



REGLAMENTO DE APUESTAS

COMUNIDAD DE CASTILLA-LA MANCHA

30 JUNIO 2.017

REGLAMENTO DE APUESTAS

El presente **REGLAMENTO DE APUESTAS** tiene por objeto establecer las reglas por las que se rigen las apuestas del SISTEMA DE APUESTAS.

1.- REGLAMENTO GENERAL DE APUESTAS

Capítulo 1.1: VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS

El SISTEMA DE APUESTAS considerará como **resultado válido** de un evento, el asignado por los organismos competentes en el evento a la finalización programada del mismo. El SISTEMA DE APUESTAS tomará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes.

Si un evento finaliza antes de su finalización programada se considerará como resultado válido del evento aquel que, con mayor antelación, se publique por cualquiera de los organismos competentes, a los efectos de la modalidad de apuesta Ganador del evento. El SISTEMA DE APUESTAS considerará válidos los resultados del evento de aquellas modalidades de apuestas que estén resueltas en el momento de la finalización anticipada del evento. Los resultados de los eventos de las modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la finalización anticipada del evento se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes, exceptuando la modalidad de apuesta Ganador del evento. No obstante prevalecerá el criterio particular que se establezcan para las modalidades de apuestas por deporte (*Anexo II-Modalidades de apuesta por Deporte*).

La modificación o anulación de un resultado ya validado de un evento no afectará a la validez de dicho resultado a efectos del derecho al cobro de las apuestas ganadoras y/o de la devolución de las apuestas anuladas, siendo este resultado inicialmente validado, el único resultado válido a los efectos de decidir sobre el acierto de los pronósticos emitidos en las apuestas.

En los eventos de carácter no oficial en los que no existan unas reglas predefinidas para determinar la validez de los resultados del mismo, el SISTEMA DE APUESTAS fijará con antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido y en caso de no hacerlo se regirá por las reglas del organizador del evento.

Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, la información sobre el resultado en directo de los eventos, así como otros datos informativos de la celebración del evento facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS con carácter informativo son orientativos y no afectan a la validez de los resultados.

Plazo de Finalización

A los efectos de la validez de los resultados de los eventos, el SISTEMA DE APUESTAS establece como **Plazo de Finalización** de un evento, un período de **treinta (30) días** para las Apuestas de Contrapartida y de **cuatro (4) días** para las Apuestas Mutuas, a contar desde las 24 horas del día programado para que se inicie el evento, se haya iniciado o no, de forma que los resultados que no finalizaran en el plazo mencionado de **cuatro (4) días** se consideran no válidos para las apuestas mutuas y si tampoco finalizara en el plazo de **treinta**

(30) días se considerarán no válidos para las apuestas de contrapartida. Los resultados de las modalidades de apuesta que hubieran finalizado en los plazos de finalización definidos se considerarán válidos aunque el evento no hubiera finalizado en su totalidad en dichos plazos.

Eventos nulos:

El SISTEMA DE APUESTAS considerará nulos aquellos eventos considerados nulos por los organismos competentes, sea antes de su inicio o una vez iniciados.

Los resultados que pudieran asignar los organismos competentes a los eventos nulos, no se tendrán en cuenta y serán considerados **no válidos** por el SISTEMA DE APUESTAS.

Eventos suspendidos:

a) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada no se reanuda antes del Plazo de Finalización, el SISTEMAS DE APUESTAS considerará válidos, exclusivamente, los resultados del evento de aquellas modalidades de apuestas que estén resueltas en el momento de la suspensión. Los resultados de los eventos de las modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la suspensión se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes.

b) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro del Plazo de Finalización desde el momento de la suspensión y con el mismo resultado, todos los resultados del evento se considerarán válidos.

c) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro del Plazo de Finalización desde otro momento o resultado distinto al de la suspensión, el SISTEMA DE APUESTAS considerará válidos, exclusivamente, los resultados del evento de aquellas modalidades de apuestas que estén resueltas en el momento de la suspensión. Los resultados de los eventos de las modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la suspensión se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes.

Capítulo 1.2: ANULACIÓN DE APUESTAS

a) Anulación de pronósticos

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de un pronóstico en los siguientes casos:

- Cuando no tuvieran posibilidad de ser acertantes en el momento que se formalizó la apuesta.
- Cuando se haya realizado sobre resultados no válidos por el SISTEMA DE APUESTAS.
- Cuando se haya realizado en modalidades de apuesta que no estén catalogadas como Apuestas en Directo, después de iniciados los eventos.
- Cuando el evento a cuyos resultados se refiere el pronóstico sufre alteraciones que por su importancia considera que influyen en los resultados del mismo y desvirtúan las apuestas que pudieran haberse formalizado antes de dichas alteraciones.
- Cuando sean de aplicación criterios de anulación establecidos en el *Anexo II – Modalidades de apuesta por Deporte*

Las apuestas de contrapartida múltiples formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS que incluyen pronósticos anulados, se considerarán formalizadas exclusivamente con los pronósticos no anulados.

b) Anulación de apuestas

El OPERADOR DE APUESTAS procederá a la anulación de apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS en los casos siguientes:

- Cuando por fallos del SISTEMA DE APUESTAS se han formalizado apuestas erróneas.
- Cuando cualquiera de los pronósticos que formen parte de una Apuesta Mutua fueran anulados conforme a este reglamento.
- Cuando todos los pronósticos de la apuesta se consideren nulos.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de anular las apuestas cuando son realizadas por cualquier persona o grupo de personas que actúan en relación a un intento de defraudar a la Compañía.

Capítulo 1.3: APUESTAS GANADORAS

El OPERADOR DE APUESTAS considera apuestas ganadoras aquellas que, habiéndose formalizado correctamente en el SISTEMA DE APUESTAS, sean acreedoras de premio según los criterios previamente establecidos por el SISTEMA DE APUESTAS para esa modalidad o tipo de apuesta, que dependen de que contengan pronósticos que coincidan con los resultados validados de los eventos relacionados en las mismas.

En aquellos eventos en los que está previsto un único resultado ganador para una determinada modalidad de apuesta y que sea imposible concretar un solo resultado ganador de la misma, se podrá determinar más de un resultado acertante, decisión que conllevará ajustes para la adjudicación de los premios. Estos ajustes se realizarán de acuerdo a los siguientes criterios establecidos para cada tipo de apuesta:

Apuestas de Contrapartida: El premio que corresponderá a las apuestas ganadoras de contrapartida será el premio resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador haya validado previamente para los mismos.

Apuestas Mutuas: Todas las apuestas mutuas cuyos pronósticos coincidan con los resultados ganadores serán apuestas ganadoras. El premio consistirá en dividir el porcentaje destinado a premios de la suma de las cantidades apostadas entre los apostantes que hubieran acertado el resultado a que se refiera la apuesta.

2.- REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

Apuestas de CONTRAPARTIDA son aquellas en las que el usuario apuesta contra el OPERADOR DE JUEGO y acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe de los pronósticos ganadores por el coeficiente que el operador ha validado previamente para los mismos

Capítulo 2.1: TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

En función del momento en que se formalizan las apuestas de contrapartida pueden ser apuestas “**previas**” al inicio del evento o apuestas “**en directo**” una vez iniciado el evento.

En función del número de pronósticos seleccionados la apuesta contrapartida podrá ser:

- ❖ **Apuesta contrapartida simple:** La apuesta incluye un único pronóstico
- ❖ **Apuesta contrapartida múltiple:** La apuesta incluye dos o más pronósticos sobre uno o varios eventos. Estas a su vez pueden ser:
 - **Apuesta Acumulada:** Apuesta múltiple a dos o más pronósticos en la que es necesario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Ej. DOBLE, TRIPLE, CUADRUPLE, etc. son apuestas acumuladas a DOS, TRES, CUATRO, etc. pronósticos diferentes y así hasta acumular el nº de pronósticos que el usuario desee. El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes o momios de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.
 - **Apuesta Combinada** Las apuestas combinadas son apuestas a tres o más pronósticos que se componen de un conjunto de combinaciones de apuestas simples o acumuladas que se pueden producir como consecuencia de agrupar o combinar los pronósticos. En las apuestas combinadas no es necesario acertar todos los pronósticos para obtener premio. El apostante tiene diferentes opciones para conseguir apuestas ganadoras.
 - **Apuesta Combinada (1 Comodín)** será aquella apuesta contrapartida múltiple compuesta por X líneas (dónde X es el número de líneas incluidas en el resguardo) que dan como combinación una apuesta contrapartida acumulada que incluye todas las líneas y tantas apuestas como combinaciones existan de contrapartida acumulada de X-1 líneas.
 - **Apuesta Combinada (2 Comodines)** será aquella apuesta contrapartida múltiple compuesta por X líneas (dónde X es el número de líneas incluidas en el resguardo) que dan como combinación una apuesta contrapartida acumulada que incluye todas las líneas y tantas apuestas como combinaciones existan de contrapartida acumulada de X-1 y X-2 líneas.

Capítulo 2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

La formalización de apuestas de contrapartida en el SISTEMA DE APUESTAS se efectúa mediante la selección de los pronósticos sobre los que se quiere apostar y la aceptación de los coeficientes o momios que propone el sistema.

Los coeficientes o momios de los pronósticos propuestos por el SISTEMA DE APUESTAS para las apuestas de contrapartida pueden ser modificados por EL OPERADOR DE APUESTAS a su criterio antes de finalizar el proceso de formalización de la apuesta, pero una vez formalizada una apuesta de contrapartida no podrá modificar el coeficiente o momio de los pronósticos de la apuesta formalizada excepto en los casos previstos en este Reglamento de Apuestas.

La formalización de las apuestas de contrapartida podrá realizarse antes del inicio del evento (apuestas previas) o durante la celebración del mismo (**Apuestas en Directo**). No se considerarán como "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento, aquellas apuestas que se realizan sobre eventos de tipo competición o eliminatoria ya iniciados que se componen de dos o más eventos de menor grado y que aún incluyen eventos no iniciados y que afectan al resultado de la apuesta realizada.

Ej. Apuestas a Ganador de una Eliminatoria a dos partidos habiéndose celebrado el partido de ida y no habiéndose iniciado el partido de vuelta no tendrán carácter de "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento.

Ej. Apuestas a Campeón de una Competición que se componen de varias jornadas y a su vez de eventos, siempre y cuando falten por iniciarse eventos que puedan influir sobre el resultado de la apuesta realizada, no tendrán carácter de "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento.

Capítulo 2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

La cantidad máxima por cada apuesta de contrapartida no podrá ser superior a 100 euros ni inferior a 1 euro.

3 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS MUTUAS

Apuesta MUTUA es aquella en la que a la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios (Fondo Inicial) sobre unos eventos determinados, se le detrae una comisión por el OPERADOR DE APUESTAS y la parte restante (Fondo Repartible) se distribuye entre las apuestas ganadoras, de acuerdo con lo estipulado en la correspondiente modalidad de apuesta mutua y en el reglamento de apuestas mutuas.

El premio de las apuestas mutuas consiste en un porcentaje de la suma de las cantidades apostadas que se distribuye entre aquellos apostantes que hubieran acertado los resultados a que se refieren los pronósticos efectuados en la apuesta, de acuerdo con lo especificado para la modalidad de apuesta realizada.

Se denomina FONDO INICIAL a la suma de las cantidades apostadas por diferentes apostantes.

Se denomina FONDO REPARTIBLE al porcentaje de la suma de las cantidades apostadas que se distribuye entre los apostantes ganadores del concurso.

El SISTEMA DE APUESTAS establece los eventos que forman parte de un determinado concurso para cada tipo y modalidad de apuesta mutua.

Capítulo 3.1: TIPOS DE APUESTAS MUTUAS

Las Apuestas Mutuas pueden ser de dos tipos:

- Apuestas Mutuas NORMALES: Son aquellas en las que todo el Fondo Repartible se distribuye entre las apuestas ganadoras del propio concurso. Es decir, que si en un concurso no hay apuestas ganadoras del premio de una determinada categoría, el fondo repartible destinado a ese premio incrementará el fondo repartible para el premio de la categoría

inmediatamente inferior, que se distribuirá entre las apuestas ganadoras del premio de esta categoría.

- Apuestas Mutuas ESPECIALES: Son aquellas en las que los premios de una determinada categoría del concurso no se distribuyen en el propio concurso, en el caso de que no haya apuestas ganadoras de esa categoría. El importe del fondo repartible no distribuido en el concurso será utilizado para incrementar el importe del fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría de otros concursos de la misma modalidad de Apuesta Mutua.

Las Apuestas Mutuas Especiales con Fondo Garantizado, son aquellas en que EL OPERADOR DE APUESTAS garantiza que el fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría alcanzará un importe mínimo, denominado Fondo Garantizado, de forma que si el fondo proveniente de importes apostados destinado al Premio de 1ª categoría, no alcanza el importe mínimo garantizado, EL OPERADOR DE APUESTAS se obliga a disponer de la cantidad necesaria para completar dicho importe, hasta la suma garantizada.

Capítulo 3.2: CATEGORÍAS DE PREMIOS DE LAS APUESTAS MUTUAS

Cuando una apuesta mutua del tipo Apuesta Mutua NORMAL se publica con una única categoría de premios, las apuestas ganadoras del premio son las que tienen mayor número de pronósticos acertantes y todo el fondo repartible se distribuye entre ellas.

Cuando una modalidad de Apuesta Mutua se publica con más de una categoría de premios, las categorías de los premios de las Apuestas Mutuas se organizan de mayor a menor de la siguiente forma: Premios de 1ª categoría, Premios de 2ª categoría, Premios de 3ª categoría, y así sucesivamente, siendo los Premios de 1ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta; Premios de 2ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta menos uno; Premios de 3ª categoría los correspondientes a las apuestas ganadoras que aciertan todos los pronósticos de la apuesta menos dos, y así sucesivamente.

El Fondo Repartible se distribuye entre las diferentes categorías de premios, de acuerdo a las características de cada modalidad de Apuesta Mutua, como fondo destinado al premio de dichas categorías. El premio para cada una de las Apuestas Mutuas ganadora de una determinada categoría se obtiene de dividir el fondo destinado a la misma entre el número de apuestas ganadoras de esa categoría.

El importe de los premios para cada apuesta ganadora de una categoría inferior nunca puede ser mayor que el importe de los premios de una categoría superior. A tal efecto, si el importe que correspondiera a cada una de las apuestas ganadoras del Premio de una categoría fuese menor a las de la siguiente categoría inferior, los fondos destinados a premios de las dos categorías se sumarían y repartirían a partes iguales entre las apuestas ganadoras de ambas categorías. Si, a pesar de esta adición, los premios de las apuestas ganadoras de las dos categorías resultaran de menor cuantía que el del siguiente de inferior categoría, los fondos destinados a premios de las tres categorías se sumarían y repartirían a partes iguales entre las apuestas ganadoras de las tres categorías, y así sucesivamente.

Capítulo 3. 3: MODALIDADES DE APUESTAS MUTUAS

Cada modalidad de apuesta mutua del SISTEMA DE APUESTAS se identifica con una denominación comercial de la apuesta. Las características de cada modalidad de apuesta son:

- El tipo de Apuesta Mutua a que corresponde.
- Descripción de la apuesta mutua.
- Comisión para el cálculo del Fondo Repartible.
- Las categorías de premio que se aprueban y los pronósticos acertados que deben contener las apuestas para tener derecho a premio en cada categoría.
- Los porcentajes del Fondo Repartible que se destinan como fondo a cada categoría de premio.
- El Fondo Garantizado, en su caso.
- Importe unitario por apuesta.

Las modalidades de apuestas mutuas ofertadas por el SISTEMA DE APUESTAS se describen en el **Anexo I: Modalidades de apuestas mutuas**.

Capítulo 3.4: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS MUTUAS

La formalización de Apuestas Mutuas en el SISTEMA DE APUESTAS se efectúa mediante la selección de los pronósticos de cada evento que forma parte de la modalidad de Apuesta Mutua sobre la que se quiere apostar. Se abona el importe de la apuesta y, tras su validación, el sistema emite el resguardo de la apuesta.

En las apuestas mutuas, la formalización de las apuestas se producirá antes del comienzo de los acontecimientos o eventos objeto de estas, bloqueándose automáticamente en las máquinas de apuestas la posibilidad de validación de nuevas apuestas sobre aquellos en el momento señalado por la empresa autorizada para el cierre.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar las características de las modalidades existentes y de ofrecer nuevas modalidades de apuestas mutuas sin más trámite que la publicación de las características propias de dichas modalidades de apuestas mutuas en el SISTEMA DE APUESTAS.

Capítulo 3.5: LÍMITES PARA LAS APUESTAS MUTUAS

El precio de cada apuesta mutua unitaria se especifica en la descripción de cada modalidad de apuesta mutua y no podrá ser superior a 100 euros ni inferior a 1 euro.

La formalización y validación de las apuestas mutuas concluirá antes del inicio del primero de los eventos incluidos en el concurso.

Capítulo 3.6: ANULACIÓN DE LAS APUESTAS MUTUAS

Las Apuestas Mutuas, con independencia de que pudieran ser anuladas por cualquier causa que se menciona en el presente documento, serán declaradas nulas cuando cualquiera de los pronósticos o resultados que formen parte de dichas Apuestas Mutuas fueran anulados por las REGLAS PARTICULARES.

ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA MUTUAS

FÚTBOL

MODALIDAD: 1X2 x 10

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre la modalidad 1X2 de los partidos de fútbol propuestos, en el que no se incluyen las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 10 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1€

MODALIDAD: GOL x 3

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1€

MODALIDAD: GOL x 4

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.

- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1€

MODALIDAD: GOL x 5

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre la modalidad Resultado Exacto de los partidos de fútbol propuestos. La modalidad Resultado Exacto es el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del partido, sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera. Los pronósticos que incluyen la opción "M" para un equipo incluye las opciones de 4 goles o más.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 5 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1€

MODALIDAD: EURO 1X2 x 8

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre la modalidad 1X2 de los partidos de fútbol propuestos, en el que no se incluyen las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 8 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

BASKET

MODALIDAD: BASKET X 9

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar sobre cuáles serán los vencedores de los partidos de baloncesto propuestos, en los que el pronóstico "1" se considera como equipo Local y el pronóstico "2" el equipo que juega como Visitante.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 9 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 2€

MODALIDAD: PUNTOS BASKET X 4

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) en los partidos de baloncesto propuestos.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1€

MOTOR

MODALIDAD: F1 x 3

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las tres primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

MODALIDAD: F1 x 4

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1 €

MODALIDAD: MOTO GP x 4

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del Gran Premio de Moto GP.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 2 €

CICLISMO

MODALIDAD: TOP x 6/8/10

- Tipo de Apuesta Mutua: Apuesta Mutua Especial
- Descripción de la apuesta mutua: Pronosticar en orden de clasificación, los ciclistas que se clasificarán en las seis/ocho/diez primeras posiciones del evento.
- Fondo Repartible = Fondo Inicial X 0,70.
- Categorías de premios aprobados:
 - Premio de 1ª categoría: 6/8/10 pronósticos acertados en función de la modalidad.
- Fondo destinado para Premios:
 - Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- Fondo Garantizado: El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- Importe unitario por apuesta: 1 €

ANEXO II: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES

OBJETO

El Objeto de este ANEXO es describir las reglas específicas que aplica el SISTEMA DE APUESTAS a las modalidades de apuesta que se publican en el mismo.

INTRODUCCIÓN

Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas.

En las modalidades de apuesta 1X2 y similares al equipo que juegue como local se le adjudicará la opción de apuesta "1" y al equipo que juegue como visitante se le adjudicará la opción de apuesta "2". En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego "neutral", en las modalidades de apuesta 1X2 y similares, la opción de apuesta "1" se referirá al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y la opción de apuesta "2" se referirá al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.

En las modalidades de apuestas que incluyan referencias a "Local" y "Visitante", las opciones de apuesta que incluyan "Local" se referirán al equipo que juegue como local y las opciones de apuesta que incluyan "Visitante" se referirán al equipo que juegue como visitante. En caso de tratarse de un evento que se celebra en un terreno de juego "neutral", en las modalidades de apuesta que incluyan referencias a "Local" y "Visitante", las opciones de apuesta que incluyan "Local" se referirán al equipo incluido en la parte izquierda de la descripción del evento y las opciones de apuesta que incluyan "Visitante" se referirán al equipo incluido en la parte derecha de la descripción del evento.

En las modalidades específicas de cada deporte se establece si se tendrán en consideración o no las prórrogas y las tandas de lanzamiento desde el punto de penalti si las hubiera para determinar los resultados válidos a la finalización del evento.

MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

Ganador / Campeón

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el ganador o campeón del evento o a la finalización del periodo al que hace referencia la modalidad. Ej. Ganador, Ganador Q1, Ganador a 11 tantos, Ganador 1er Set...

Ganador (sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento siendo los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados si el evento finaliza en empate.

Ganador (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el mejor clasificado entre las opciones de apuesta ofertadas.

Clasificación, *Entre 2 Primeros, Entre 3 Primeros, Entre 4, 5, 6... Primeros, 1º y 2º (en orden), 1º y 2º (sin orden), etc.*

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción u opciones de apuesta que van a finalizar en una determinada posición en el evento. Si la opción u opciones de apuesta no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar en una posición diferente dependiendo del momento de la retirada o no, en función de las reglas de la competición.

Clasificación (limitado)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento o la opción de apuesta que va a finalizar en una determinada posición en el evento, entre las opciones de apuesta ofertadas.

Cara a cara

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor actuación (Puntos, rebotes, asistencias,...) en un evento.

Si todas las opciones de apuesta incluidas en el Cara a cara son descalificadas, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados. En el caso de que ninguna de las opciones de apuesta termine el evento, cualquiera que sea el motivo, se aplicará la clasificación según el resultado final, pudiendo quedar ambos empatados o en diferente posición, dependiendo de las reglas de la competición. En caso de empate, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados salvo que en la modalidad se incluya la opción de apuesta de "empate".

Diferencia

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica la diferencia que existirá entre dos opciones de apuesta a la finalización del evento. Los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulado si el evento no se disputa en su totalidad o si al menos una de las dos opciones de apuestas no finalizan el evento, cualquiera que sea el motivo.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del evento según se especifica en cada deporte.

¿Habrá prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar una o más prórrogas añadidas a la finalización inicialmente programada del evento.

Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al

resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad.

Hándicap (sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja a los equipos participantes. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad. Si de resultas de aplicar el valor del hándicap no hay un pronóstico ganador por darse un empate, los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados.

Nº Total (Nº Goles / Tarjetas / Saques Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Nº Total Par/Impar (NºGoles/Tarjetas/Saques/Esquina/Puntos/Tantos/Sets/Juegos/ Carreras...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad será Par o Impar a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Nº Total por Rango (Nº Goles/Tarjetas/Saques/Esquina/Puntos/Tantos/Sets/Juegos / Carreras...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Nº Total Parcial (Nº Goles / Tarjetas / Saques Esquina / Puntos / Tantos / Sets / Juegos / Carreras, Córners, cambios...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de goles, puntos, tantos, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad durante el período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) de forma parcial. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

Antes en llegar a XX goles/tantos/puntos...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles/tantos/puntos en el período al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 1er Set...) o en la totalidad del evento si se omite el período.

Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada. Si el número de participantes en el evento no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los resultados serán considerados como no válidos.

Gemela Reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado de un evento, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada. Si el número de participantes en el evento no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los resultados serán considerados como no válidos.

Trío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de un evento, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada. Si el número de participantes en el evento no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los resultados serán considerados como no válidos.

BÁDMINTON

En las modalidades de apuestas de bádminton se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento.

Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. . Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets y al perdedor los sets que haya ganado.

BALONCESTO

En las modalidades de apuestas de baloncesto se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada, incluyendo las posibles prórrogas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final del evento sin incluir las prórrogas.

Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento. Asimismo se podrá pronosticar sobre la diferencia de puntos acumulada a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado por partidos ganados en una competición de baloncesto.

A tres partidos: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2.

A cinco partidos: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3.

1X2 (1er Cuarto), 1X2 (1er Tiempo), 1X2 (3er Cuarto), 1X2 (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo, 3er Cuarto, 4º Cuarto respectivamente.

1X2 Parcial (2º Cuarto), 1X2 Parcial (3er Cuarto), 1X2 Parcial (4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 al que se refiere la modalidad, 2º Cuarto, 3er Cuarto o 4º Cuarto respectivamente.

Equipo en anotar el punto nº XX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será quién con su anotación iguale o supera un número total de puntos determinado.

1er Tiempo/Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final del primer tiempo y el resultado al final del evento.

Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados durante el evento. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Sólo se tendrán en cuenta los rebotes adjudicados durante el evento. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. Esta modalidad admite más de un pronóstico como pronóstico ganador. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Total (Puntos/rebotes/Asistencias/...): Jugador "XXX"

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de puntos/rebotes/...que anotará el jugador al que hace referencia la descripción de la modalidad.

En caso de que el jugador mencionado no participe en el evento la modalidad se considerará anulada

BALONMANO

En las modalidades de apuestas de balonmano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

Primero en llegar a XX goles

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX goles. Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados durante el evento.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... Último gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol legal del evento. Los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

BEISBOL

En las modalidades de apuestas de beisbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización sin incluir el período de desempate si lo hubiera, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador al final de un evento incluyendo el período de desempate si lo hubiera.

Nº Carreras

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluido el período de desempate si lo hubiera.

Nº Total Par/Impar (Carreras)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, incluido el período de desempate si lo hubiera, será Par o Impar.

1X2 (1er Período), 1X2 (al final 2º Período), 1X2 (al final 3er Período)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 a la finalización del 1er Período, 2º Período, 3er Período, 4º Período, etc.

1X2 Parcial (2º Período), 1X2 (3er Período), 1X2 (4º Período)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 al que se refiere la modalidad, 2º Período, 3er Período, 4º Período, etc.

Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado final, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento, incluido el período de desempate si lo hubiera.

Primero en llegar a XX Carreras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a un número determinado de carreras, incluido el período de desempate si lo hubiera.

Primera Carrera, Segunda Carrera, Tercera Carrera... Última Carrera

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el participante que logrará la primera carrera, la segunda, la tercera, etc. o la última carrera del evento, incluido el período de desempate si lo hubiera.

BOXEO/UFC

En las modalidades de apuestas de Boxeo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, e incluye los recuentos de las tarjetas de puntuación de los jueces u organizadores.

El evento comenzará oficialmente tras el sonido de la campana que indica el primer asalto.

Cualquier cambio de participante en un evento de boxeo programado anulará todos los pronósticos realizados sobre modalidades de apuestas y evento que no incluyan a los participantes que finalmente participan en el evento.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X o Nulo", en este caso, todas las apuestas a cualquiera de los dos boxeadores se darán como perdidas.

Ganador (sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento siendo los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta serán anulados si el evento finaliza en empate.

Nº Rounds

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de rounds que se van a celebrar durante la celebración del evento. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha finalizado en el asalto previo.

Si el número de rounds programado para el combate cambia los resultados para esta modalidad de apuesta serán considerados no válidos.

CARRERAS DE CABALLOS

En las modalidades de apuestas de carreras de caballos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número del caballo participante.

El comienzo de la carrera viene determinado cuando el juez de salida da el orden de la misma. No se aceptarán apuestas una vez que el juez de salida ha dado inicio a la carrera. Así mismo, todos los caballos que estaban a las órdenes del juez de salida en el momento de darse la salida implica que los caballos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciada la carrera se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe.

El pesaje posterior a la carrera constituye el 'resultado oficial' del evento y las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable las apuestas seguirán siendo válidas. Si las carreras se aplazan unos minutos u horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 16:00 y esa carrera se celebra a las 16:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 16:00 para referirse a dicha carrera.

Si un caballo no llega a participar en la carrera, los pronósticos que incluyan a ese caballo serán anulados.

Si se ha dado inicio a una carrera y antes de finalizarse es anulada por cualquier motivo, todas las apuestas sobre esa carrera quedarán, anuladas.

Si el número de participantes en la carrera no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido en programa oficial de carreras y el número de participantes final es inferior o igual a seis (6) los resultados serán considerados como no válidos.

- *Ej. En una carrera programada para 10 caballos deben participar al menos 7 caballos para que el resultado sea considerado como válido.*
- *Ej. En una carrera programada para 6 caballos deben participar al menos 5 caballos para que el resultado sea considerado como válido.*

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, se considerarán a efectos de las apuestas los participantes que hayan salido en la carrera de la última salida.

Se consideran como resultados válidos los primeros resultados oficiales publicados en las páginas especializadas. Ej. Para carreras celebradas en territorio Reino Unido: The British Horseracing Authority Website (<http://www.britishhorseracing.com//>).

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de una carrera.

Colocado – Entre 2 primeros

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 2 primeras posiciones.

Colocado – Entre 3 primeros

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 3 primeras posiciones.

Gemela / Gemela Directa (en orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela Reversible (sin orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Trío / Tripleta (Trío en orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Trío (sin orden)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

CARRERAS DE GALGOS

En las modalidades de apuestas de carreras de galgos los pronósticos de apuesta se realizan sobre el número de cajón por el que ha tomado la salida el galgo.

El comienzo de la carrera viene determinado por la entrada de los galgos en el cajón de salida. No se aceptarán apuestas una vez que se ha producido la entrada en dicho cajón. Así mismo, la entrada en el cajón implica que los galgos han participado en la carrera y, por tanto, las apuestas a los mismos son válidas, independientemente de que se produzcan retiradas posteriores.

El abandono de una de las opciones de apuesta una vez iniciada la carrera se considerará pronóstico perdedor para todas las apuestas en que participe.

El pesaje posterior a la carrera constituye el 'resultado oficial' del evento y las modificaciones posteriores no se tendrán en cuenta a efectos de las apuestas.

Si las carreras se aplazan a un día diferente y el programa permanece invariable las apuestas seguirán siendo válidas. Si las carreras se aplazan unos minutos u horas en el mismo día, se mantendrá la misma hora inicialmente estipulada de la carrera. Es decir, si un cliente realiza una apuesta a la carrera de las 16:00 y esa carrera se celebra a las 16:30, se mantendrá el horario previamente estipulado de las 16:00 para referirse a dicha carrera.

Si un galgo no llega a participar en la carrera y es sustituido por otro participante, los pronósticos seguirán siendo válidos. Si un galgo no llega a participar en la carrera y no es sustituido, los pronósticos sobre ese nº galgo serán anulados.

Si el número de participantes en la carrera no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido en el momento en que se formaliza la apuesta, los resultados serán considerados como no válidos.

- *Ej. En una carrera programada para 6 galgos deben participar al menos 5 galgos para que el resultado sea considerado como válido.*
- *Ej. En una carrera programada para 8 galgos deben participar al menos 7 galgos para que el resultado sea considerado como válido.*

En el caso de que se tenga que repetir la salida de una carrera independientemente del motivo, se considerarán a efectos de las apuestas los participantes que hayan entrado en los cajones de la última salida.

Se consideran como resultados válidos los primeros resultados oficiales publicados en las páginas especializadas. Ej. para carreras celebradas en territorio Reino Unido: The British Greyhound Racing Board Website (<http://thedogs.co.uk/>), para carreras celebradas en Australia: Sky Racing (www.skyracing.com.au/racing/index.php) y The Dogs (<http://www.thedogs.com.au/>).

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador de una carrera.

Colocado

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si una determinada opción de apuesta finaliza entre las 2 primeras posiciones.

Gemela

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador y segundo clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye dos pronósticos, siendo el primero el referido al ganador y el segundo pronóstico al segundo clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Gemela reversible

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el primer y segundo clasificado, cualquiera que sea el orden entre ellos. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

Trío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de apuesta no participa ésta será anulada.

CICLISMO

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de ciclismo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas ciclistas, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

En la modalidad "Cara a Cara", si alguno de los participantes no ha iniciado el evento (cruzado la línea de salida) o si ambos participantes se retiran o por cualquier otro motivo no finalizan el evento, los pronósticos serán anulados.

En aquellas modalidades de ciclismo en las que en su descripción se hace referencia a los términos X e Y (nombre de la modalidad o descripción de la misma) se entiende que "X" corresponde con el nombre del ciclista que aparece a la izquierda de la descripción del evento e "Y" con el nombre del ciclista que aparece a la derecha de la descripción del evento.

Ganador (montaña), Ganador (regularidad)...

El pronóstico ganador de la clasificación de la montaña, de la regularidad etc. de una determinada carrera o competición a la finalización del mismo.

Nº de etapas ganadas por XX

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de etapas, excluyendo las etapas de contrarreloj por equipos, ganadas por una determinada opción de apuesta en un evento.

Nº de ciclistas en vestir el maillot de líder de la general

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de ciclistas que vestirán el maillot de líder de la general en un evento, excluyendo el primer día de competición.

Diferencia de segundos 1º al 2º

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de segundos de ventaja que el ganador del evento obtendrá sobre el segundo clasificado.

Diferencia de segundos X a Y

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº de segundos de ventaja que X obtendrá sobre Y a la finalización del evento o del periodo al que haga referencia la modalidad.

Entre los pronósticos seleccionables siempre existirá uno ($Y < 0$) que será el único pronostico valido que dentro de esta modalidad de como ganador a Y 2 sobre X.

CRICKET

En las modalidades de apuestas de Cricket se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización sin incluir el período de desempate si lo hubiera, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final de un evento incluyendo el período de desempate si lo hubiera.

Nº Carreras

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento.

Nº Total Par/Impar (Carreras)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de carreras logradas por los participantes durante el evento, será Par o Impar.

¿Habrá Súper Over?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se va a disputar el período añadido de desempate (Super Over) la finalización inicialmente programada del evento.

¿Qué equipo ganará tras X Overs?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado tras disputarse un número concreto de overs.

DARDOS

En las modalidades de apuestas de dardos se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador 1er/2º/3º/4º/5º... Leg del 1er/2º/3er/4º/5º Set...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente leg. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento.

Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de dardos finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

FÚTBOL / FÚTBOL SALA

En las modalidades de apuestas de fútbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera, salvo que la modalidad de apuesta las incluya de forma específica.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (ventaja Local 3:0, 2:0; 1:0), 1X2 (ventaja Visitante 0:1, 0:2, 0:3)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento, sumando el número de goles especificado en la descripción de la modalidad a dicho resultado.

1X2 (1ª Parte) / 1X2 (2ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado parcial de la parte a la que hace referencia la descripción de la modalidad.

1X2 1ª parte/ Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte y el resultado al final.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento.

1X2 Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento. Se proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

Primer, Segundo, Tercer, Último... (gol, tarjeta, córner...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol, tarjeta, córner...etc legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL/TARJETA/CÓRNER..." y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

Primer goleador / 2º / 3er... / Último goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el gol legal del evento al que hace referencia la modalidad en favor de su equipo. A efectos de esta modalidad, los goles en propia puerta únicamente serán válidos para determinar el orden de sucesión de los mismos y no el jugador que los consigue, quedando ese extremo

regulado en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento y los pronósticos por un jugador que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el gol legal al que hace referencia la modalidad serán anulados.

Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará uno o más goles, dos o más goles (doblete) o tres o más goles (hattrick) durante el evento. Para el cálculo del número total de goles marcados en el evento, si se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado, para el cálculo del número total de goles marcados por el jugador seleccionado no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado. Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales del evento. Para el cálculo del número total de goles marcados en el evento, si se tendrán en cuenta los goles en propiapiuerta metidos por el jugador seleccionado, para el cálculo del número total de goles marcados por el jugador seleccionado no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado

Nº Tarjetas amarillas (jugadores de campo)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el nº de tarjetas amarillas que habrá durante el evento. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

Nº de corners/saques de esquina

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de corners/saques de esquina a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

En las apuestas referentes a los córners (nº de córners, Equipo con más córners,...) se contabilizarán los saques de esquina en el momento que se ponen en juego, si se produce un córner pero no se llega a sacar, dicho córner no contabilizará a efectos de las apuestas.

Se tomarán como resultado válido el ofrecido por los organismos oficiales, en caso de que dichos organismo no ofrezcan ese resultado se utilizarán los datos estadísticos de otras asociaciones.

¿Habrá tarjeta roja directa?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si habrá una o más tarjetas rojas directas durante el evento. La tarjeta roja mostrada después de la doble amarilla no se considera como tarjeta roja directa. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las

tarjetas rojas directas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas cualquier otra persona que no sea jugador.

Resultado del 1er penalty, 2º penalty, 3er penalty...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el juez/árbitro del evento señalará un primer, segundo, tercer... penalty durante el evento y el resultado del mismo (Gol o No Gol).

1X2 + Nº Goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y el nº de goles legales que se marcarán durante el evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

1X2 + Ambos gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y si los dos equipos consiguen marcar al menos un gol legal durante el evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

1er goleador y gana su equipo (1X2) // 1er goleador y gana su equipo (Campeón)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y el jugador que marcará el primer gol legal del evento conforme a lo establecido en la modalidad "*primer goleador/2º/3er..../último goleador*". Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento o jugadores que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

Goleador y gana su equipo (1X2) / Goleador y gana su equipo (Campeón)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento conforme a lo establecido en la modalidad "*Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)*". Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados.

Resultado Exacto y 1er goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento y el jugador que marcará el primer gol

legal conforme a lo establecido en las modalidades de apuestas "primer goleador/2º/3er..../último goleador" y "resultado exacto". Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento o jugadores que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados

Resultado Exacto y Goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento conforme a lo establecido en la modalidad "Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)". Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados

¿Ambos equipos marcarán?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si los dos equipos consiguen marcar todo al menos un gol legal durante el evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

¿Ganará alguna parte? / ¿Ganará ambas partes?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el equipo seleccionado consigue ganar alguna de las partes (1X2 1ª Parte ó 1X2 2ª Parte) o ambas (1X2 1ª Parte y 1X2 2ª Parte), dependiendo de la descripción de la modalidad.

Período con más goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué período se marcará mayor número de goles legales incluyendo la opción de "mismo nº de goles"

Método 1er Gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el método en el que se marcará el primer gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

Ganar con la portería a 0

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo consigue acabar sin encajar un gol legal durante el evento y se hace con la victoria del mismo, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

Ganar Remontando

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo ganará un evento después de haber ido perdiendo durante el transcurso del mismo.

Marcar en Ambas Partes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo conseguirá anotar en ambas partes del evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

Ganador (Sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador del evento y/o período al que haga la referencia la modalidad. En caso de empate la modalidad se considerará anulada.

Tiempo de descuento

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el tiempo adicional que se añadirá al período al que hace referencia la descripción de la modalidad y que se determinará por el tiempo indicado por el 4º árbitro y no por el tiempo real jugado"

FÚTBOL AMERICANO

En las modalidades de apuestas de futbol americano se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada incluyendo el período de desempate si lo hubiera, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador al final de un evento incluyendo el período de desempate.

HERRI KIROLAK / DEPORTE RURAL

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Herri Kirolak / Deporte Rural, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

Si los participantes que se incluyen como opciones de apuesta en las modalidades de apuesta sobre un evento de Herri Kirolak / Deporte Rural en el momento en que se formaliza la apuesta no se corresponden con los que finalmente participan, los resultados para dichas modalidades de apuestas serán considerados como no válidos. *Ej. el resultado será considerado no válido para la modalidad Ganador si hay un cambio de participante o baja de un participante, sin embargo para la modalidad Cara a Cara que no incluya a dicho participante los resultados serán válidos.*

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

Ganador Desafío

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del desafío en las condiciones preestablecidas por los participantes o por los organizadores del evento. A efectos de las apuestas, será válido el resultado establecido por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

HOCKEY

En las modalidades de apuestas de hockey se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador al final de un evento incluyendo las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (1ª Parte) / 1X2 (1er/2º Período)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización de la 1ª Parte o 1er Período/2º Período respectivamente.

1X2 Parcial (2º Período / 3er Período)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 durante el período al que se refiere la modalidad, 2º Período ó 3er Período respectivamente.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

MOTOR

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de Motor los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las pruebas de motor, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) y los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento serán anulados.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

En la modalidad "Cara a Cara", si alguno de los participantes no ha iniciado el evento (cruzado la línea de salida o incorporado a pista si la salida se realiza desde boxes) ambos pronósticos serán anulados.

En la modalidad "Cara a Cara", será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento aun cuando alguno de los participantes se retire o por cualquier otro motivo no finalice el evento. En dicha modalidad prevalecerá el orden de la clasificación aunque ésta no tenga una posición asignada a cada participante, excepto en el caso en el que ambos participantes se hayan retirado en el mismo número de vuelta, en cuyo caso ambos pronósticos serán anulados.

Vuelta rápida

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante se anotará la vuelta más rápida. Las apuestas serán válidas siempre que se complete un mínimo de una vuelta.

Safety Car – Coche de Seguridad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante la carrera se hará uso del Safety Car o Coche de Seguridad para conducirlo delante del líder de la carrera. Si la carrera comienza con el coche de seguridad dirigiéndola, las apuestas se determinarán como 'Sí'. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinará como 'Sí'.

Especiales – Líder al final de la 1ª vuelta, 2ª vuelta... cualquier vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante liderará la carrera al cruzar la línea de salida/meta después de haber completado la vuelta específica en la carrera original. No se tendrán en cuenta cualquier otra reanudación oficial de la carrera a no ser que no se complete la vuelta objeto de apuesta. Se anularán los pronósticos en el caso de que la vuelta no se complete.

Especiales – 1º, 2º... último en entrar en Boxes

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante será el primero, segundo... o último en entrar en la zona de Boxes, sin tener en cuenta las entradas en Boxes por sanciones.

Especiales – Retirado en la 1ª, 2ª... último vuelta

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué participante/escudería se retirará y durante qué vuelta.

Nº Pilotos Clasificados

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de pilotos que finalizará la carrera.

PELOTA

Si la organización modifica el lugar de celebración de un evento de pelota, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

Si la organización modifica la duración o el total tantos que debe realizar el vencedor de un evento de pelota, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas, exceptuando los resultados referidos a las modalidades Resultado Exacto y Total Tantos.

Cualquier cambio de participante en un evento de pelota programado anulará todos los pronósticos formalizados sobre modalidades de apuestas y eventos que no incluyan a los participantes que finalmente participan en el evento.

Si un evento de pelota finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, se considerarán válidos los resultados de aquellas modalidades resueltas en el momento del abandono y los resultados de las modalidades que no estén resueltas en el momento de la finalización anticipada se considerará nulos salvo la del Ganador del evento.

En las modalidades de apuestas que incluyan referencias a "Rojo" y "Azul", las opciones de apuesta que incluyan "Rojo" se referirán al pelotari o pareja incluida en la parte izquierda de la descripción del evento y las opciones de apuesta que incluyan "Azul" al pelotari o pareja incluida en la parte derecha de la descripción del evento.

Primero en llegar a XX tantos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a los XX tantos. Sólo se tendrán en cuenta los tantos disputados del evento.

Resultado exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al final del evento o el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante al alcanzar una de las opciones de apuesta el número de tantos al que se refiere la modalidad.

Primero en llegar a XX tantos y Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de tantos asignados a cada participante cuando uno de los participantes llegue primero a los XX tantos.

Primero en llegar a XX tantos y Ganador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que participante llegará antes a los XX tantos y quién será el ganador final. Si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de esta modalidad será considerado no válido.

Primer tanto, Segundo tanto, Tercer tanto,... Tanto nº 10, Tanto nº 11... Tanto nº 40

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes conseguirá un tanto concreto del evento.

Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes realizará el primer saque del evento.

Tantos de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de tantos obtenidos a favor de forma directa de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como tanto de saque aquel que la devolución o respuesta por el participante contrario no llega a buena.

Falta de Saque ROJO / AZUL / Total

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma de faltas cometidas de saque por el participante que realiza el mismo. Se considerará como falta de saque aquel saque que no llega a buena y es considerado como tanto a favor de la otra parte.

Ganador + Nº Tantos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar sobre el ganador del evento y el número total de tantos del evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de esta modalidad será considerado no válido.

REMO

Si la organización modifica la duración, ubicación o longitud de un evento de remo, los resultados del mismo siguen siendo válidos a efectos de las apuestas.

En las regatas serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes una vez que la organización haya dado la tanda como válida.

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento, aunque algún participante no finalice el evento.

Si el número de participantes no alcanza el 80% de la totalidad de participantes que se habían establecido para la modalidad y evento en el momento en que se formaliza la apuesta, los resultados serán considerados como no válidos.

Ganador (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica quién va a ser el ganador de la tanda a la que se refiere la modalidad.

Si la Tanda se suspende se anularán los pronósticos realizados sobre esta modalidad de apuesta.

Primero en llegar a 1ª/2ª/3ª ciaboga (Tanda 1 / Tanda 2 / Tanda 3)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes de una Tanda concreta o del evento marcará el mejor tiempo en la ciaboga correspondiente.

RUGBY

En las modalidades de apuestas de rugby se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (1ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado al final de la primera parte.

Diferencia puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la diferencia de puntos y a favor de qué equipo (Local/Visitante) a la finalización del evento.

Primero en llegar a XX puntos

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes llegará antes a XX puntos. Sólo se tendrán en cuenta los puntos obtenidos durante el evento.

Primer ensayo, Segundo ensayo, Tercer ensayo... Último ensayo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que realizará el primer, segundo, tercer, etc. o el último ensayo legal del evento.

SNOOKER

En las modalidades de apuestas de snooker se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Ganador (1er Frame), Ganador (2º Frame), Ganador (3er Frame), Ganador (4º Frame)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente Frame. Si un evento de snooker finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento. Ej. A siete frames: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Nº Frames

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Frames que se van a disputar en un evento. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

SORTEOS / LOTERIAS

Nº 1er Premio – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº 1er Premio – Terminación Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si la cifra con la que acabará el número premiado con el primer premio en el evento será PAR o IMPAR. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº 1er Premio – 2 últimas cifras

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué dos cifras acabará el número premiado con el primer premio en el evento. Las dos cifras deben ser iguales y estar igualmente dispuestas a las dos últimas cifras del número premiado con el primer premio en el evento. El primer premio o premio primero es aquel de mayor importe.

Nº Reintegro

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "Reintegro" en el evento.

Nº Complementario

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número "complementario" en el evento.

Nº Complementario – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número "complementario" en el evento.

Nº Complementario Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar.

Nº Complementario Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

Nº Complementario Par/Impar y Menos/Más 24,5

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número "complementario" en el evento será Par o Impar y si será menor que 24,5 (24 ó inferior) o mayor que 24,5 (25 ó superior).

Nº XXXX Par/Impar

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica si el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento será Par o Impar.

Nº XXXX – Terminación

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica en qué cifra acabará el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento.

Nº XXXX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica qué cifra será el número al que hace referencia la descripción de la modalidad en el evento.

TENIS / TENIS DE MESA

En las modalidades de apuestas de tenis se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Para la identificación de los jugadores en las modalidades de tenis se atenderá a los siguientes criterios: Tendrá la condición de "jugador 1" el jugador o pareja que aparezca a la izquierda de la descripción del evento. Tendrá la condición de "jugador 2" el jugador o pareja que aparezca a la derecha de la descripción del evento.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Ganador 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Ganador X e Y juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set...

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor de los dos juegos correspondientes, en el que se incluye la opción de "ambos ganarán un juego". Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta las modalidades no resueltas se anularán.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de tenis. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

Ej. A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2

Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento de tenis. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

Nº de Juegos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de juegos disputados a la finalización del partido o del período al que haga referencia la modalidad. Si un evento finaliza antes de la finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Nº total de Juegos/sets Jugador1/2

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el número total de juegos/sets ganados por la opción escogida a la finalización del partido o del periodo al que haga referencia la modalidad. Si un evento finaliza antes de la finalización programada las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º/6º/7º/8º/9º/10º/11º/12º juego del 1er/2º/3er/4º/5º Set

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente juego y el resultado exacto. En ocasiones, el resultado exacto del participante que no tiene el servicio puede no ofrecerse y ser agrupado en una única opción de apuesta. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta la modalidad no resuelta se considerará anulada.

Resultado Exacto 1er/2º/3º/4º/5º SET...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado exacto de un set de un evento de tenis. En determinados torneos y set en concreto puede ofrecerse la opción "Otro Resultado" que engloba los resultados que incluyen más de 6 juegos para cada participante. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta la modalidad no resuelta se considerará anulada.

¿Habrá Tie Break 1er/2º/3º/4º/5º SET/Partido?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si se disputará Tie Break en el set señalado o durante el evento. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta la modalidad no resuelta se considerará anulada.

¿Ganará un set?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si alguno de los jugadores propuestos conseguirá ganar al menos un set durante el partido. . Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, a ésta se le asigna el número de sets que haya ganado y la otra opción de apuesta será ganadora.

Mayor número de saques directos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que jugador realizará mayor número de saques directos durante el evento. Se incluye la opción de empate para el caso en el que ambos jugadores realicen el mismo número de saques directos. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada la modalidad será anulada.

Ganador Punto X/Juego Y/ Set Z

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el vencedor del punto al que se hace referencia en la modalidad. Si dicho punto no se celebra la modalidad se considerará anulada.

Nº Puntos 1er/2º/3er... Juego

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de tantos que se celebrarán en dicho juego. Si el juego no se finaliza la modalidad se considerará anulada.

Ganar/Perder 1er Set y Ganar/Perder Partido

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador que gane/pierda el primer set ganará/perderá el partido.

Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad.

TOROS

Si hay un cambio de ganadería, tanto en eventos de Corridas de Toros como Encierros, las apuestas sobre las mismas se consideran válidas.

Si hay un cambio de torero los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de su participación y los pronósticos sobre modalidades de apuesta sobre resultados del total del evento que incluyan la participación del torero sustituido se considerarán anuladas.

Si el torero no acaba la faena, independientemente del motivo, los pronósticos sobre modalidades de apuesta que incluyan el resultado de dicha faena se considerarán válidos.

Si no se inician todas las faenas previstas los pronósticos sobre modalidades de apuestas que incluyan el resultado de las faenas no iniciadas o los pronósticos sobre modalidades de apuestas sobre resultados del total del evento que incluya las faenas no iniciadas se considerarán anuladas, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

Las apuestas sobre encierros únicamente serán consideradas como válidas si todos los toros que inician el evento hacen su entrada en corralillos. La duración de los mismos se extenderá desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos. Si hay un encierro en el que, cualquiera que sea el motivo, se da por finalizado sin que el último toro haga su entrada en los corralillos, las apuestas sobre este encierro serán anuladas.

En el caso de los encierros de los San Fermín de Pamplona la duración del encierro se considerará desde que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos, siendo el resultado válido para ese intervalo el establecido en el apartado de encierros de la página web www.sanfermin.com. De forma adicional y para el caso que existan dudas sobre el resultado, el mismo se contrastará en primer lugar por el indicado por RTVE en su retransmisión oficial y de forma adicional y por este orden con los tiempos indicados por las retransmisiones oficiales de La 2 de RTVE y Cuatro.

Duración (encierro)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar los segundos de duración del encierro dentro del intervalo de tiempos propuesto. El tiempo se considerará desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

Encierro más largo / Encierro más corto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar qué encierro será de mayor o menor duración, considerando la duración del encierro desde el momento que se ordene la salida por parte de la organización hasta la entrada del último toro en los corralillos.

Nº Orejas Par/Impar

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si la suma total de orejas cortadas en la corrida, concedidas por el presidente, es PAR o IMPAR. Si no se inician todas las faenas previstas la modalidad de apuesta se considerará anulada.

Nº Orejas (Torero) Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortadas, concedidas por el presidente, en la corrida por un torero. Si un torero no inicia todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas de dicho torero se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

Nº Orejas (Corrida) Nº Orejas (0,5), Nº Orejas (1,5)...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la suma total de orejas cortada, concedidas por el presidente, en la corrida. Si no se inician todas las faenas previstas las modalidades de apuestas sobre el número de orejas del total del evento se considerarán anuladas siempre y cuando no se haya superado el número de orejas al que se refiere la modalidad de apuesta, en cuyo caso las apuestas serán válidas con el resultado en el momento de la suspensión.

VOLEIBOL

En las modalidades de apuestas de voleibol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den a la finalización programada para los mismos, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

No se tendrá en cuenta el denominado "set de oro" que se utiliza en ciertas competiciones para decidir qué equipo se clasifica para la siguiente fase.

Ganador (1er Set), Ganador (2º Set), Ganador (3er Set), Ganador (4º Set)

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento.
Ej. A cinco sets: 3-2, 3-1, 3-0, 2-3, 1-3 ó 0-3. . Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya ganado.

Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets y al perdedor los sets que haya ganado.

Equipo en anotar el punto nº XX

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será quién con su anotación iguale o supera un número total de puntos determinado.

WATERPOLO

En las modalidades de apuestas de waterpolo se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio.

1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado final de un evento.

1X2 (1er cuarto/2º Cuarto-1er Tiempo/3er Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado a la finalización del 1er Cuarto, 1er Tiempo y 3er Cuarto respectivamente.

1X2 Parcial (2º Cuarto/3er Cuarto/4º Cuarto)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado 1X2 durante el período al que se refiere la modalidad, 2º Cuarto, 3er Cuarto ó 4º Cuarto respectivamente.

Primer gol, Segundo gol, Tercer gol... - En Directo

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. gol legal del evento. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

OTROS DEPORTES O ACONTECIMIENTOS NO DEPORTIVOS

Las modalidades de apuestas de otros deportes o acontecimientos no deportivos no contemplados anteriormente están reguladas en base a lo expuesto para las modalidades generales, y las modalidades de apuesta no generales serán especificadas a través de la descripción propia de la modalidad.

Próximo entrenador permanente

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar la siguiente persona que entrenará un equipo predeterminado de forma permanente, entendiendo como permanente la disputa como entrenador de un mínimo 5 partidos de competición.

Próximo Equipo (Entrenador)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el próximo equipo o selección nacional al que formará parte como entrenador el entrenador propuesto.

Próximo Equipo (Jugador)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el próximo equipo al que formará parte como jugador o será cedido el deportista propuesto. En caso de que un equipo fiche a un jugador y lo ceda a un tercero, el equipo que ha realizado el fichaje se considerará como pronóstico ganador a efectos de las apuestas.

Especiales

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar una serie acciones que ocurrirán durante el transcurso del evento. Los goles en propia puerta no se considerarán válidos salvo que lo indique de forma explícita el propio pronóstico.

En los E-Sports contenidos en esta modalidad de apuestas de otros deportes o acontecimientos no deportivos, regirán las siguientes normas específicas:

En las modalidades de apuestas de E-Sports se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o en la finalización programada, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio, utilizando como base para la determinación del resultado aquel que de forma oficial establezca la entidad reguladora de la competición, retransmisión o API oficial del juego.

Las modalidades de apuestas se podrán ofrecer antes del inicio del evento o en directo durante el transcurso del mismo, en tal caso, se especificará.

Los encuentros serán válidos aunque los participantes jueguen con un alias distinto al real, o con una cuenta smurf, siempre y cuando se pueda determinar la correcta identidad del participante.

Consideramos que un mapa ha empezado tan pronto como el reloj del juego avance o alguno de los equipos o jugadores participantes lleva a cabo una acción relacionada con ese mapa, incluyendo los pick, bans o compra de armas.

1.1. MODALIDADES DE APUESTAS GENERICAS

Ganador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor de la correspondiente partida. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor.

Ganador mapa

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente mapa. Si el evento finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor.

Handicap (Mapas, Rondas,...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento asignando una ventaja o desventaja al equipo que participa como Local o como Visitante. Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado final, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento. Si un evento de e-sports finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, la modalidades no resueltas se considerarán nulas

Nº de Mapas, Rondas, Kills...

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de mapas, rondas, etc. al que haga referencia la descripción de la modalidad y a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1er Mapa, 1ª Ronda...) o en la totalidad del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador). Si un evento de e-sports finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, la modalidades no resueltas se considerarán nulas

Primer en llegar a X Kills

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el primero en alcanzar la cifra de XX kills. En caso de que el evento finalice sin haber alcanzado la cifra mencionada la modalidad se considerará nula

First blood

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes realizará la primera muerte del evento.

1.2.- MODALIDADES DE APUESTAS CONCRETAS

Battlerite

Los resultados de las apuestas a juegos donde tenga lugar una muerte súbita o "Sudden Death" serán determinados teniendo en cuenta esta última.

Call of Duty: Modern Warfare Remastered

Si un juego 4 contra 4 comienza con menos de 8 jugadores y/o se disputan 5 o más rondas con menos de 8 jugadores, todas las apuestas del mapa y encuentro serán nulas.

Call of Duty: Infinite Warfare

Si un juego 4 contra 4 comienza con menos de 8 jugadores y/o se disputan 5 o más rondas con menos de 8 jugadores, todas las apuestas del mapa y encuentro serán nulas.

Counter-Strike: Global Offensive

En caso de jugar prórroga, será tomada en cuenta a la hora de determinar las apuestas, salvo la existencia de la opción a "Empate" o "X" en un mercado concreto, en este último caso, solo será tenido en cuenta el tiempo reglamentario.

Si un juego 5 contra 5 comienza con menos de 10 jugadores y/o se disputan 5 o más rondas con menos de 10 jugadores, todas las apuestas del mapa y encuentro serán nulas.

DOTA 2

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Para determinar el resultado de las modalidades de "Muertes", "Roshan", "Torres", "Barracks" o "Barracones" y "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

Las modalidades que incunben a "Roshan" serán determinadas por quien elimina al mismo y no por quien consigue "Aegis of the Inmortal".

Duelyst

Los resultados serán válidos incluso cuando los jugadores jueguen desde cuentas que no sean suyas, por ejemplo, por un problema de login o relativo a la región, siempre que el jugador real de dicha partida pueda ser correctamente identificado.

FIFA

En las modalidades de apuestas de FIFA se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada sin incluir

las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera, salvo que la modalidad de apuesta las incluya de forma específica.

Hearthstone

Los resultados serán válidos incluso cuando los jugadores jueguen desde cuentas que no sean suyas, por ejemplo, por un problema de login o relativo a la región, siempre que el jugador real de dicha partida pueda ser correctamente identificado.

Heroes of Newerth

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Las modalidades de "Muertes", "Jefes", "Torres", "Barracks" o "Barracones" y "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

Heroes of the Storm

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Las modalidades de "Muertes", "Campamentos", "Torres", "Boss", "Objetivos" y "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

Las modalidades que incunben a "Campamentos" serán determinadas por quien los reclama y no por quien elimina al mismo.

League of Legends

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Las modalidades de "Muertes", "Dragones", "Barones", "Torres", "Inhibidores" y "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

Mortal Kombat X

En las apuestas al movimiento para acabar o "finisher", "Faction Kill" se considerará "Fatality".

Overwatch

Los resultados serán válidos con independencia de cuantos tiempos extra se hayan producido.

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores rivales.

Rocket League

En las modalidades de apuestas de Rocket League se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada del mismo, salvo que la modalidad de apuesta las incluya de forma específica.

Smite

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Las modalidades de "Muertes", "Fénix", "Torres" y "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

Super Smash Bros.

Los resultados serán fijados en base a una fuente oficial, como por ejemplo la retransmisión oficial del evento, en caso de ausencia de la misma, los resultados válidos serán tal y como se mostrarían en el "Spectator Mode"

Vainglory

En la modalidad "Primera Sangre" o "First Blood" solo contarán las bajas causadas por otros jugadores.

Las modalidades de "Muertes", "Torretas", "Edificios" se utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

World of Tanks

Los resultados tendrán en cuenta todas las acciones, como daño o bajas, que ocurran desde el inicio del juego hasta la pantalla de resultados, incluyendo el tiempo desde que un equipo es declarado ganador del juego hasta que los jugadores son llevados del mapa a la pantalla de resultados.

World of Warcraft

En la modalidad de apuestas sobre Arena, los resultados serán fijados en el momento en que uno de los participantes sea declarado el ganador, si la configuración de la arena permite el daño, por ejemplo daño sobre el tiempo, este no será tenido en cuenta ni cualquier baja causado como consecuencia del mismo

//*/*/*/*/*/*