

AdmiralBet.es

# Reglas de las Apuestas Deportivas

Versión 1.0

# TABLA DE CONTENIDOS

Reglas de las Apuestas Deportivas.....	1
<b>TABLA DE CONTENIDOS</b> .....	2
<b>PARTE I. CONDICIONES GENERALES</b> .....	10
<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>2. DEFINICIONES</b> .....	10
<b>PARTE II. REGLAS DE LAS APUESTAS DE CADA EVENTO.</b> .....	12
<b>FÚTBOL (SOCCER)</b> .....	12
Regla general de apuestas para fútbol - Tiempo completo/Tiempo reglamentario .....	12
Prórroga y apuestas en directo (mercados en juego).....	12
El evento se aplaza, abandona o interrumpe .....	12
Evento no jugado según el listado .....	12
Primer/último jugador en marcar.....	13
Jugador que marca.....	13
Puntuación correcta.....	13
Primer/último equipo en marcar .....	13
Apuestas 1X2.....	13
Apuestas de primera mitad.....	13
Primera parte – Tiempo completo.....	14
Doble oportunidad.....	14
Ambos equipos marcan .....	14
Apuestas de hándicap (ventaja).....	14
Más/Menos (totales) .....	15
2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada) Apuesta al equipo ganador de un evento/partido. Si el resultado final de un evento/partido es un empate (igualdad de puntos), se reintegrará la cantidad apostada.....	15
<b>TENIS (TENNIS)</b> .....	15
Ganador .....	15
Más/Menos juegos en total.....	15
Apuestas de sets .....	16
Hándicap de juegos.....	16

Hándicap de sets .....	16
¿Cuántos sets se jugarán?.....	16
Match flow (resultado doble 1er set y partido).....	16
Sets exactos (al mejor de 3).....	16
Sets exactos (al mejor de 5).....	16
Cualquier set a cero .....	16
Ganar un set en casa.....	16
Ganar un set fuera .....	16
Total de juegos en casa.....	16
Total de juegos fuera .....	17
Impar/Par de juegos.....	17
Ganador del 1er set .....	17
Total de juegos en el 1er set.....	17
Hándicap de juegos en el 1er set.....	17
Marcador correcto 1er set.....	17
Ganador del 2o set.....	17
<b>BALONCESTO (BASKETBALL) .....</b>	<b>17</b>
Ganador (incl. prórroga) .....	18
3 vías .....	18
Hándicap (incl. prórroga) .....	18
Más/menos (incl. prórroga).....	18
¿Quién gana la 1ª mitad - 2 vías?.....	18
¿Quién gana la 1ª mitad - 3 vías?.....	18
Hándicap de la 1ª mitad.....	18
Más/menos en la 1ª mitad.....	18
Suma de puntos Impar/Par de la primera mitad .....	18
¿Quién gana la 2ª mitad - 2 vías?.....	18
¿Quién gana la 2ª mitad - 3 vías?.....	18
Hándicap de la 2ª mitad.....	18
Más/menos en la 2ª mitad.....	18
¿Quién gana el periodo - 2 vías?.....	19
¿Quién gana el periodo - 3 vías?.....	19
Hándicap de periodo.....	19

Más/menos de periodo.....	19
Puntos para el equipo local (incl. prórroga).....	19
Puntos para el equipo visitante (incl. prórroga) .....	19
Apuesta de partido y más/menos (incl. prórroga).....	19
Medio tiempo / Tiempo completo.....	19
Puntos - Impares/Pares (incl. Prórroga).....	19
<b>VOLEIBOL (BALONVOLEA) .....</b>	<b>20</b>
Regla general de apuestas para voleibol .....	20
Apuestas a ganador de partido.....	20
Apuestas de hándicap (ventaja).....	20
Apuesta de set .....	20
Apuestas de periodo .....	20
Apuesta de si habrá 4º o 5º set.....	20
Más/menos (totales).....	20
<b>BALONMANO.....</b>	<b>21</b>
Regla general de apuestas para balonmano.....	21
Partido 1X2.....	21
2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada).....	21
Apuestas de hándicap .....	21
Doble oportunidad.....	22
Impar/Par .....	22
Más/menos (totales).....	22
Medio tiempo – Tiempo completo .....	22
<b>HOCKEY SOBRE HIELO .....</b>	<b>23</b>
Reglas generales de apuestas para Hockey sobre hielo .....	23
Resultado final (1X2).....	23
Ganador (2 vías, incl. prórroga/penaltis) .....	23
Ganador (2 vías).....	23
¿Qué equipo marcará el 1er gol?.....	23
Hándicap (3 vías).....	24
Hándicap (2 vías incl. prórroga) .....	24
Más /menos .....	24
Ambos equipos marcarán .....	24

¿Qué equipo marcará el último gol? .....	24
Doble oportunidad.....	24
Marcador correcto .....	24
Apuesta de partido y más/menos.....	24
Ganador del periodo (3 vías).....	24
Ganador del periodo (2 vías).....	24
Hándicap de periodo (3 vías) .....	25
Más/menos de periodo.....	25
Período de mayor puntuación .....	25
Impar/Par .....	25
<b>BALONCESTO 3X3 (BASKETBALL 3X3)</b> .....	25
Regla general de apuestas para baloncesto 3x3.....	25
Ganador (incl. prórroga) .....	25
Hándicap (incl. prórroga) .....	25
Más/menos (incl. prórroga) .....	25
<b>DEPORTES DE INVIERNO (ESQUÍ ALPINO, BIATLÓN, SALTO DE ESQUÍ)</b> .....	26
Regla general de apuestas para deportes de invierno .....	26
Ganador .....	26
Top 3 .....	26
Cara a cara (H2H) .....	26
<b>FÚTBOL AMERICANO</b> .....	26
Ganador (incl. prórroga) .....	26
3 vías .....	26
Hándicap (incl. prórroga) .....	27
Más/menos (incl. prórroga) .....	27
¿Quién gana la 1ª mitad - 2 vías?.....	27
¿Quién gana la 1ª mitad - 3 vías?.....	27
Hándicap de la 1ª mitad.....	27
Más/menos en 1ª mitad .....	27
¿Quién gana la 2ª mitad - 2 vías?.....	27
¿Quién gana la 2ª mitad - 3 vías?.....	27
Hándicap de la 2ª mitad.....	27
Más/menos en la 2ª mitad.....	27

Primera mitad / Tiempo completo .....	27
¿Quién gana el periodo - 2 vías? .....	27
¿Quién gana el periodo - 3 vías? .....	28
Hándicap de periodo.....	28
Más/menos en el periodo.....	28
Puntos para el equipo local (incl. prórroga).....	28
Puntos para el equipo visitante (incl. prórroga) .....	28
Cuarto con mayor puntuación .....	28
<b>FÚTBOL AUSTRALIANO (AUSSIE RULES) .....</b>	<b>28</b>
Regla general de apuestas para fútbol australiano .....	28
Ganador (incl. prórroga) .....	28
3 vías .....	29
Hándicap (incl. Prórroga) .....	29
Más/menos (incl. Prórroga) .....	29
<b>BÁDMINTON .....</b>	<b>29</b>
Regla general de apuestas para bádminton .....	29
Ganador .....	29
Puntos totales más/menos .....	29
Hándicap de puntos .....	29
Apuestas de sets .....	29
Ganador del 1er Set .....	29
Total de Puntos en el 1er Set .....	29
Hándicap de puntos en el 1er set .....	30
<b>BÉISBOL (BASEBALL).....</b>	<b>30</b>
Regla general de apuestas para béisbol .....	30
Ganador (incl. entradas adicionales Extra Innings) Quien gane el partido, incluidas las entradas adicionales. ....	30
3 vías .....	30
Hándicap (incl. entradas adicionales Extra Innings) .....	30
Más /menos (incl. entradas adicionales Extra Innings) .....	30
<b>VÓLEY PLAYA (BEACH VOLLEY) .....</b>	<b>30</b>
Regla general de apuestas para vóley playa.....	30
Apuestas a ganador de partido.....	30

Apuestas de hándicap .....	31
Apuesta de sets .....	31
Apuestas de periodo .....	31
Más/menos (totales).....	31
<b>BOXEO (BOXING)</b> .....	31
Regla general de apuestas para boxeo .....	31
Ganador .....	31
<b>ARTES MARCIALES MIXTAS (MMA)</b> .....	31
Regla general de apuestas para Artes Marciales Mixtas (MMA).....	31
Ganador .....	31
<b>CRIQUET (CRICKET)</b> .....	32
Regla general de apuestas para críquet.....	32
Ganador (incl. super over) .....	32
Ganador (1-X-2).....	32
<b>CICLISMO (CYCLING)</b> .....	32
Regla general de apuestas para ciclismo .....	32
Ganador .....	32
Cara a cara (H2H) .....	32
<b>DARDOS (DARTS)</b> .....	33
Regla general de apuestas para dardos .....	33
Ganador .....	33
Ganador (1-X-2).....	33
Sets totales.....	33
Total 180s.....	33
Ganador del 1er set / 1er tramo .....	33
<b>FÚTBOL SALA (FUTSAL)</b> .....	33
Regla general de apuestas para fútbol sala .....	33
Partido 1X2.....	33
Hándicap (2 vías).....	34
Más/menos .....	34
Qué equipo gana el resto del partido (puntuación) .....	34
¿Qué equipo marcará el 1er gol?.....	34
Ganador en la 1ª mitad (3 vías) .....	34

Apuestas de primera mitad.....	34
Doble oportunidad.....	34
<b>GOLF</b> .....	35
Regla general de apuestas para golf .....	35
Apuestas en grupos de torneos .....	35
<b>AUTOMOVILISMO (FÓRMULA 1, FÓRMULA E, MOTOCICLISMO, NASCAR, INDY RACING)</b> .....	35
Regla general de apuestas para las carreras de automovilismo.....	35
Clasificación.....	35
Clasificación - H2H (cara a cara).....	35
Carrera .....	36
Carrera - H2H (cara a cara).....	36
Puntuación del equipo oficial (constructor) .....	36
Periodo del Coche de Seguridad .....	36
<b>RUGBY</b> .....	36
Regla general de apuestas para rugby .....	36
Partido 1X2.....	36
Hándicap de puntos .....	36
Puntos totales más/menos .....	37
Qué equipo gana el resto del partido (puntuación) .....	37
Apuestas de primera mitad.....	37
1X2 y Más/menos Es una combinación del ganador de 3 y el número total de puntos del partido.....	37
Doble oportunidad.....	37
2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada).....	37
Puntos para el equipo local.....	37
Puntos para el equipo visitante .....	37
<b>BILLAR INGLÉS (SNOOKER)</b> .....	38
Regla general de apuestas para billar inglés (Snooker) .....	38
Ganador .....	38
Mesas (frames) más/menos .....	38
Hándicap de mesas (frames).....	38
Puntuación correcta.....	38
Quién ganará la mesa (frame) .....	38
Más/menos mesas (frames) .....	38

Mesa (frame) – Quién va a meter la 1ª bola.....	38
Mesa (frame) – 1er color metido.....	38
Mesa (frame) – Carrera hacia el punto X.....	38
Mesa (frame) – ¿Habrá falta? .....	38
Mesa (frame) – ¿Habrá una pausa de 50? .....	39
Mesa (frame) - ¿Habrá una tacada del siglo (century break)? .....	39
<b>SQUASH</b> .....	39
Regla general de apuestas para squash.....	39
Ganador .....	39
Puntos Totales más/menos.....	39
Puntos hándicap.....	39
Ganador del set (vía).....	39
Total de puntos del set .....	39
Hándicap de juegos del set (2 vías).....	39
Apuestas de sets .....	40
¿Cuántos sets se jugarán?.....	40
<b>TENIS DE MESA (TABLE TENNIS)</b> .....	40
Regla general de apuestas para tenis de mesa.....	40
Ganador .....	40
Puntos totales Más/menos.....	40
Hándicap de puntos .....	40
Ganador del set (2 vías) .....	40
Total de puntos del set .....	40
Hándicap de juegos del set (2 vías).....	40
Apuestas de sets .....	40
<b>POLO ACUÁTICO (WATER POLO)</b> .....	41
Regla general de apuestas para waterpolo .....	41
Partido 1X2.....	41
Más/menos (Total).....	41

# PARTE I. CONDICIONES GENERALES

## 1. INTRODUCCIÓN

AdmiralBet ofrece su servicio de Apuestas Deportivas de acuerdo con los Términos y condiciones y las reglas impuestas por la Dirección General de Ordenación del Juego (DGOJ).

AdmiralBet se reserva el derecho de realizar cambios en este documento y es recomendable aconseja la lectura periódicamente este reglamento.

## 2. DEFINICIONES

- a) **Apuesta deportiva:** Es el concurso de pronósticos sobre el resultado de uno o varios eventos deportivos incluidos en los programas previamente establecidos por el operador de juego, o sobre hechos o circunstancias que formen parte o se desarrollen en el marco de tales eventos o competiciones deportivas y que hayan sido previamente establecidos en el correspondiente programa por el operador de juego.
- b) **Apuesta deportiva de contrapartida:** Es la apuesta deportiva en la que el participante apuesta contra el operador de juego, obteniendo derecho a premio en el caso de acertar el pronóstico sobre el que se apuesta, y siendo el premio el resultante de multiplicar el importe de la participación por el coeficiente que el operador haya validado previamente para el pronóstico realizado.
- c) **Unidad mínima de apuesta:** Es la cantidad que se corresponde con el importe mínimo que puede jugarse en cada apuesta.
- d) **Evento deportivo:** Es el acontecimiento deportivo, previamente determinado por el operador en el correspondiente programa, que se desarrolla en el marco de una competición deportiva o al margen de ella, cuya organización corresponde a personas, asociaciones o entidades independientes del operador, y que presenta un desenlace incierto y ajeno al operador de las apuestas y a los participantes.
- e) **Evento suspendido:** Es el evento que, una vez iniciado, ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden ofrecer resultados válidos si así se establece en las reglas particulares de las apuestas.

- f) Evento anulado: Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no llega a celebrarse o, celebrándose, sus resultados no son considerados en las apuestas.
- g) Evento aplazado: Es el evento que, por razones ajenas al operador de juego y a los participantes, no se inicia en el momento programado para ello. El evento aplazado, salvo que las reglas particulares del juego establezcan lo contrario y determinen un evento que lo sustituya, supone el aplazamiento de los resultados de las apuestas.
- h) Apuesta deportiva de contrapartida simple: Es aquel pronóstico que se realiza sobre un único resultado de un único evento deportivo.
- i) Apuesta deportiva de contrapartida múltiple: Se entiende por apuesta deportiva de contrapartida múltiple, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre dos o más resultados de un acontecimiento deportivo.
- j) Apuesta deportiva de contrapartida combinada: Se entiende por apuesta deportiva de contrapartida combinada, el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más acontecimiento deportivos.
- k) Apuesta deportiva de contrapartida convencional: Es aquella clase de apuesta cuyo plazo para ser realizada deberá estar cerrado con anterioridad a que el evento deportivo se inicie. En el caso de apuestas múltiples o combinadas, el plazo de realización deberá estar cerrado con anterioridad a que se celebre el primer evento por orden cronológico de los contenidos en la apuesta.
- l) Apuesta deportiva de contrapartida en directo: Es aquella clase de apuesta que se realiza durante el tiempo de celebración del evento deportivo sobre el que se basa, bien durante su totalidad o bien durante la parte del mismo que establezca el operador en su programa de apuestas.
- m) Coeficiente de apuesta: Es la cifra que determina la cuantía que corresponde pagar a una apuesta ganadora al ser multiplicada por la cantidad apostada. Si no se establece lo contrario, en el coeficiente estará incluido el importe correspondiente a la devolución de importe inicialmente aportado por el apostante que ha conseguido premio. Cada operador de apuestas deportivas de contrapartida fijará los coeficientes asociados a las apuestas que comercializa, en función de su iniciativa y de las probabilidades de que el resultado de dicho pronóstico se produzca. Estos coeficientes podrán variar a lo largo del plazo de realización de las apuestas. El coeficiente fijado en cada momento para una apuesta concreta será único.

## PARTE II. REGLAS DE LAS APUESTAS DE CADA EVENTO.

### FÚTBOL (SOCCER)

#### Regla general de apuestas para fútbol - Tiempo completo/Tiempo reglamentario

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado del tiempo completo (tiempo reglamentario) de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario mediante una información adicional. En el fútbol, el tiempo reglamentario son 90 minutos, incluido el tiempo añadido.

#### Prórroga y apuestas en directo (mercados en juego)

Todas las apuestas en los mercados de prórroga se basan en fuentes y estadísticas oficiales de los periodos de prórroga. Los goles, tarjetas, etc. que hubieran contabilizado antes para el tiempo reglamentario no cuentan para los mercados de prórroga.

Las ofertas de apuestas en directo sobre eventos en los que se produzca un abandono/cancelación del partido antes de que finalice el tiempo completo (tiempo reglamentario) se considerarán nulas, excepto las apuestas en las que el resultado ya se haya determinado en el momento del abandono.

#### El evento se aplaza, abandona o interrumpe

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como un "no iniciado" con la cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme dentro de las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

Si un partido se interrumpe pero se reanuda posteriormente (desde el punto/hora en que se interrumpió) y se juega hasta el final en un plazo de 48 horas desde el saque inicial programado originalmente, todas las apuestas serán válidas.

#### Evento no jugado según el listado

En los casos en los que el equipo local y visitante para un partido listado se invierta, por ejemplo, el partido se juega en el campo/estadio del equipo visitante en lugar del campo/estadio del equipo local en la oferta, entonces las apuestas realizadas basadas en el listado/oferta inicial serán declaradas nulas.

Excepción en sedes neutrales: en este caso no hay catalogación de equipos locales o visitantes.

### Primer/último jugador en marcar

Las apuestas se refieren sólo al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

Las apuestas al primer goleador cuentan y son válidas si el jugador implicado está activo en el momento del marcador de 0:0. El jugador debe estar en el campo, la participación en el banquillo no cuenta.

Las apuestas sobre el último goleador serán válidas si el jugador implicado participa activamente en cualquier momento. El jugador debe estar en el campo, la participación en el banquillo no cuenta.

Hay que tener en cuenta que los goles en propia puerta no cuentan en la valoración de las apuestas.

### Jugador que marca

Las apuestas se refieren sólo al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

Todos los jugadores que participen activamente en el evento ofrecido se considerarán válidos a efectos de valoración.

Hay que tener en cuenta que los goles en propia puerta no cuentan en la valoración de las apuestas.

### Puntuación correcta

Se pronostica y apuesta por el resultado al final del tiempo reglamentario.

Hay que tener en cuenta que los goles en propia meta cuentan.

### Primer/último equipo en marcar

Las apuestas se refieren sólo con el juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

### Apuestas 1X2

Las apuestas se refieren únicamente al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X significa empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Apuestas de primera mitad

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso, a menos que el partido se reanude en un plazo de 48 horas.

Aquí existe la posibilidad de apostar en mercados relacionados con periodos distintos dentro de un evento/partido.

### Primera parte – Tiempo completo

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del tiempo reglamentario, a menos que el partido continúe en un plazo de 48 horas. Las prórrogas y las tandas de penaltis no cuentan.

Las opciones de apuesta son sobre el resultado al final de la primera parte y el resultado al final del tiempo completo.

Ejemplo:

Tottenham contra Fulham

Resultado al descanso 1-0 / Resultado al final del partido 3-1

La selección ganadora para esta apuesta es "1/1", lo que significa que el equipo local gana/va por delante al final de la primera parte y el equipo local gana después del tiempo reglamentario.

### Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

1X - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o un empate.

12 - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante

X2 - Selección ganadora si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante

Si un partido se juega en campo neutral, el equipo que figure en primer lugar se considerará el equipo local a efectos de apuestas y valoraciones.

### Impar/Par

Las apuestas par/impar son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, tarjetas, saques de esquina, etc.).

Impar = 1, 3, 5, 7, ...

Par = 0, 2, 4, 6, ...

### Ambos equipos marcan

Apuesta al resultado si ambos equipos participantes marcarán un mínimo de 1 gol cada uno durante el evento/partido. Las opciones son Sí o No.

### Apuestas de hándicap (ventaja)

Las apuestas de hándicap, también conocidas como "de diferencial", consisten en dar a una selección un déficit virtual (una desventaja) al inicio de un evento que debe superar. A la inversa, elegir otra selección en el mismo mercado normalmente implicará que esa selección reciba una ventaja virtual. Si la puntuación de la selección elegida es mayor que la de sus oponentes después de aplicar el hándicap, la selección elegida se considera ganadora.

Ejemplo:

Liverpool contra Manchester United

Resultado final: 3:1

Apuesta - El Liverpool ganará con hándicap 0:1

Para la valoración de esta apuesta hándicap (HC 0:1), el resultado virtual de 0:1 se añadirá al resultado final, lo que dará como resultado el resultado hándicap final de 3:2 para el Liverpool.

### Más/Menos (totales)

Las apuestas más/menos (*over/under*) son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, tarjetas, saques de esquina, etc.).

Ejemplo:

Chelsea contra Arsenal

Resultado final: 2-2

La línea de apuestas es 2.5

Las apuestas a "Más de 2,5 goles" se valorarán como ganadoras = La cantidad total de goles marcados en este ejemplo es 4, lo que significa que se marcarán más de 2,5 goles en este partido.

Las apuestas a "Menos de 2,5 goles" se valorarán como perdidas.

### 2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada)

Apuesta al equipo ganador de un evento/partido. Si el resultado final de un evento/partido es un empate (igualdad de puntos), se reintegrará la cantidad apostada.

## TENIS (TENNIS)

Si un partido es aplazado, reprogramado o interrumpido, las apuestas realizadas para este partido se mantendrán siempre que el partido se juegue antes del final de la competición.

Si un partido finaliza por la retirada de un jugador o por descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a todo el partido y al set en curso; las de los juegos ya finalizados, los juegos de más/menos en el set o las apuestas al set siguen siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las estadísticas oficiales del torneo.

### Ganador

Quién gana el partido.

### Más/Menos juegos en total

Si un partido finaliza por la retirada de un jugador o por descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a todo el partido y al set en curso; las de los juegos ya finalizados, los juegos de más/menos en el set o las apuestas al set siguen siendo válidas.

## Apuestas de sets

Puntuación de sets correcta en el evento.

## Hándicap de juegos

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

Un tiebreak cuenta como un (1) juego.

## Hándicap de sets

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

## ¿Cuántos sets se jugarán?

Número de sets jugados.

## Match flow (resultado doble 1er set y partido)

Es una combinación de quién gana el 1<sup>er</sup> set y quién gana el partido.

Un *tiebreak/champions tiebreak* cuenta como un (1) juego.

## Sets exactos (al mejor de 3)

El número exacto de sets jugados en el partido.

## Sets exactos (al mejor de 5)

El número exacto de sets jugados en el partido.

## Cualquier set a cero

Un jugador gana el set sin que el otro jugador gane ningún juego.

## Ganar un set en casa

El jugador local ganará al menos un (1) set en el partido.

## Ganar un set fuera

El jugador visitante ganará al menos un (1) set en el partido.

## Total de juegos en casa

Número de juegos en total que ganará un jugador en un partido.

Un *tiebreak* cuenta como un (1) juego.

### Total de juegos fuera

Número de juegos en total que ganará un jugador en un partido.

Un *tiebreak* cuenta como un (1) juego.

### Impar/Par de juegos

El total de juegos jugados en el partido será un número par o impar.

Un *tiebreak* cuenta como un (1) juego.

### Ganador del 1er set

Quién gana el 1er set.

### Total de juegos en el 1er set

El número total de juegos del 1<sup>er</sup> set.

Un *tiebreak* cuenta como un (1) juego.

### Hándicap de juegos en el 1er set

El resultado del 1<sup>er</sup> set después de que la diferencia de hándicap se haya aplicado a uno de los competidores.

Un *tiebreak* cuenta como un (1) juego.

### Marcador correcto 1er set

Marcador correcto de juegos en el 1<sup>er</sup> set.

### Ganador del 2o set

Quién gana el 2<sup>o</sup> set.

## **BALONCESTO (BASKETBALL)**

Para todas las apuestas especiales, salvo que se indique lo contrario, es válido el resultado registrado al concluir el tiempo reglamentario.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como un "no iniciado" con la cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme dentro de las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

### Ganador (incl. prórroga)

Quién gana el partido.

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

### 3 vías

Quién gana el partido.

### Hándicap (incl. prórroga)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Más/menos (incl. prórroga)

El número total de puntos del partido.

### ¿Quién gana la 1ª mitad - 2 vías?

Si la 1ª mitad termina en empate, las apuestas serán canceladas.

### ¿Quién gana la 1ª mitad - 3 vías?

1X2

### Hándicap de la 1ª mitad

Se otorgará un hándicap (+/-) a uno de los competidores, que se añadirá al resultado.

### Más/menos en la 1ª mitad

El número total de puntos en la 1ª mitad.

### Suma de puntos Impar/Par de la primera mitad

El total de puntos de la 1ª mitad del partido será un número par o impar.

### ¿Quién gana la 2ª mitad - 2 vías?

Si la 2ª mitad termina en empate, las apuestas serán canceladas.

### ¿Quién gana la 2ª mitad - 3 vías?

1X2

### Hándicap de la 2ª mitad

Se otorgará un hándicap (+/-) a uno de los competidores, que se añadirá al resultado.

### Más/menos en la 2ª mitad

El número total de puntos en la 2ª mitad.

¿Quién gana el periodo - 2 vías?

¿Quién gana el cuarto?

Si el cuarto termina en empate, se anularán las apuestas.

Este mercado existe para los 4 cuartos.

¿Quién gana el periodo - 3 vías?

¿Quién gana el cuarto? - 1X2

Este mercado existe para los 4 cuartos.

Hándicap de periodo

Se dará un hándicap (+/-) a uno de los competidores que se añadirá al resultado.

Este mercado existe para los 4 cuartos.

Más/menos de periodo

Total de puntos del cuarto.

Este mercado existe para los 4 cuartos.

Puntos para el equipo local (incl. prórroga)

El número total de puntos del equipo local.

Puntos para el equipo visitante (incl. prórroga)

El número total de puntos del equipo visitante.

Apuesta de partido y más/menos (incl. prórroga)

Es una combinación de ganador a 2 vías y número total de puntos del partido.

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

Medio tiempo / Tiempo completo

Es una combinación de ganador de medio tiempo y de ganador al tiempo completo.

Puntos - Impares/Pares (incl. Prórroga)

El total de puntos del partido será un número par o impar.

## VOLEIBOL (BALONVOLEA)

### Regla general de apuestas para voleibol

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado a tiempo completo de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario con una información adicional. Por ejemplo, hándicap puntos 1er set, ganador 2º set, etc.

### Apuestas a ganador de partido

Se apuesta a quién ganará el evento/partido. Las selecciones disponibles son victoria del equipo local o victoria del equipo visitante.

### Apuestas de hándicap (ventaja)

Las apuestas de hándicap, también conocidas como "*de diferencial*", consisten en dar a una selección un déficit virtual (una desventaja) al inicio de un evento que debe superar. A la inversa, elegir otra selección en el mismo mercado normalmente implicará que esa selección reciba una ventaja virtual. Si la puntuación de la selección elegida es mayor que la de sus oponentes después de aplicar el hándicap, la selección elegida se considera ganadora.

Ejemplo:

Perugia contra Milán

Resultado final: 3-0 (set 1 = 25-22, set 2 = 25-15, set 3 = 25-18)

Puntuación sin hándicaps = 75-55

Se apuesta a que ganará el Perugia con un hándicap de puntos de -15,5

Para la valoración de esta apuesta hándicap (-15,5 puntos) hay que descontar ahora la puntuación virtual de -15,5 de la puntuación final del total de puntos conseguidos por el Perugia, lo que dará como resultado la puntuación hándicap final de 59,5-55 para el Perugia.

### Apuesta de set

Apuesta al resultado final del set al final de un evento/partido.

### Apuestas de periodo

Apuesta en mercados relacionados con un periodo concreto del evento/partido (por ejemplo, ganador del set 1, ganador del set 2, etc.).

### Apuesta de si habrá 4º o 5º set

Se puede apostar si durante un evento/mercado se producirá un set 4º o 5º.

### Más/menos (totales)

Las apuestas más/menos (*over/under*) son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, puntos, sets, etc.).

Ejemplo:

Módena contra Piacenza

Resultado final: 3-2 (set 1 = 25-19, set 2 = 23-25, set 3 = 25-19, set 4 = 20-25, set 5 = 15-11)

Puntuación total = 207 (108-99)

La línea de apuestas es 180,5

Las apuestas a "Más de 180,5 puntos" se valorarán como ganadoras. La cantidad total de puntos marcados en este ejemplo es de 207, lo que significa que se marcarán más de 180,5 puntos en este partido.

Las apuestas a "Menos de 180,5 puntos" se valorarán como perdidas.

## BALONMANO

### Regla general de apuestas para balonmano

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas se valorarán en función del resultado al final del tiempo reglamentario. La prórroga y la tanda de penaltis están excluidas, si es que se juegan.

### Partido 1X2

Las apuestas se refieren sólo al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La Selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X significa empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### 2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada)

Apuesta al equipo ganador de un evento/partido. Si el resultado final de un evento/partido es un empate (igualdad de puntos), se reintegrará la cantidad apostada.

### Apuestas de hándicap

Las apuestas de hándicap, también conocidas como "*de diferencial*", consisten en dar a una selección un déficit virtual (una desventaja) al inicio de un evento que debe superar. A la inversa, elegir otra selección en el mismo mercado normalmente implicará que esa selección reciba una ventaja virtual. Si la puntuación de la selección elegida es mayor que la de sus oponentes después de aplicar el hándicap, la selección elegida se considera ganadora.

Ejemplo:

Barcelona contra Szeged

Resultado final: 35-25

Se apuesta a que el Barcelona ganará con hándicap de -4,5

Para la valoración de esta apuesta hándicap hay que descontar ahora la puntuación virtual de -4,5 de la puntuación final del total de puntos conseguidos por el Barcelona, lo que dará como resultado la puntuación hándicap final de 30,5-25 para el Barcelona.

### Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

1X - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o un empate.

12 - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante

X2 - Selección ganadora si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante

Si un partido se juega en campo neutral, el equipo que figure en primer lugar se considerará el equipo local a efectos de apuestas y valoraciones.

### Impar/Par

Las apuestas par/impar permiten apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, tarjetas, penaltis, etc.).

Impar = 1, 3, 5, 7, ...

Par = 0, 2, 4, 6, ...

### Más/menos (totales)

Las apuestas más/menos (*over/under*) son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, tarjetas, penaltis, etc.).

Ejemplo:

Oporto contra Wisla Plock

Resultado final: 27-28

La línea de apuestas es 51,5

Las apuestas a "Más de 51,5" se valorarán como ganadoras. La cantidad total de goles marcados en este ejemplo es 55, lo que significa que se marcarán más de 51,5 goles en este partido.

Las apuestas a "Menos de 51,5" se valorarán como perdidas.

### Medio tiempo – Tiempo completo

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del tiempo reglamentario, a menos que el partido continúe en un plazo de 48 horas. Las prórrogas y las tandas de penaltis no cuentan.

Las opciones de apuesta son sobre el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del tiempo completo.

Ejemplo:

Elverum contra Kiel

Resultado al descanso 11-12 / Resultado al final del partido 26-26

La selección ganadora para esta apuesta es "2/X", lo que significa que el equipo visitante gana/va ganando al final de la primera parte y el resultado a tiempo completo es un empate.

## HOCKEY SOBRE HIELO

### Reglas generales de apuestas para Hockey sobre hielo

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado a tiempo completo (tiempo reglamentario) de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario con una información adicional. En hockey sobre hielo, se estipula que el tiempo completo es de 60 minutos.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como un "no iniciado" con una cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme dentro de las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

Si un partido se interrumpe pero se reanuda posteriormente (desde el punto/hora en que se interrumpió) y se juega hasta el final en un plazo de 48 horas desde el saque inicial programado originalmente, todas las apuestas serán válidas.

En los casos en los que el equipo local y visitante para un partido listado se invierta, por ejemplo, el partido se juega en el campo/estadio del equipo visitante en lugar del campo/estadio del equipo local en la oferta, entonces las apuestas realizadas basadas en el listado/oferta inicial serán declaradas nulas.

En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

### Resultado final (1X2)

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Ganador (2 vías, incl. prórroga/penaltis)

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Ganador (2 vías)

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

### ¿Qué equipo marcará el 1er gol?

Este mercado también se ofrece en todas las demás goles. (2º, 3º, ...)

La selección 1 representa que el equipo local marcará el gol.

La selección 2 representa que no habrá gol.

La selección 3 representa que el equipo visitante marcará el gol.

#### Hándicap (3 vías)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

#### Hándicap (2 vías incl. prórroga)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

#### Más /menos

El número total de goles del partido.

#### Ambos equipos marcarán

Si ambos equipos marcan al menos un gol en el partido.

#### ¿Qué equipo marcará el último gol?

Se apuesta a quién marcará el último gol del partido.

#### Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

Selección 1 - Equipo local o empate.

Selección 2 - Equipo local o visitante.

Selección 3 - Empate o equipo visitante.

#### Marcador correcto

Pronostica y apuesta por el resultado al final del tiempo reglamentario.

Ten en cuenta que los goles en propia meta cuentan.

#### Apuesta de partido y más/menos

Es una combinación de ganador a 3 vías y número total de goles en el partido.

#### Ganador del periodo (3 vías)

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

#### Ganador del periodo (2 vías)

En caso de empate sin apuesta.

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

#### Hándicap de periodo (3 vías)

El resultado del periodo después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

#### Más/menos de periodo

El número total de goles en el periodo.

#### Período de mayor puntuación

Selecciones: 1<sup>er</sup> periodo, 2<sup>o</sup> periodo, 3<sup>er</sup> periodo, iguales

#### Impar/Par

Las apuestas par/impar permiten apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, goles, tarjetas, penaltis, etc.).

Impar = 1, 3, 5, 7, ...

Par = 0, 2, 4, 6, ...

## **BALONCESTO 3X3 (BASKETBALL 3X3)**

#### Regla general de apuestas para baloncesto 3x3

Para todas las apuestas especiales, salvo que se indique lo contrario, es válido el resultado registrado al concluir el tiempo reglamentario.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como "no iniciado" con la cuota 1,0, a menos que se juegue/reprograme en las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

#### Ganador (incl. prórroga)

Quién gana el partido.

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

#### Hándicap (incl. prórroga)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

#### Más/menos (incl. prórroga)

El número total de puntos del partido.

## DEPORTES DE INVIERNO (ESQUÍ ALPINO, BIATLÓN, SALTO DE ESQUÍ)

### Regla general de apuestas para deportes de invierno

Todas las apuestas se basan en los resultados oficiales, FIS para Esquí Alpino y Salto de Esquí, IBU para Biatlón.

Si un evento concreto se suspende o se aplaza, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete en el mismo recorrido/el mismo lugar en un plazo de 48 horas.

A efectos de valoración, el resultado es el del momento de la presentación en el podio. Las descalificaciones y/o apelaciones posteriores no afectarán a las apuestas.

Los participantes deben pasar la línea de salida para que las apuestas se mantengan; de lo contrario las apuestas serán anuladas y las cantidades apostadas serán devueltas.

### Ganador

Quién gana la Carrera.

### Top 3

Quién se clasificará entre los 3 primeros.

### Cara a cara (H2H)

Quién se clasificará en una mejor posición final.

## FÚTBOL AMERICANO

Para todas las apuestas especiales, salvo que se indique lo contrario, es válido el resultado registrado al concluir el tiempo reglamentario.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como "no iniciado" con la cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme en las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

### Ganador (incl. prórroga)

Quién gana el partido.

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

### 3 vías

Quién gana el partido.

### Hándicap (incl. prórroga)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Más/menos (incl. prórroga)

El número total de puntos del partido.

### ¿Quién gana la 1ª mitad - 2 vías?

Si el 1<sup>er</sup> tiempo termina en empate, las apuestas serán canceladas.

### ¿Quién gana la 1ª mitad - 3 vías?

1X2

### Hándicap de la 1ª mitad

El resultado del periodo después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

### Más/menos en 1ª mitad

El número total de puntos en el 1<sup>er</sup> tiempo.

### ¿Quién gana la 2ª mitad - 2 vías?

Si el 2<sup>o</sup> tiempo termina en empate, las apuestas serán canceladas.

### ¿Quién gana la 2ª mitad - 3 vías?

1X2

### Hándicap de la 2ª mitad

El resultado del periodo después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

### Más/menos en la 2ª mitad

El número total de puntos en el 2<sup>o</sup> tiempo.

### Primera mitad / Tiempo completo

Es una combinación del ganador del medio tiempo y del ganador del tiempo completo.

### ¿Quién gana el periodo - 2 vías?

### ¿Quién gana el cuarto?

Si el cuarto termina en empate, se anularán las apuestas. Este mercado existe para los 4 cuartos.

¿Quién gana el periodo - 3 vías?

¿Quién gana el Cuarto? - 1X2

Este mercado existe para los 4 cuartos.

**Hándicap de periodo**

El resultado del periodo después de aplicar el diferencial de hándicap a uno de los competidores.

Este mercado existe para los 4 cuartos.

**Más/menos en el periodo**

Total de puntos del cuarto.

Este mercado existe para los 4 cuartos.

**Puntos para el equipo local (incl. prórroga)**

El número total de puntos del equipo local.

**Puntos para el equipo visitante (incl. prórroga)**

El número total de puntos del equipo visitante.

**Cuarto con mayor puntuación**

Selecciones: 1<sup>er</sup> cuarto, 2<sup>o</sup> cuarto, 3<sup>er</sup> cuarto, 4<sup>o</sup> cuarto, iguales

## **FÚTBOL AUSTRALIANO (AUSSIE RULES)**

**Regla general de apuestas para fútbol australiano**

Para todas las apuestas especiales, salvo que se indique lo contrario, es válido el resultado registrado al concluir el tiempo reglamentario.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como "no iniciado" con la cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme en las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

**Ganador (incl. prórroga)**

Quién gana el partido.

Si el partido termina en empate, se anularán las apuestas.

3 vías

Quién gana el partido.

Hándicap (incl. Prórroga)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

Más/menos (incl. Prórroga)

El número total de puntos del partido.

## **BÁDMINTON**

### **Regla general de apuestas para bádminton**

Si un partido es aplazado, reprogramado o interrumpido, las apuestas realizadas a este partido se mantendrán siempre que el partido se juegue antes del final de la competición.

Si un partido finaliza por retirada de un jugador o descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a la totalidad del partido y al set en curso - todas las apuestas que ya hayan sido valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las estadísticas oficiales del torneo.

### **Ganador**

Quién gana el partido.

### **Puntos totales más/menos**

El número total de puntos del partido.

### **Hándicap de puntos**

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### **Apuestas de sets**

Marcador correcto de sets en el evento.

### **Ganador del 1er Set**

Quién gana el 1<sup>er</sup> set.

### **Total de Puntos en el 1er Set**

El número total de puntos en el 1<sup>er</sup> set.

## Hándicap de puntos en el 1er set

El resultado del 1<sup>er</sup> set después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

## BÉISBOL (BASEBALL)

### Regla general de apuestas para béisbol

Para todas las apuestas especiales, salvo que se indique lo contrario, es válido el resultado registrado al concluir el tiempo reglamentario.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como "no iniciado" con una cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme en las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido. En cualquier caso, si se cancela un partido, todas las apuestas ya valoradas seguirán siendo válidas.

Apuestas valoradas a partir de las páginas oficiales de la asociación.

### Ganador (incl. entradas adicionales Extra Innings)

Quien gane el partido, incluidas las entradas adicionales.

### 3 vías

Quién gana el partido después del tiempo reglamentario.

### Hándicap (incl. entradas adicionales Extra Innings)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Más /menos (incl. entradas adicionales Extra Innings)

El número total de carreras en el partido.

## VÓLEY PLAYA (BEACH VOLLEY)

### Regla general de apuestas para vóley playa

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado a tiempo completo de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario con una información adicional. Por ejemplo, hándicap de puntos del 1<sup>er</sup> set, ganador del 2<sup>o</sup> set, etc.

### Apuestas a ganador de partido

Apuesta quién ganará el evento/partido. Las selecciones disponibles son victoria del equipo local o victoria del equipo visitante.

## Apuestas de hándicap

Las apuestas de hándicap, también conocidas como "*de diferencial*", consisten en dar a una selección un déficit virtual (una desventaja) al inicio de un evento que debe superar. A la inversa, elegir otra selección en el mismo mercado normalmente implicará que esa selección reciba una ventaja virtual. Si la puntuación de la selección elegida es mayor que la de sus oponentes después de aplicar el hándicap, la selección elegida se considera ganadora.

## Apuesta de sets

Apuesta al resultado final del sets al final de un evento/partido.

## Apuestas de periodo

Apuesta en mercados relacionados con un periodo específico del evento/partido (por ejemplo, ganador del set 1, ganador del set 2, etc.).

## Más/menos (totales)

Las apuestas más/menos son aquellas en las que es posible apostar por la cantidad de un suceso predefinido (por ejemplo, puntos, sets, etc.).

## BOXEO (BOXING)

### Regla general de apuestas para boxeo

Las apuestas se valorarán según el resultado declarado al final del combate por el anunciador oficial.

Si el anunciador oficial no declara un resultado al final de un combate, las apuestas se valorarán según el resultado que aparezca en la página oficial de la organización correspondiente.

### Ganador

Quién gana el combate.

## ARTES MARCIALES MIXTAS (MMA)

### Regla general de apuestas para Artes Marciales Mixtas (MMA)

Las apuestas se valorarán según el resultado declarado al final del combate por el anunciador oficial. Si el anunciador oficial no declara un resultado al final de un combate, las apuestas se valorarán según el resultado que aparezca en el sitio oficial de la organización correspondiente.

### Ganador

Quién gana el combate.

## CRIQUET (CRICKET)

### Regla general de apuestas para criquet

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

### Ganador (incl. super over)

Quien gane el partido, *super over* incluido.

### Ganador (1-X-2)

Quien gane el partido.

## CICLISMO (CYCLING)

### Regla general de apuestas para ciclismo

Todas las apuestas se valoran según los resultados publicados por el organismo oficial que rige la carrera. En los eventos de varias etapas, en caso de que se cancelen etapas, se utilizará la clasificación oficial tras la última etapa completada a efectos de valoración, siempre que se complete una etapa en su totalidad. Cuando los mercados de la general se revisen entre etapas, cualquier apuesta realizada después de la última etapa completada será nula.

Los participantes deben pasar la línea de salida del evento/etapa correspondiente para que las apuestas se mantengan. En caso contrario, se anularán las apuestas y se devolverán las cantidades apostadas.

Las apuestas cara a cara (H2H) se valorarán en función del ciclista que consiga la mejor posición en la prueba/etapa especificada. En caso de que uno o ambos ciclistas no pasen la línea de salida, las apuestas se considerarán canceladas. Si ambos ciclistas comienzan pero no terminan un evento/etapa específico, las apuestas se considerarán canceladas. Si ambos ciclistas toman la salida en una prueba/etapa determinada y sólo uno de ellos no llega a la meta, el ciclista que complete la prueba/etapa será considerado ganador.

### Ganador

Quién gana la carrera.

### Cara a cara (H2H)

Quién se clasificará en una mejor posición final.

## DARDOS (DARTS)

### Regla general de apuestas para dardos

Sin jugador, no hay apuesta (regla *Non-runner no-bet*). Las apuestas de partido pueden ofrecerse en forma de mercados a 3 y a 2 vías. A efectos de valoración, el mercado a 3 vías incluye la opción de empate. Las apuestas serán nulas en el mercado a 2 vías si el resultado del partido es un empate.

Las apuestas en cualquier mercado de partido abandonado antes de la finalización completa del número reglamentario de tramos (*legs*)/sets serán anuladas, excepto aquellas apuestas cuyo resultado ya se haya determinado en el momento del abandono; por ejemplo, si la cuota total de tramos se ha superado en el momento del abandono.

### Ganador

Quién gana el partido.

### Ganador (1-X-2)

Quién gana el partido.

### Sets totales

Cuántos sets se jugarán.

### Total 180s

Cuántos 180 se marcarán.

### Ganador del 1er set / 1er tramo

Quién gana el 1<sup>er</sup> set/1<sup>er</sup> tramo (*Leg*)

## FÚTBOL SALA (FUTSAL)

### Regla general de apuestas para fútbol sala

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado completo (tiempo reglamentario) de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario mediante una información adicional.

Un evento (partido) aplazado o no jugado será tratado y resuelto como "no iniciado" con la cuota de 1,0, a menos que se juegue/reprograme dentro de las 48 horas siguientes a la hora original programada para el partido.

### Partido 1X2

Las apuestas se refieren únicamente al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La Selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Hándicap (2 vías)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Más/menos

El número total de goles del partido.

### Qué equipo gana el resto del partido (puntuación)

El ganador del tiempo de partido restante. El marcador correspondiente se muestra en el mercado.

### ¿Qué equipo marcará el 1er gol?

Este mercado también se ofrece en todas los demás goles. (2º, 3º, ...)

### Ganador en la 1ª mitad (3 vías)

La selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Apuestas de primera mitad

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso, a menos que el partido se reanude en un plazo de 48 horas.

Aquí existe la posibilidad de apostar en mercados relacionados con periodos distintos dentro de un evento/partido.

### Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

1X - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o un empate.

12 - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante.

X2 - Selección ganadora si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante.

Si un partido se juega en campo neutral, el equipo que figure en primer lugar se considerará el equipo local a efectos de apuestas y valoraciones.

## GOLF

### Regla general de apuestas para golf

Si el evento de apuesta tiene lugar de acuerdo con las presentes condiciones generales y reglamento de apuestas y un participante o un equipo inscrito en este evento no se presenta, se retira durante el Fin de Semana de la Competición o es descalificado, el contrato de apuesta se mantendrá; esto significa que una apuesta a un participante o equipo así afectado se considera perdida por el cliente.

Todos los mercados se valorarán en función de los resultados publicados en el sitio web oficial del circuito el día después del evento.

Cualquier descalificación o cambio de resultado posterior se ignorará a efectos de valoración.

Si se detuviera una ronda en curso y se provocara con ello la reprogramación de la ronda y la puesta a cero las puntuaciones de los jugadores, todas las apuestas serán nulas, a menos que el resultado del mercado de apuestas ya estuviera claramente determinado.

### Apuestas en grupos de torneos

En las apuestas por grupos de torneos, el ganador es el jugador con la clasificación más alta al final del torneo. Si ningún jugador de la lista pasa el corte, se considera ganador al jugador con la puntuación más baja en el corte.

## AUTOMOVILISMO (FÓRMULA 1, FÓRMULA E, MOTOCICLISMO, NASCAR, INDY RACING)

### Regla general de apuestas para las carreras de automovilismo

Si el evento de apuesta tiene lugar de acuerdo con las presentes condiciones generales y reglamento de apuestas y un participante o un equipo inscrito en este evento no se presenta, se retira durante el fin de semana de la carrera o es descalificado, el contrato de apuesta se mantendrá; esto significa que una apuesta a un participante o equipo así afectado se considera perdida por el cliente.

### Clasificación

A menos que se indique lo contrario, el ganador de la clasificación es el participante mejor situado en la clasificación y no en la parrilla de salida. Las penalizaciones impuestas a un piloto no se tendrán en cuenta.

### Clasificación - H2H (cara a cara)

A menos que se indique lo contrario, el ganador del duelo cara a cara es el participante con mejor puesto en la clasificación y no en la parrilla de salida (según la FIA). No se tendrá en cuenta ninguna penalización impuesta a ningún piloto. Ambos participantes deben participar en la clasificación para que las apuestas se mantengan. Si un participante, por el motivo que sea, no participa en la clasificación, todas las apuestas realizadas en este duelo se valorarán a 1,0.

## Carrera

Todas las apuestas de carrera se evalúan en función de la clasificación oficial de la federación respectiva en el momento de la presentación del podio, sin tener en cuenta las descalificaciones/penalizaciones posteriores.

El inicio de la carrera se considera la señal de inicio de la vuelta de calentamiento. Todos los pilotos están en juego a partir de este momento.

### Carrera - H2H (cara a cara)

A menos que se indique lo contrario, el ganador de un duelo cara a cara es el participante con mejor puesto en la clasificación final (según la FIA). Ambos participantes deben comenzar la carrera (se aplica a partir de la vuelta de calentamiento) para que las apuestas se mantengan. Si ambos participantes abandonan antes de tiempo y ninguno de ellos está incluye en la clasificación final oficial, la apuesta se valorará con 1,0.

### Puntuación del equipo oficial (constructor)

El resultado vendrá determinado por el total de puntos combinados de todos los pilotos de un equipo oficial (constructor).

### Periodo del Coche de Seguridad

Para el mercado "¿Habrá un Periodo de Safety Car (Coche de Seguridad)?" el Coche de Seguridad virtual no cuenta.

## RUGBY

### Regla general de apuestas para rugby

Todos los mercados de eventos se basan y son válidos para el resultado completo (tiempo reglamentario) de un determinado partido, a menos que se indique lo contrario mediante una información adicional.

### Partido 1X2

Las apuestas se refieren únicamente al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La Selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Hándicap de puntos

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Puntos totales más/menos

El número total de puntos del partido.

### Qué equipo gana el resto del partido (puntuación)

El ganador del tiempo de partido restante. La puntuación correspondiente se muestra en el mercado.

### Apuestas de primera mitad

Las apuestas se anularán si el partido se suspende antes del descanso, a menos que el partido se reanude en un plazo de 48 horas.

Aquí existe la posibilidad de apostar en mercados relacionados con periodos distintos dentro de un evento/partido.

- Primera Mitad – Ganador (1X2)
- Primera Mitad – Hándicap de Puntos
- Primera Mitad – Más/menos puntos

### 1X2 y Más/menos

Es una combinación del ganador de 3 y el número total de puntos del partido.

### Doble oportunidad

Las siguientes opciones están disponibles para apostar:

1X - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o un empate

12 - Selección ganadora si el resultado es una victoria del equipo local o una victoria del equipo visitante

X2 - Selección ganadora si el resultado es un empate o una victoria del equipo visitante

### 2 vías (en caso de empate se reintegra la cantidad apostada)

Apuesta al equipo ganador de un evento/partido. Si el resultado final de un evento/partido es un empate (igualdad de puntos), se reembolsará la cantidad apostada.

### Puntos para el equipo local

El número total de puntos del equipo local.

### Puntos para el equipo visitante

El número total de puntos del equipo visitante.

## BILLAR INGLÉS (SNOOKER)

### Regla general de apuestas para billar inglés (Snooker)

Si una partida finaliza por la retirada de un jugador o por descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a toda la partida y al set en curso; las de los juegos ya finalizados, los juegos de más/menos en el set o las apuestas al set siguen siendo válidas.

### Ganador

Quién gana el partido.

### Mesas (frames) más/menos

El número total de mesas (*frames*) de la partida.

### Hándicap de mesas (frames)

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Puntuación correcta

Puntuación de mesas (*frames*) correcta en el juego.

### Quién ganará la mesa (frame)

Se puede apostar por el Ganador de cada mesa (*frame*).

### Más/menos mesas (frames)

El número total de puntos de la mesa (*frame*).

### Mesa (frame) – Quién va a meter la 1ª bola

Qué competidor entronera la 1ª bola en la mesa/*frame* (sin faltas).

### Mesa (frame) – 1er color metido

Qué color se entronará primero en la mesa (*frame*).

### Mesa (frame) – Carrera hacia el punto X

Qué competidor alcanzará X puntos primero en la mesa (*frame*).

### Mesa (frame) – ¿Habrá falta?

Se comete una falta si el jugador no golpea primero la bola libre por sí misma, o simultáneamente con la bola en juego. No meter la bola libre no conlleva penalización, por lo que el golpeador puede jugar un *snooker* utilizando la bola libre si lo desea.

### Mesa (frame) – ¿Habrá una pausa de 50?

Significa conseguir 50 puntos o más en un turno en la mesa antes de que un fallo acabe con la entrada del jugador.

El número de golpes seguidos depende de los "colores" que formen parte de la tirada.

### Mesa (frame) - ¿Habrá una tacada del siglo (century break)?

Una tacada del siglo (*century break*) es una tacada de 100 puntos o más, recopilados en una sola visita a la mesa.

## SQUASH

### Regla general de apuestas para squash

Si un partido finaliza por la retirada de un jugador o por descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a todo el partido y al set en curso; las de los juegos ya finalizados, los juegos de más/menos en el set o las apuestas al set siguen siendo válidas.

### Ganador

Quién gana el partido.

### Puntos Totales más/menos

El número total de puntos del partido.

### Puntos hándicap

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Ganador del set (vía)

Quién gana el set.

### Total de puntos del set

El número total de puntos del set.

### Hándicap de juegos del set (2 vías)

El resultado del 1<sup>er</sup> set después de que se haya aplicado la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

Se otorgará una desventaja de (+/-) medio punto o más a uno de los competidores, que se añadirá al número real de juegos ganados.

## Apuestas de sets

Puntuación de sets correcta en el evento.

### ¿Cuántos sets se jugarán?

Número de sets jugados.

## TENIS DE MESA (TABLE TENNIS)

### Regla general de apuestas para tenis de mesa

Si una partida finaliza por la retirada de un jugador o por descalificación, se cancelarán todas las apuestas abiertas a toda el partida y al set en curso; las de los juegos ya finalizados, más/menos en los juegos en el set, o las apuestas al set siguen siendo válidas.

### Ganador

Quién gana la partida.

### Puntos totales Más/menos

El número total de puntos de un partido.

### Hándicap de puntos

El resultado de un partido después de que se haya aplicado la desventaja a uno de los competidores.

### Ganador del set (2 vías)

Quién gana el set.

### Total de puntos del set

El número total de puntos del set.

### Hándicap de juegos del set (2 vías)

El resultado del set después de aplicar la diferencia de hándicap a uno de los competidores.

## Apuestas de sets

Puntuación de sets correcta en el evento.

## POLO ACUÁTICO (WATER POLO)

### Regla general de apuestas para waterpolo

A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas se valorarán en función del resultado al final del tiempo reglamentario. La prórroga y la tanda de penaltis están excluidas, si es que se juegan.

### Partido 1X2

Las apuestas se refieren únicamente al juego a tiempo completo/reglamentario, a menos que se indique lo contrario.

La Selección 1 representa una victoria del equipo local.

La selección X representa un empate.

La selección 2 representa una victoria del equipo visitante.

### Más/menos (Total)

En las apuestas más/menos se puede apostar la cantidad de goles.