el décimo punto.

Ganador Absoluto

Predice el ganador de la competencia relevante. Las apuestas se resuelven de acuerdo con la posición final de la liga, después de los play offs (si se juegan), a menos que se indique lo contrario.

Ganador del Grupo

Las apuestas se resuelven de acuerdo con la posición final del Grupo.

Tenis de Mesa

General

En el caso de que cualquiera de los jugadores nombrados en un partido cambie antes de que comience el partido, todas las apuestas serán nulas. En el caso de que un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado de una apuesta ya esté determinado.

Línea de dinero de tiempo completo / Línea de dinero de apuestas en vivo

Predice el ganador del partido.

Handicap de tiempo completo / Handicap de apuestas en vivo

Predice el ganador del partido una vez que se ha aplicado el valor de hándicap del juego.

Hándicap de punto de partido

Predice el ganador del partido una vez que se ha aplicado el valor de hándicap de punto.

Total más/menos de tiempo completo / Apuesta en vivo más/menos

Predice el número total de puntos anotados en un mercado específico.

Máximo/mínimo de tiempo completo

Predice el número total de juegos jugados en el partido.

Puntuación correcta

Predice la puntuación correcta en el mercado especificado; es decir, Puntuación correcta del partido, Puntuación correcta del juego 1, etc.

Primer juego HC

Las apuestas se liquidan en base al resultado del 1^{er} juego solo después de aplicar el hándicap dado al puntaje final de ese juego. Este mercado también está disponible para los 2^{do}, 3^{ro}, 4^{to}, 5^{to}, 6^{to} y 7^{mo} juegos. Si el juego seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Primer juego línea de dinero

Predice qué jugador ganará el 1^{er} juego. Este mercado también está disponible para los 2^{do}, 3^{ro}, 4^{to}, 5^{to}, 6^{to} y 7^{mo} juegos. Si el juego seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Total más/menos del primer juego

Las apuestas se liquidan en base al número total de puntos anotados en el 1^{er} juego. Este mercado también está disponible para los 2^{do}, 3^{ro}, 4^{to}, 5^{to}, 6^{to} y 7^{mo} juegos. Si el juego seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

seleccionado no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado ya haya sido determinado.

Total de puntos en el juego

Predice el número total de puntos que se anotarán en un juego específico.

Número exacto de juegos

Predice el número total exacto de juegos jugados en el partido. El partido debe completarse para que las apuestas sean válidas. Si el partido es abandonado, las apuestas serán nulas.

1^{er} Juego Par/Impar

Predice si el número total de puntos anotados en el 1^{er} juego será par o impar. Si el 1^{er} juego no se completa, las apuestas serán nulas.

Ganador del punto del juego X

Predice qué jugador ganará un punto específico en un juego específico (p. ej., Juego 2, Punto 5). Si el punto no se juega, o el partido es abandonado antes de que ocurra el punto, las apuestas serán nulas.

Carrera al punto X del juego

Predice qué jugador será el primero en alcanzar un número específico de puntos en un juego dado (p. ej., Carrera a 5 en el Juego 1). Si ninguno de los jugadores alcanza el número requerido o el juego no se completa, las apuestas serán nulas.

Juego X Par/Impar

Predice si el número total de puntos anotados en un juego específico será impar o par. Si el juego no se completa, las apuestas serán nulas.

Ganador del próximo juego

Predice el ganador del próximo juego. Si el juego no se completa o no se juega por algún motivo, todas las apuestas serán nulas.

Ganador del próximo punto

Predice al próximo competidor que anotará un punto en un juego específico.

Líder después de

Predice al competidor que liderará después de un número específico de puntos en un juego.

Carrera a

Predice al competidor que llegará a un número específico de puntos en un juego.

Total de puntos (Par/Impar)

Predice si los puntos dentro de un mercado específico terminan en par o impar.

Ganador absoluto

Predice el ganador del torneo. El jugador debe comenzar la Ronda 1.

Muay Thai

Ganador a Tiempo Completo / Ganador Apuestas en Vivo

Las apuestas en el mercado de Ganador a Tiempo Completo se liquidan según el resultado oficial al final de la pelea. Si la pelea termina en empate o sin decisión, todas las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario.

Designación del Luchador Rojo o Azul

La designación de color de los luchadores es solo para fines de referencia. Todas las apuestas siguen siendo válidas independientemente de cualquier cambio de color para los luchadores.

Mercados de Hándicap

Los mercados de hándicap se basan en el ganador de la pelea. Si la pelea se declara empate, todas las apuestas en los mercados de hándicap serán nulas.

Más/Menos a Tiempo Completo / Más/Menos Apuestas en Vivo

Los mercados de Más/Menos se refieren al número de asaltos completados en la pelea. Por ejemplo, si una pelea termina en el asalto 5, el número de asaltos completados es cuatro. Si la pelea la deciden los jueces, el número de asaltos completados es cinco.

Descalificación

Si uno o ambos luchadores son descalificados por los jueces, todas las apuestas se declararán nulas.

Peleas Aplazadas

Si una pelea se aplaza y no comienza dentro de las doce horas posteriores a la hora de inicio programada, todas las apuestas se considerarán nulas.

Definición de Inicio de la Pelea

Se considera que una pelea ha comenzado cuando suena la campana para el comienzo del primer asalto. Si alguno de los luchadores no comienza la pelea, todas las apuestas serán nulas.

Decisión Oficial

Todas las apuestas se liquidarán según la decisión oficial anunciada en el ring inmediatamente después de la pelea. Cualquier cambio posterior en el resultado no se reconocerá a efectos de apuestas.

Kabaddi

Línea de Dinero del Partido/ Línea de Dinero de Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan según el marcador al final de los 40 minutos programados, excluyendo la prórroga o la Incursión Dorada, a menos que se indique lo contrario.

Si no se juegan los 40 minutos programados completos, las apuestas se anulan a menos que el resultado ya se haya determinado.

Si cambia el lugar de un partido, las apuestas se mantendrán siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el partido se traslada al lugar del equipo visitante, las apuestas se mantendrán solo si el equipo local original sigue designado como equipo local; de lo contrario, las apuestas se anulan.

Los partidos pospuestos o cancelados son **anulados**, a menos que se jueguen **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente**.

Hándicap FT / Hándicap Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan según el resultado después de aplicar el hándicap indicado al marcador final al final de los 40 minutos. No se incluye la prórroga/Golden Raid.

Si el partido no se completa, las apuestas se anulan a menos que el mercado ya esté determinado.

Más/Menos FT / Más/Menos Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan según el número total de puntos anotados por ambos equipos combinados al final de los 40 minutos programados, sin incluir la prórroga o el Golden Raid.

Si no se juegan los 40 minutos programados completos, las apuestas se anulan a menos que el resultado del mercado Más/Menos ya se haya determinado en el momento del abandono.

Los partidos aplazados o cancelados se anulan a menos que se jueguen dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente.

Hándicap 1ª Mitad / MoneyLine 1ª Mitad

Las apuestas se liquidan según el resultado de la primera mitad solamente (20 minutos).

Money Line: Ganador de la primera mitad.

Hándicap: Resultado después de aplicar el hándicap indicado al marcador de la primera mitad.

No se cuenta la prórroga/Golden Raid. Si la primera mitad no se completa, las apuestas se anulan a menos que ya estén determinadas.

Otros Deportes

General

Todos los eventos deben comenzar **dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local)** para que las apuestas tengan validez.

Los eventos abandonados o pospuestos serán **anulados**, a menos que se reprogramen y se jueguen dentro de las 24 horas o que se indique lo contrario en las reglas.

Se aplica una excepción si se anuncia una hora de inicio incorrecta.

Si algún partido se juega antes de la fecha u hora de inicio indicada, las apuestas se mantendrán siempre que la apuesta se realice a más tardar en la hora de inicio revisada.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de empate a menos que se indique lo contrario. Las apuestas sencillas se devuelven, y en las apuestas múltiples/combinadas, la selección se considera nula.

Bádminton

En caso de que alguno de los jugadores nombrados en un partido cambie antes de que comience el partido, todas las apuestas serán nulas.

Si el evento comienza pero no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Ganador FT / Hándicap FT / Más/Menos FT

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del partido.

Ganador FT / Ganador Apuestas en Vivo: Jugador que gana el partido.

Hándicap FT / Hándicap Apuestas en Vivo: Resultado después de aplicar el hándicap indicado a la suma de puntos anotados en el partido.

Más/Menos FT: Número total de puntos anotados en el partido por ambos jugadores combinados.

Si el partido no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el mercado ya esté determinado.

Ciclismo

Todas las apuestas se liquidan según el resultado en el momento de la presentación del podio. Cualquier descalificación o apelación que lleve a un cambio en los resultados después de eso no se tendrá en cuenta.

Las apuestas realizadas sobre jugadores que no comiencen la carrera correspondiente se anularán.

Ganador de la Carrera/Etapa

Prediga qué ciclista o equipo ganará la Carrera/Etapa en cuestión.

Cara a Cara Individual/Equipo

Prediga qué equipo/ciclista logrará una posición final más alta en la carrera. Todos los equipos/ciclistas en cuestión deben comenzar la carrera; de lo contrario, las apuestas se anularán. Al menos uno de los equipos/ciclistas en cuestión debe terminar la carrera; de lo contrario, las apuestas se anularán.

Apuestas especiales

Prediga el ganador de una categoría especial en la carrera, como "Rey de la Montaña", "Mejor velocista", "Mejor joven", etc., que se otorgan con el maillot de color correspondiente (rojo, verde, blanco, etc.).

Fútbol Sala

Todos los mercados de partidos se liquidarán en el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario.

Waterpolo

Todas las apuestas se liquidarán en el tiempo reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

El tiempo reglamentario debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que se indique lo contrario. Si un partido no se completa totalmente, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado del mercado ya se haya determinado.

Hockey

Si el evento tiene lugar en un lugar diferente, las apuestas se anularán y se devolverán las cantidades apostadas.

Todas las cuotas de los partidos se basan en el resultado al final del tiempo reglamentario de juego, a menos que se indique lo contrario. Las apuestas se liquidan según el marcador al final del tiempo reglamentario, incluyendo cualquier tiempo añadido por lesión o interrupción. Este periodo programado no incluye la prórroga ni el tiempo asignado para una tanda de penaltis.

Cualquier partido de hockey abandonado antes de la finalización del tiempo reglamentario se considerará nulo, a menos que el partido se re programe y se juegue el mismo día.

Si se cambia el lugar de celebración de un partido, la selección se considerará nula.

Juegos Olímpicos

Reglas Generales

En los mercados de apuestas directas, todas las apuestas se mantendrán independientemente de si el atleta/equipo compite o no. Si un atleta/equipo se retira antes de participar en el evento, la apuesta se liquidará como perdedora. Si un evento se cancela, todas las apuestas son nulas a menos que la liquidación o las apuestas ya se hayan determinado. En caso de que se otorgue más de una medalla para la misma posición, por ejemplo, existe la posibilidad de 2 medallas de bronce en esgrima, se aplican las Reglas de Empate.

Si el resultado de un evento se modifica tras una investigación, los competidores que recibieron Oro, Plata y Bronce en la ceremonia de entrega de medallas original se considerarán 1º, 2º y 3º respectivamente a efectos de liquidación.

Para los mercados de apuestas directas donde exista un conflicto con las reglas específicas del deporte, prevalecerán las reglas olímpicas indicadas anteriormente para los mercados de apuestas directas olímpicas.

Los eventos por equipos contarán como una medalla de oro/medalla para cualquier mercado de totales.

Mercado Ganador de la Medalla de Oro

¿Qué país/atleta ganará la medalla de oro?

Se liquida según la página web oficial de la competición. En caso de que algún equipo/competidor sea descalificado, incluso por salidas falsas, las apuestas se liquidarán como perdedoras en esa selección. Si los Juegos Olímpicos se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Se aplican las Reglas de Empate.

Ganar una Medalla

¿Ganará el país/atleta una medalla?

Se liquida según el resultado oficial del podio tomado de la página web oficial de la competición. En caso de que algún equipo/competidor sea descalificado, incluso por salidas falsas, las apuestas se liquidarán como perdedoras en esa selección.

Si los Juegos Olímpicos se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Se aplican las Reglas de Empate.

Llegar a la Final / Semifinal

¿Qué país/atleta llegará a la final de su evento? Se liquidará según la página web oficial de la competición. En caso de que algún equipo/competidor sea descalificado, incluso por salidas falsas, las apuestas se liquidarán como perdedoras en esa selección.

Si los Juegos Olímpicos o el evento se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Apuestas sin

Apuestas sobre quién ganará el evento, quién terminará más arriba sin el atleta o equipo nombrado. Se liquidará según la página web oficial de la competición. En caso de que el atleta/equipo por el que apostamos no gane el evento, el ganador a efectos de este mercado será el atleta/equipo que gane la medalla de oro.

Si los Juegos Olímpicos o el evento se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Apuestas de enfrentamiento

¿Qué equipo/atleta llegará más lejos en el evento? Las apuestas de enfrentamiento se liquidan utilizando la página web oficial de la competición. Si en un enfrentamiento directo ambos equipos/atletas quedan eliminados en la misma ronda, la apuesta se liquidará en función de quién haya logrado la mejor marca de clasificación. Si los equipos/atletas son eliminados en la misma fase, las apuestas serán nulas a menos que se ofrezca un empate como selección.

Si los Juegos Olímpicos o el evento se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Romper el récord mundial

¿Un atleta romperá el récord mundial actual de un evento? Las apuestas se liquidan utilizando la página web oficial de la competición. Si un atleta es descalificado, se considera que no ha batido el récord a efectos de la liquidación.

Apuestas por series

Apuestas sobre qué equipo o atleta ganará la serie X. En caso de que algún atleta/equipo sea descalificado o se retire por cualquier motivo, incluso por salidas falsas, las apuestas se liquidarán como perdedoras en esa selección. Las apuestas se liquidan utilizando la página web oficial de la competición.

Se aplican las Reglas de empate.

Número de medallas ganadas

Apuestas sobre el número de medallas ganadas por un atleta o país en los Juegos Olímpicos (por encima/por debajo). Las apuestas realizadas en este mercado se liquidarán según la tabla oficial de medallas de todos los eventos.

Si los Juegos Olímpicos o cualquier evento se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Mayor número de medallas ganadas

Apuestas sobre qué país ganará la mayor cantidad de medallas de oro, plata y bronce en los Juegos Olímpicos. La tabla final de medallas declarada por la página web oficial de los Juegos Olímpicos al final del evento se utilizará para liquidar las apuestas sobre cuántas medallas puede ganar un atleta o un país. Si los Juegos Olímpicos o cualquier evento se posponen, todas las apuestas serán nulas a menos que el resultado y las apuestas ya se hayan determinado.

Se aplican las Reglas de Empate.

Apuesta a la medalla de oro/partido por medalla

¿Qué país/atleta ganará la mayor cantidad de medallas de oro?

Se aplican las Reglas de Empate.

Apuesta a la medalla de oro/partido por medalla con hándicap

¿Qué país/atleta ganará la mayor cantidad de medallas de oro/medallas dado un hándicap inicial? Ej. EE. UU. -5,5 vs. China

Banda de medallas de oro/medallas por país/atleta

Una banda de posibilidades de medallas que un país/atleta podría ganar.

Barrida limpia de medallas

Oro, plata y bronce son ganados por el mismo país. La posición en el podio es definitiva.

Número de atletas por debajo de un tiempo especificado

Apuestas sobre el número de atletas por debajo/por encima de un tiempo especificado. Ej. 10,00 en 100 m masculinos. Se resuelve según los datos oficiales del sitio web de la competición.

Último dígito ganador

¿Cuál será el último dígito del tiempo ganador oficial? Ej. 9,96 en 100 m masculinos se resuelve como 6. Se resuelve según los datos oficiales del sitio web del torneo.

Tiempo ganador

Un por encima/por debajo del tiempo ganador en la carrera. Ej. por encima/por debajo de 9,965 en 100 m masculinos. Se resuelve según los datos oficiales del sitio web de la competición.

10 perfecto

¿Un atleta determinado obtendrá un 10 perfecto?

Lacrosse

General

Los partidos deben jugarse completos (60 minutos) para que las apuestas sean válidas.

La prórroga cuenta para la liquidación, a menos que se indique lo contrario.

Si un partido no se juega en la fecha programada, las apuestas son nulas.

Si un partido se abandona, las apuestas son nulas a menos que el resultado del mercado ya esté determinado.

Línea de dinero FT / Línea de dinero de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan en el equipo que gana el partido, incluida la prórroga. Si el partido termina en empate y no se ofreció ninguna opción de empate, las apuestas son nulas.

Hándicap FT / Hándicap asiático de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan según el resultado del partido después de aplicar el hándicap indicado a la puntuación final, incluida la prórroga.

Más/Menos FT / Más/Menos de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan según el número total de goles marcados en el partido por ambos equipos combinados, incluida la prórroga.

Lacrosse – Ganador absoluto (Ganador del torneo)

Las apuestas se liquidan en el equipo que gana el torneo.

No participante = apuesta nula.

Si el torneo se cancela o no se completa, todas las apuestas son nulas a menos que el ganador ya haya sido determinado oficialmente.

Dardos

General

Todos los partidos deben comenzar en la fecha programada (hora local) para que las apuestas sean válidas.

Los partidos aplazados son nulos a menos que se reprogramen y se jueguen en la misma fecha (hora local) o se indique lo contrario en las reglas. La excepción es si anunciamos una hora de inicio incorrecta.

Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario para mercados específicos.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de empate a menos que se indique lo contrario. Las apuestas individuales se devuelven, y en las apuestas múltiples/combinadas, la selección se considera como no participante.

Ganador FT 2 opciones / Ganador de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan en el ganador del partido.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Hándicap FT / Hándicap de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan aplicando el hándicap especificado a la puntuación final en juegos/sets.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Más/Menos FT / Más/Menos de apuestas en vivo

Las apuestas se liquidan según el número total de juegos jugados en el partido.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que la línea ya se haya superado en el momento del abandono, en cuyo caso las apuestas "Más de" se liquidarán como ganadoras.

Voleibol de Playa

General

Todos los partidos deben comenzar en la fecha programada (hora local) para que las apuestas sean válidas. Los partidos abandonados o aplazados son nulos a menos que se reprogramen y se jueguen en la misma fecha (hora local) o se indique lo contrario en las reglas. La excepción es si anunciamos una hora de inicio incorrecta.

Si un partido comienza pero no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario para mercados específicos.

Si se cambia el lugar de un partido, las apuestas serán nulas a menos que se indique lo contrario.

En los mercados de 2 opciones, se aplican las reglas de empate a menos que se indique lo contrario. Las apuestas simples se devuelven y, en las apuestas múltiples/combinadas, la selección se trata como no participante.

Ganador del Partido/ Ganador de Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan según el ganador del partido.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Hándicap del Partido/ Hándicap de Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan aplicando el hándicap especificado en sets al marcador final del partido.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Más/Menos del Partido/ Más/Menos de Apuestas en Vivo

Las apuestas se liquidan según el número total de puntos jugados en el partido.

Si el partido no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que la línea ya se haya superado en el momento del abandono, en cuyo caso las apuestas "Más de" se liquidarán como ganadoras.

Ganador del Primer Set

Las apuestas se liquidan según el ganador del primer set.

Si el primer set no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Hándicap del Primer Set

Las apuestas se liquidan aplicando el hándicap especificado en puntos al marcador del primer set.

Si el primer set no se completa, todas las apuestas serán nulas.

Más/Menos del Primer Set

Las apuestas se liquidan según el total de puntos anotados en el primer set.

Si el primer set no se completa, todas las apuestas serán nulas a menos que la línea ya se haya superado en el momento del abandono, en cuyo caso las apuestas "Más de" se liquidarán como ganadoras.