
Fútbol americano

Reglas generales

- Todas las apuestas incluyen el tiempo extra en caso de empate en el tiempo reglamentario, salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido no se juega en la fecha programada originalmente por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Si los equipos locales y visitantes se intercambian por error, todas las apuestas serán nulas, salvo que el partido se dispute en una sede neutral.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los tiempos extra.

Si no se juega tiempo extra y el partido termina en empate, las apuestas serán nulas.

Ganador del partido (3 vías)

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario. El tiempo extra no está incluido.

Ganador del cuarto (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del cuarto o la mitad correspondiente.

Combinaciones de primera mitad / tiempo reglamentario

Las apuestas se liquidan según el resultado de la primera mitad y del tiempo reglamentario, excluyendo el tiempo extra.

Total de puntos del partido

Total de puntos del equipo 1

Total de puntos del equipo 2

Total de puntos del partido (impar/par)

Total de puntos del cuarto**Total de puntos del cuarto (impar/par)****Total de puntos de la primera mitad**

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los tiempos extra.

Si el número total de puntos es exactamente igual al total especificado, la apuesta se liquidará como nula.

Margen De Victoria Del Ganador Del Partido**Hándicap Tiempo Reglamentario****Hándicap Cuarto****Hándicap Primera Mitad**

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los tiempos extra.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Cuarto Con Más Puntos

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de cada cuarto.

Si dos o más cuartos son igual de productivos, el resultado "2 o más" será el ganador.

Estadísticas

Todas las apuestas en mercados estadísticos se liquidan según los resultados oficiales publicados en el sitio web oficial del torneo.

- *Touchdowns – Un touchdown (TD) es un tipo de anotación en el que el equipo consigue los 6 puntos máximos posibles.*
- *Goles de campo – Un gol de campo (FG) vale tres puntos y se anota al patear el balón por encima del travesaño y entre los postes.*
- *Yardas de ataque – Número de yardas ganadas por un jugador durante una jugada ofensiva (o jugadas) mientras posee el balón.*
- *Yardas de pase – El número de yardas ganadas por el equipo ofensivo en pases completados — medido desde la línea de golpeo original hasta el punto en que el receptor es placado, sale fuera de los límites o entra en la zona de touchdown.*
- *Pases atrapados – Solo se cuentan los pases completados en los que otro jugador atacante atrapa el balón.*

Cada una de las categorías estadísticas anteriores puede incluir los siguientes mercados:

Ganador (3 vías)**Doble oportunidad****Hándicap****Total**



Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin tiempo extra, salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario sin tiempo extra.

Si el partido termina en empate, la apuesta será nula.

Hándicap

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario sin tiempo extra.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total de puntos del partido

Total de puntos del partido (impar/par)

Total de puntos del equipo 1

Total de puntos del equipo 2

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario sin tiempo extra.

Si el número total de puntos es exactamente igual al total especificado, la apuesta se liquidará como nula.

Para clasificarse

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, tal como se publica en la página web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo puede tener que disputar uno o varios partidos.

Bádminton

Reglas generales

- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si el partido se interrumpe y uno de los jugadores o equipos se retira o es descalificado:
 - Si al menos un set se completa en su totalidad:
 - Todas las apuestas sobre el ganador del partido se mantendrán. El ganador del partido se determina según la decisión del árbitro.
 - Todas las apuestas liquidadas previamente también se mantendrán.
 - Si el primer set no se completa:
 - Solo las apuestas con resultados ya determinados se mantendrán.
 - Todas las apuestas restantes serán nulas.
 - **Ejemplo:**
El partido se interrumpió en el segundo set con un marcador de 1:0 (21:15, 19:20). Un equipo se retiró.
 - Apuesta "Total del 2.º set más de (39.5)" – ganada
 - Apuesta "Total del 2.º set menos de (39.5)" – perdida
 - Apuesta "Total del 2.º set más de (40.5)" – nula
 - Apuesta "2.º equipo en ganar" – perdida
 - Apuesta "Hándicap del 1.er equipo en el partido (-5.5)" – nula
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no finaliza en un plazo de 12 horas desde la hora originalmente programada, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- En competiciones de dobles, si uno o más jugadores son sustituidos por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Ganador de set (2 vías)

Las apuestas se resuelven según el resultado oficial del partido o del set.

Si al menos un set se completa y un jugador se retira o es descalificado, la apuesta se mantendrá.

Si no se completa ningún set, la apuesta será nula.

Si el partido se declara oficialmente interrumpido y no finalizado, todas las apuestas serán nulas.

Hándicap de partido

Hándicap de set

Margen de victoria

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido o del set.
Si un jugador se retira o es descalificado, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.

Total de puntos del partido

Total de puntos del equipo 1

Total de puntos del equipo 2

Total de puntos del partido (impar/par)

Puntos totales del set

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.
Si un jugador se retira o es descalificado, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.

Resultado exacto del partido

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.
Si un jugador se retira o es descalificado, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.

Carrera a N Puntos

Las apuestas se liquidan en función de qué jugador sea el primero en conseguir N puntos en un set determinado.
Si un jugador se retira o es descalificado, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.

Ganar el punto N

Las apuestas se liquidan en función de la información oficial sobre qué jugador anota el punto número N en el set.
Si el punto no fue anotado por ningún jugador, la apuesta será nula.



Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si los equipos locales y visitantes se intercambian por error, todas las apuestas serán nulas, salvo que el partido se dispute en una sede neutral.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Doble oportunidad

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario.

Los goles marcados en la prórroga no cuentan.

Si se modifica la regulación del partido, las apuestas serán nulas.

Hándicap

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Si se modifica la regulación del partido, las apuestas serán nulas.

Total tiempo reglamentario

Total (impar/par)

Total del Equipo 1 en tiempo reglamentario

Total del Equipo 2 en tiempo reglamentario

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario.

Si el número total de goles es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula.

La puntuación 0–0 se considera par.

Si se modifica la regulación del partido, las apuestas serán nulas.

Si se modifican las regulaciones del partido, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.

Béisbol

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan con las entradas extra incluidas si el Tiempo reglamentario del partido finaliza en empate.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Las apuestas al Ganador del partido serán válidas si se han disputado al menos 5 entradas, excepto cuando el equipo que batea en segundo lugar esté por delante tras 4,5 entradas.
- Las apuestas a Totales y Hándicaps serán válidas si se han disputado al menos 7 entradas, excepto cuando el equipo que batea en segundo lugar esté por delante tras 6,5 entradas.
- Si un partido no se completa por cualquier motivo (lluvia, condiciones meteorológicas u otros factores externos), el ganador se determina según el marcador en el momento de la interrupción, siempre que dicho marcador esté confirmado como

definitivo por el sitio web oficial del torneo. Si no se confirma, todas las apuestas serán nulas.

- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 12 horas desde la hora originalmente prevista del partido, todas las apuestas serán nulas.
- En caso de cambio de lanzador antes de que comience el partido, todas las apuestas se mantendrán válidas.
- Si, por error, se intercambian los equipos local y visitante, todas las apuestas serán nulas, a menos que el partido se juegue en una sede neutral.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluidas las entradas extra.

Si se juegan menos de 5 entradas, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas, excepto cuando el equipo que batea segundo vaya por delante tras 4,5 entradas.

Si el partido se declara oficialmente un empate, las apuestas serán nulas.

Ganador de la entrada (3-Way)

Ganador de las primeras 5 entradas (3-Way)

La entrada especificada debe completarse para que las apuestas tengan validez, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las apuestas para las primeras 5 entradas se liquidan según el Resultado oficial tras 5 entradas completas, excepto en los casos en que el equipo que batea segundo va por delante tras 4,5 entradas.

Hándicap Tiempo Reglamentario

Hándicap de las primeras 5 entradas

Hándicap de la N-ésima entrada

Margen De Victoria Del Ganador Del Partido

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluidas las entradas extra.

Si se juegan menos de 7 entradas, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas, salvo en los casos en que el equipo que batea en segundo lugar esté por delante tras 6,5 entradas.

Si el partido se declara oficialmente un empate, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Total del partido

Total (impar/par)

Total del partido del Equipo 1

Total del partido del Equipo 2

Total de la entrada número N

Total de la entrada del Equipo 1

Total de la entrada del Equipo 2

Total de las primeras 5 entradas

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluidas las entradas extra.

Si se juegan menos de 7 entradas, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas, salvo en los casos en que el equipo que batea en segundo lugar esté por delante tras 6,5 entradas.

Si el partido se declara oficialmente un empate, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

Entradas extra por jugar

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial si se juegan entradas extra.

Si no se juegan entradas extra y el partido termina en empate, las apuestas serán nulas.

Para clasificarse

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, tal como figura en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, el equipo puede tener que disputar uno o varios partidos.

Estadísticas

Todas las apuestas en mercados estadísticos se liquidan según los resultados oficiales publicados en el sitio web oficial del torneo.

- *Hits (H)* — el acto de alcanzar con seguridad la primera base tras batear la pelota en territorio válido.
- *Runs (R)* — se anota una carrera cuando un jugador avanza por primera, segunda y tercera base y regresa con seguridad al plato de home, tocando las bases en ese orden, antes de que se registren tres outs y se cumplan o aseguren todas las obligaciones para llegar a base con seguridad tras batear la pelota.
- *Errores (E)* — un error de un defensor que permite a un bateador o corredor alcanzar una o más bases adicionales que, según el criterio del anotador oficial, podrían haberse evitado con un esfuerzo ordinario. También se asigna un error cuando un defensor no atrapa una bola de foul que podría haber atrapado con un esfuerzo ordinario.
- *Ponches (SO)* — se registran cuando un bateador acumula tres strikes en un turno al bate.
- *Turnos al bate (AB)* — turno oficial de bateo de un bateador al enfrentarse a un pitcher.
- *Dobles matanzas (DP)* — jugada en la que se registran dos outs de manera continua.

- *Bases robadas (SB)* — se registran cuando un corredor avanza con éxito a la siguiente base mientras el pitcher lanza la pelota.
- *Jonrones (HR)* — se producen cuando la bola es golpeada de tal manera que el bateador recorre todas las bases y llega salvo al plato de home en una sola jugada sin errores por parte del equipo defensivo.
- *Efectividad (ERA)* — promedio de carreras limpias concedidas por un pitcher cada nueve entradas lanzadas. Se determina dividiendo el número de carreras limpias permitidas por el número de entradas lanzadas y multiplicando por nueve.

Se aceptan apuestas sobre el valor total combinado, así como sobre los totales individuales para el equipo 1 y el equipo 2, en cada una de las siguientes categorías estadísticas:

- Hits, carreras, errores;
- Ponches;
- Turnos al bate;
- Jugadas dobles;
- Errores;
- Bases robadas;
- Jonrones;

En algunos casos, se aceptan apuestas no solo sobre los totales de equipo, sino también sobre los totales individuales de los jugadores.

Torneo

Ganador del torneo

Llegar a la final

Las apuestas se liquidan según los resultados oficiales publicados por la Federación o Liga correspondientes.

Si el torneo no se ha disputado, todas las apuestas serán nulas, excepto cuando se hayan declarado resultados finales oficiales.

Si no se ha determinado al ganador, las apuestas serán nulas.

Baloncesto

Reglas generales

- Todas las apuestas de baloncesto se aceptan con el tiempo extra incluido en caso de empate en el tiempo reglamentario del partido, a menos que se indique lo contrario en la línea de apuestas.
- Las apuestas a Ganador del partido (3 vías) se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario. El tiempo extra no está incluido.

- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si los equipos locales y visitantes se intercambian por error, todas las apuestas serán nulas, salvo que el partido se dispute en una sede neutral.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.
- En torneos de baloncesto que incluyen rondas de eliminatoria a doble partido, un partido puede terminar en empate sin tiempo extra. En tales casos, el tiempo extra solo se considera para las apuestas realizadas sobre el equipo que se clasifique para la siguiente ronda.
 - *Ejemplo 1: Eliminatoria a doble partido.* Las reglas del torneo establecen que el ganador se decide por el total de puntos obtenidos en ambos partidos. Primer partido: 79–71 (sin tiempo extra); segundo partido: 80–80 (sin tiempo extra).
La puntuación total es 159–151, por lo que el primer equipo se clasifica. No se juega tiempo extra.
 - *Ejemplo 2: Primer partido: 85–80 (sin tiempo extra); segundo partido: 91–96 (sin tiempo extra).*
La puntuación total es 176–176. Se juega tiempo extra en el segundo partido para determinar qué equipo se clasifica. Este tiempo extra no se utiliza para los mercados de apuestas de partido, sino solo para el mercado "Clasificarse".

Reglas del mercado

Ganar, incluyendo el tiempo extra

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial, incluidos los tiempos extra.

Tiempo extra por jugar

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del partido si se juega al menos un tiempo extra.

Si no se juega tiempo extra y el partido termina en empate, se declararán nulas las apuestas.

Ganador del partido (3 vías)

Ganador del cuarto (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario. El tiempo extra no está incluido.

Hándicap Tiempo Reglamentario

Hándicap Cuarto

Hándicap Primera Mitad**Margen De Victoria Del Ganador Del Partido**

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluidos los tiempos extra. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total de puntos del partido

Total de puntos del equipo 1

Total de puntos del equipo 2

Total de puntos del partido (impar/par)

Total de puntos del cuarto

Puntos totales del Equipo 1 por cuarto

Puntos totales del Equipo 2 por cuarto

Total de puntos de la primera mitad

Puntos totales del Equipo 1 en el primer cuarto

Puntos totales del Equipo 2 en el primer cuarto

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluidos los tiempos extra. Si el número total de puntos coincide exactamente con el número especificado, la apuesta se declarará nula.

Carrera a N Puntos

Para determinar el resultado de la apuesta, se considera el equipo que primero anote N puntos en un determinado cuarto. Si el cuarto no se completa, todas las apuestas sin resolver en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

El Equipo 1 gana todos los cuartos.

El Equipo 2 gana todos los cuartos.

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de cada cuarto en el partido.

Mitad con más puntos

Las apuestas se liquidan en función del número total de puntos anotados en cada mitad. El tiempo extra no está incluido.

Para clasificarse

Las apuestas se liquidan en función del resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, según lo publicado en el sitio web oficial del torneo. Para clasificarse, un equipo puede necesitar disputar uno o varios partidos.

Estadísticas

Todas las apuestas en mercados estadísticos se liquidan según los resultados oficiales publicados en el sitio web oficial del torneo. Se cuenta el tiempo extra.

Solo se incluyen las estadísticas basadas en jugadores individuales en la liquidación de apuestas estadísticas. Las estadísticas de equipo (como los rebotes de equipo) no se consideran, salvo que se indique lo contrario.

- *Rebotes: solo se contabilizan los rebotes conseguidos por los jugadores. Los rebotes de equipo no se contabilizan;*
- *Triples;*
- *Robos;*
- *Asistencias;*
- *Canastas de dos puntos;*
- *Tapones;*
- *Pérdidas de balón;*
- *Faltas personales;*

Cada una de las categorías estadísticas anteriores puede incluir los siguientes mercados:

A Ganar (3-Way)

Doble oportunidad

Hándicap

Total

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Total (impar/par)

Totales de Jugador (*Puntos, Rebotes, Asistencias, Pérdidas de balón, Tapones, Triples, Robos, Faltas personales*)

Para que la apuesta sea válida, el jugador debe participar en el partido durante más de un segundo. Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas relacionadas serán nulas. El mercado Performance solo incluye Puntos, Rebotes y Asistencias. Los Robos y Tapones no están incluidos en el mercado Performance.

mercado solo incluye Puntos, Rebotes y Asistencias.

Robos y Tapones no están incluidos en el mercado Performance.

Duelo de jugadores – Para comparar datos estadísticos de los jugadores

Para que la apuesta sea válida, cada jugador debe participar en el partido durante más de un segundo. Si uno de los jugadores no participa en el partido, todas las apuestas sobre ese jugador y en el mercado de comparación general serán nulas.

Jugador que logre un doble-doble

Se contabiliza un doble-doble si un jugador acumula 10 o más en dos de las siguientes categorías estadísticas: *puntos, rebotes, asistencias, robos y tapones*.

Torneo

Ganador del torneo

Llegar a la final

Las apuestas se liquidan según los resultados oficiales publicados por la Federación o Liga

correspondientes.

Si el torneo no se ha disputado, todas las apuestas serán nulas, excepto cuando se hayan declarado resultados finales oficiales.

Si no se ha determinado al ganador, las apuestas serán nulas.

Fútbol Playa

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan en función del resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario

Las apuestas se liquidan según el Resultado oficial del Tiempo reglamentario. No se contabilizan los goles marcados en la prórroga.

Hándicap Tiempo Reglamentario

Margen de victoria del equipo

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total tiempo reglamentario

Total (impar/par)

Total del Equipo 1 en tiempo reglamentario

Total del Equipo 2 en tiempo reglamentario

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga. Si el número total de goles es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula.

El marcador 0–0 se considera par.

Equipo que marque el gol número N

Las apuestas se liquidan según qué equipo marque el gol número N en el tiempo reglamentario del partido.

Carrera hasta N goles

Las apuestas se liquidan según qué equipo sea el primero en marcar N goles en el partido.

Marcador correcto

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

 Vóley Playa
Reglas generales

- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si el partido se interrumpe y uno de los jugadores o equipos se retira o es descalificado:
 - Si al menos un set se completa en su totalidad:
 - Todas las apuestas sobre el ganador del partido se mantendrán. El ganador del partido se determina según la decisión del árbitro.
 - Todas las apuestas liquidadas previamente también se mantendrán.
 - Si el primer set no se completa:
 - Solo las apuestas con resultados ya determinados se mantendrán.
 - Todas las apuestas restantes serán nulas.
 - **Ejemplo:**
El partido se interrumpió en el segundo set con un marcador de 1:0 (21:15, 19:20). Un equipo se retiró.
 - Apuesta "Total del 2.º set más de (39.5)" – ganada
 - Apuesta "Total del 2.º set menos de (39.5)" – perdida
 - Apuesta "Total del 2.º set más de (40.5)" – nula
 - Apuesta "2.º equipo en ganar" – perdida
 - Apuesta "Hándicap del 1.er equipo en el partido (-5.5)" – nula
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no finaliza en un plazo de 12 horas desde la hora originalmente programada, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- En competiciones de dobles, si uno o más jugadores son sustituidos por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado**Ganador del partido (2 vías)****Ganador de set (2 vías)**

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido o es descalificado y se completa al

menos un set, las apuestas al ganador del partido se liquidarán según el resultado. En otros casos, las apuestas serán nulas.

Hándicap de Puntos del Partido**Hándicap de Puntos del Set****Margen de victoria**

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del partido. Los Hándicaps se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado en el momento de la interrupción del partido serán nulas.

Total de puntos del partido**Puntos totales del set****Total de puntos del partido (impar/par)**

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del partido. Los Totales se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado en el momento de la interrupción del partido serán nulas.

Resultado exacto del partido

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado en el momento de la interrupción del partido serán nulas.

Carrera a N Puntos

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de qué equipo será el primero en alcanzar N puntos en un set.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado en el momento de la interrupción del partido serán nulas.

Serán Puntos Adicionales

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial del partido. El punto número 22 en un set jugado a 21 puntos (o el punto número 16 en un set jugado a 15) se considera un punto adicional.

Quién anotará el punto número N

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial de qué equipo marque el punto número N en el set. Si el punto no es anotado por ninguno de los dos equipos, la apuesta será nula.

Reglas generales

- Los resultados finales se determinan según el protocolo oficial de la carrera, publicado inmediatamente después de que esta termine.
No se considerarán descalificaciones adicionales ni ningún otro cambio en el protocolo final tras la carrera.
- El reglamento de la carrera está definido por la Federación del Torneo y se indica en la línea de apuestas.
Si se modifica el reglamento de la carrera, todas las apuestas serán nulas.
- Si el torneo se cancela oficialmente o no llega a finalizar, todas las apuestas serán nulas.
- Si hay más de un ganador, todas las apuestas a estos participantes serán nulas.
- Si el competidor declarado no ha iniciado la carrera, todas las apuestas a este competidor serán nulas.
- Si el competidor declarado tomó la salida pero no la terminó, las apuestas se liquidarán según el protocolo oficial de la carrera.
- En competiciones por equipos, si uno o más competidores son reemplazados, todas las apuestas permanecerán válidas.

Reglas del mercado

Ganador de la carrera

Participante ganador

Las apuestas se liquidan según el protocolo oficial final de la carrera.

El participante que figura como ganador en el protocolo oficial se considera el ganador de la carrera.

Si hay más de un ganador, todas las apuestas a estos participantes serán nulas.

Si el participante declarado no tomó la salida, todas las apuestas a ese participante serán nulas.

Si el participante tomó la salida pero no terminó, las apuestas se liquidan según el protocolo final de la carrera.

Obtendrá el puesto N

Obtendrá puestos entre el N y el Y

Las apuestas se liquidan según el protocolo oficial final de la carrera.

Si el participante declarado no tomó la salida, todas las apuestas a ese participante serán nulas.

Si el participante tomó la salida pero no terminó, las apuestas se liquidan según el protocolo final de la carrera.

Enfrentamiento

Las apuestas se liquidan según el protocolo oficial final de la carrera.

La liquidación se basa en cuál de los dos participantes (o equipos, en relevos) ocupa la

mejor posición en el protocolo final.

Si ambos participantes se retiraron o no tomaron la salida, las apuestas serán nulas.

Si ambos participantes terminaron en la misma posición en el protocolo final, las apuestas serán nulas.

Boxeo

Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan según el resultado oficial inicial.
No se consideran cambios posteriores a la finalización del combate (como protestas, casos de dopaje, etc.).
- Si se cambia el número de asaltos de la pelea, las apuestas sobre el resultado y el método de victoria mantendrán su validez.
Las apuestas sobre el número de asaltos serán nulas, excepto en los casos en que el resultado ya estuviera determinado antes del cambio.
- Si la pelea es cancelada, todas las apuestas serán nulas.
- Si la pelea se declara como "Sin resultado", todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas cuyo resultado ya estuviera determinado.
- Si la pelea se pospone o retrasa más de 36 horas desde la hora originalmente programada, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador de la pelea (3 vías)

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

El resultado puede definirse por Decisión del juez (DEC), Nocaute (KO), Nocaute técnico (TKO), Decisión técnica (TD), Descalificación (DQ) o abandono del oponente.

Total de asaltos

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

El Total 0,5 se liquida como Más si el asalto se completa.

Luchador 1 gana dentro de la distancia

Luchador 2 para ganar antes del límite

Ganar antes del límite

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Una victoria antes del límite significa KO, TKO, TD, DQ o retirada del oponente.

Método de victoria

Las apuestas se liquidan según victoria por puntos, victoria antes del límite o empate.

Una victoria antes del límite significa KO, TKO, TD, DQ o retirada del oponente.

Una victoria por puntos incluye decisión unánime, decisión dividida o decisión mayoritaria.

Un empate incluye:

- Empate unánime (los tres jueces puntúan la pelea como empate).
- Empate mayoritario (dos jueces puntúan la pelea como empate y un juez la puntúa a favor de uno de los luchadores).
- Empate dividido (un juez lo puntúa como empate y los otros dos lo puntúan a favor de diferentes luchadores).
- Empate técnico (se declara cuando la pelea se detiene debido a una lesión accidental u otro evento imprevisto antes de completarse un determinado número de rondas).

Número de rondas completadas

Las apuestas se liquidan según el número de rondas completas.

Si la pelea termina entre rondas o a mitad de ronda, se considera definitiva la última ronda completada.

El final de la pelea

Las apuestas se liquidan según la ronda en la que termina la pelea.

Si la pelea termina entre rondas, se cuenta la ronda que acaba de finalizar.

Si todas las rondas finalizan, la pelea completa se liquida como victoria.

En caso de Empate técnico o DQ, se cuenta la última ronda completada.

Ganador por Puntos

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Las apuestas se liquidan según la Decisión del juez (unánime, dividida o mayoritaria).

En caso de empate, las apuestas se pierden.

Luchador1 para ganar en la ronda

Luchador2 para ganar en la ronda

Ganar en la ronda

Las apuestas se liquidan según la ronda exacta en la que termina la pelea.

Si la pelea termina entre rondas, se cuenta la ronda que acaba de finalizar.

La victoria por puntos tras finalizar todas las rondas no equivale a una victoria en la última ronda.

En caso de Empate técnico o DQ, se cuenta la última ronda completada.

El final de la pelea (intervalo de 2 rondas)

Luchador 1 ganará en rondas (intervalo de 2 rondas)

Luchador 2 ganará en rondas (intervalo de 2 rondas)

Fin del combate (intervalo de 3 rondas)

Luchador 1 ganará en rondas (intervalo de 3 rondas)

Luchador 2 ganará en rondas (intervalo de 3 rondas)

Fin del combate (intervalo de 4 rondas)

Luchador 1 ganará en rondas (intervalo de 4 rondas)

Luchador 2 ganará en rondas (intervalo de 4 rondas)

Fin del combate (intervalo de 6 rondas)

Luchador 1 ganará en rondas (intervalo de 6 rondas)

Luchador 2 ganará en rondas (intervalo de 6 rondas)

Las apuestas se liquidan según la ronda exacta en la que termina la pelea.

Si la pelea termina entre rondas, se cuenta la ronda que acaba de finalizar.

La victoria por puntos tras finalizar todas las rondas no equivale a una victoria en la última ronda.

En caso de Empate técnico o DQ, se cuenta la última ronda completada.

Minuto de finalización del combate

Las apuestas se liquidan según la ronda exacta en la que termina la pelea.

Si el combate termina entre rondas, se cuenta el último minuto de la ronda que acaba de finalizar.

La victoria por puntos tras finalizar todas las rondas no equivale a una victoria en la última ronda.

En caso de Empate técnico o DQ, se cuenta la última ronda completada.

Forma de finalización del combate del luchador 1

Forma de finalización del combate del luchador 2

Forma de finalización del combate

Las apuestas se liquidan basándose en el resultado oficial:

1. Decisión del juez (decisión unánime, dividida o mayoritaria);
2. Descalificación (DQ);
3. Nocaute Técnico (TKO);
4. Nocaute (KO);
5. Decisión Técnica (TD).

En caso de empate o de rechazo, las apuestas se considerarán perdidas.

Caída en el asalto

Quién será derribado

Caída del luchador 1

Caída del luchador 2

Derribo de ambos

Derribo y victoria de Luchador 1

Derribo y victoria de Luchador 2

¿Quién logrará el derribo y la victoria en la pelea?

Las apuestas se resuelven según los resultados oficiales. Se considera derribo cuando:

- El luchador toca la lona (excepto con las piernas);
- El luchador se sujeta a las cuerdas;
- El luchador se cuelga de/sobre las cuerdas;
- El luchador es incapaz de defenderse o continuar.

Luchador 1 ganará en los primeros N segundos

Luchador 2 ganará en los primeros N segundos

Ganador en los primeros N segundos

Habrá derribo en los primeros N segundos

Las apuestas se liquidan según el resultado de la 1.ª ronda.

KO o KD en la 1.ª ronda

KO en la 1.ª ronda

KD en la 1.ª ronda

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el Resultado oficial de la 1.ª ronda.

Ajedrez

Reglas generales

- En las partidas de ajedrez, las apuestas se aceptan en una sola partida, salvo que en la línea de apuestas se indique lo contrario.
 - Todas las apuestas del partido son válidas hasta la finalización del torneo. Si el torneo se cancela o se interrumpe y no finaliza, todas las apuestas serán nulas.
 - Si se juegan varias partidas el mismo día entre los mismos jugadores, las apuestas pueden realizarse en cada partida de forma individual o sobre la suma de las partidas. Cada partida cuenta con un cronograma distinto.
 - Si uno de los jugadores es descalificado, todas las apuestas serán nulas.
 - El tipo de control de tiempo se determina según las reglas del torneo, salvo que en la línea de apuestas se establezca lo contrario.
-

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Doble oportunidad

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el Resultado oficial de la partida o del partido.

En el ajedrez, las apuestas se aceptan en una sola partida, salvo que en la línea de apuestas se indique lo contrario.

Si el resultado de un partido de varios juegos se determina antes de que se jueguen todos ellos, las apuestas se liquidarán de acuerdo con ese resultado.

Hándicap

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el Resultado oficial de la partida o del partido.

En el ajedrez, las apuestas se aceptan en una sola partida, salvo que en la línea de apuestas se indique lo contrario.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

En los partidos de varios juegos, si el resultado se determina antes de que se jueguen todos ellos, las apuestas se liquidarán en consecuencia.

Total de movimientos

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del número de movimientos realizados en la partida.

Para clasificarse

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del equipo o jugador que se clasifica para la siguiente fase del torneo, según lo publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un jugador o equipo puede estar obligado a disputar uno o varios partidos.



Reglas generales

- Si un partido no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente debido a factores externos, todas las apuestas serán nulas — excepto cuando el Resultado oficial ya se haya determinado de conformidad con el Reglamento oficial de la competición.
- Si el partido se cancela o aplaza más de 48 horas respecto a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas.
- Las apuestas sobre el Ganador del partido se liquidarán de conformidad con el Reglamento oficial de la competición.
En los partidos afectados por condiciones meteorológicas adversas, la liquidación se basará en el resultado oficial.
Si no se declara ningún resultado oficial, todas las apuestas serán nulas.
En caso de empate, si las reglas oficiales no determinan un ganador, Reglas de empate técnico Se aplicarán.
Si se utiliza un bowl-off o un super over para determinar al ganador, las apuestas se liquidarán en consecuencia.
Si el partido se decide por un sorteo de moneda, todas las apuestas serán nulas.
- En los partidos con overs limitados, para apuestas en totales para que sean válidas, debe completarse al menos el 80 % de los overs programados en cada entrada — a menos que el resultado ya esté determinado.
En los partidos de Primera Clase o de prueba, todo el partido cuenta. En caso de empate, debe jugarse al menos 200 overs para que las apuestas se mantengan.
- En los partidos con overs limitados, para que las apuestas en mejores bateadores o lanzadores se mantengan, debe completarse al menos el 40 % de los overs programados en cada entrada — a menos que el equipo quede todos fuera o haya alcanzado su objetivo antes de este umbral. En caso contrario, las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Resultado del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidan de conformidad con el reglamento oficial de la competición. Si el partido se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidan según el resultado oficial. Si no se declara un resultado oficial, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate:

- Si el reglamento oficial de la competición no especifica un ganador, se aplicará la regla de empate técnico.

- Si el ganador se determina mediante un bowl off o un super over, las apuestas se liquidan según el resultado oficial.
- Si el ganador se decide por sorteo de moneda, todas las apuestas serán nulas.

Para Partidos de Primera Clase:

Si el Resultado oficial es un empate, las apuestas se liquidarán como un Empate técnico entre los equipos.

Si se ofreció la opción de Empate, las apuestas al Empate se liquidarán como pérdidas en caso de empate. Si el partido queda abandonado debido a factores externos, todas las apuestas serán nulas, a menos que se declare un ganador conforme a las reglas oficiales. Si el partido está cancelado y no se repite ni se reinicia dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio programada, todas las apuestas serán nulas.

Si cualquiera de los equipos cambia con respecto a los anunciados originalmente, todas las apuestas serán nulas.

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidan de conformidad con el reglamento oficial de la competición. Si no se declara un resultado oficial, todas las apuestas serán nulas.

Partido empatado

Las apuestas se liquidan según el resultado oficial al final del partido, excluyendo los super overs, los desempates por lanzamiento de bolos o cualquier otro método utilizado para determinar un ganador en caso de empate. Se requiere un resultado oficial del partido para que las apuestas sean válidas.

Si el partido se abandona o no se declara un resultado oficial, todas las apuestas serán nulas.

En los Partidos de Primera Clase, se produce un empate cuando el partido llega a su conclusión natural con todas las entradas completadas y los resultados finales están igualados. Si no se completan todas las entradas, el resultado oficial al final del partido seguirá vigente. Una entrada declarada se considera completada.

Ganador del sorteo

Si no se realiza el sorteo, todas las apuestas serán nulas.

Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si no hay un resultado oficial disponible, la liquidación se basará en nuestras propias estadísticas.

Sorteo y Ganador del partido

El equipo seleccionado debe ganar tanto el sorteo como el partido.

Si el partido se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido según las normas de la competición.

Si el partido se cancela y no se vuelve a disputar en un plazo de 48 horas desde la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas.

Las apuestas también serán nulas si hay un cambio en los equipos respecto a los originalmente anunciados.

Resultado del sorteo y total de carreras de 0,5 en la primera entrega

El equipo seleccionado debe ganar el sorteo y anotar al menos 1 carrera Desde la primera

entrega del over inicial.

Cada equipo anotará

Ambos equipos deben anotar por encima o por debajo del total indicado.

En partidos con overs limitados, al menos el 80 % de los overs programados en ambas entradas debe estar disponible para ser lanzado, de lo contrario todas las apuestas serán nulas — a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Si cualquiera de las entradas se reduce por debajo de este umbral, todas las apuestas serán nulas.

En Primera Clase o Partidos de prueba, al menos 200 overs deben lanzarse para que las apuestas se mantengan — a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Más cuatros

Más seises

En partidos con overs limitados, al menos 80 % de los overs programados deben lanzarse en cada entrada para que las apuestas se mantengan — a menos que la liquidación ya se haya determinado.

En Partidos de Primera Clase, si el partido termina en un empate, al menos 200 overs deben completarse para que las apuestas sean válidas — a menos que la liquidación ya esté determinada.

Solo cuentan los límites conseguidos directamente del bate. Lanzamientos excesivos, todas las carreras de cuatros/seises y los extras no cuentan.

Límites anotados en un super over no cuentan.

En Primera Clase y en Partidos de prueba, solo la primera entrada Se incluyen los límites.

Si no existe ninguna jugada adicional tras realizar la apuesta, la apuesta será nula.

Mayoría de extras

En partidos con overs limitados, al menos 80 % de los overs programados deben jugarse en ambas entradas para que las apuestas sean válidas — a menos que el resultado ya esté determinado o el partido alcance su conclusión natural. Sin que ninguna de las entradas se reduzca por debajo del 80%.

Las apuestas serán válidas. Si las entradas se acortan por alcanzar una conclusión natural.

En Empates en partidos de Primera Clase, al menos 200 overs Deben completarse para que las apuestas sean válidas — a menos que la liquidación ya esté determinada.

Las extras incluyen: bolas fuera, bolas nulas, byes, byes de pierna, y carreras de penalización.

Si extras y carreras desde el bate ocurren en la misma Entrega, solo cuentan extras.

Las extras en un super over no cuentan. En Partidos de Primera Clase, solo se incluyen extras de la primera entrada.

Más eliminaciones por carrera

En partidos con overs limitados, si cualquiera de las entradas se reduce a menos del 80% de los overs programados originalmente, todas las apuestas serán nulas — a menos que el resultado ya se haya determinado.]

Eliminaciones por carrera en un super over no cuentan.

En Partidos de Primera Clase o de prueba, el partido completo cuenta; pero si finaliza en empate, deben completarse al menos 200 overs. Para que las apuestas se mantengan — a

menos que la liquidación ya esté determinada.

Si no hay continuación del juego tras realizar la apuesta, todas las apuestas serán nulas.

Más atrapadas

Atrapadas por el wicket-keeper

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no es posible completar al menos 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (por ejemplo, mal tiempo), a menos que el resultado ya se haya determinado o el partido alcance su conclusión natural sin que ninguna de las entradas se reduzca por debajo del umbral requerido.

Apuestas serán válidas si una entrada se acorta debido a alcanzar una conclusión natural.

En Empates en partidos de Primera Clase, las apuestas serán nulas a menos que al menos 200 overs hayan sido lanzados, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Las capturas en un super over no cuentan.

En los partidos de Primera Clase, solo se incluyen las capturas de la primera entrada.

Mayor número de stumpings de wicket-keeper

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si se completan menos del 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (p. ej., mal tiempo), a menos que ya se haya determinado el resultado o el partido termine con una conclusión natural sin que ninguna entrada se acorte por debajo del umbral.

Las apuestas se mantendrán si alguna de las entradas se acorta debido a alcanzar una conclusión natural.

En Empates en partidos de Primera Clase, las apuestas serán nulas a menos que al menos 200 overs hayan sido lanzados, a menos que ya se haya determinado el resultado.

Los stumpings en un super over no cuentan.

En los partidos de Primera Clase, solo se incluyen los stumpings del wicket-keeper en la primera entrada.

Apuesta 3 vías. Carreras en el over #

Ambos equipos deben disputar el número especificado de overs en su totalidad, a menos que el resultado ya se haya determinado.

En partidos con overs limitados, si la segunda entrada se acorta por cualquier motivo después de haberse jugado el primer over de la primera entrada, todas las apuestas serán nulas. En Primera Clase o Partidos de prueba, solo el primer over de la primera entrada se considera para la liquidación.

El marcador total al final del over, incluyendo carreras de penalización, se utilizará para la liquidación.

Mayor puntuación en los primeros 5/6/10/12/15/20 overs

Si no se completa el número especificado de overs en ambas entradas, todas las apuestas serán nulas — salvo que el resultado ya se haya determinado.

En partidos con overs limitados, si el partido se acorta por factores externos después del inicio de la primera entrada, todas las apuestas serán nulas.

En Partidos de Primera Clase, este mercado se aplica únicamente a la primera entrada de cada equipo.

Si la entrada alcanza una conclusión natural dentro del número de overs especificado (es decir, si el equipo queda Todos fuera o se alcanza el objetivo), las apuestas se mantendrán

y serán liquidadas basándose en la puntuación final de la entrada.
La liquidación se basará en el Resultado oficial.

Mejor resultado de la primera asociación

Puntuación más alta en la primera eliminación

Las apuestas se liquidan en función de la puntuación al caer el primer wicket de cada equipo, independientemente de si un bateador se retira por lesión.

Un jugador retirado por lesión no se considera como eliminación a efectos de la liquidación.
Si un equipo no pierde ningún wicket al finalizar sus overs asignados, la puntuación final se utilizará para la liquidación.

Total de Cuatros

Total de Seises

Total de Límites

Solo los cuatros y seises de límite anotados directamente con el bate Contarán.

Lanzamientos excesivos, carreras de cuatros/seis, y extras no cuentan. cuentan.

En partidos con overs limitados, al menos 80% de los overs originalmente programados en cada entrada deben lanzarse, a menos que ya se haya determinado el resultado.

Los cuatros y seises en un super over no cuentan. cuentan.

En Primera Clase o Partidos de prueba, todo el partido cuenta. Sin embargo, en caso de un partido empatado, deben jugarse al menos 200 overs para que las apuestas sean válidas.

Total de Wickets

En partidos con overs limitados, al menos el 80% de los overs originalmente programados en cada entrada deben jugarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Los Wickets obtenidos en un super over no cuentan.

En partidos de Primera Clase o de prueba, todo el partido cuenta. Sin embargo, si el partido termina en un empate, deben jugarse al menos 200 overs para que las apuestas se consideren válidas, a menos que ya se haya producido la liquidación.

Total de carreras

Las apuestas se liquidan según el número total de carreras anotadas en el partido..

En partidos con overs limitados, al menos el 80% de los overs programados originalmente en cada entrada deben jugarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya esté determinado.

Carreras anotadas en un super over no cuentan.

En partidos de Primera Clase o de prueba, todo el partido cuenta. Sin embargo, si el partido termina en un empate, un mínimo de 200 overs deben lanzarse al menos una bola para que las apuestas sean válidas, salvo que la liquidación ya se haya producido.

Carreras de penalización se incluyen en el total sólo si se conceden antes del final de la entrada. Carreras de penalización añadidas retroactivamente no se contarán.

Total de ducks

Las apuestas se liquidan según el número de ducks (jugadores eliminados sin anotar una carrera) en el partido.

En partidos con overs limitados, al menos 80 % de los overs programados en cada entrada

deben jugarse para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya esté determinado.

En Empates en partidos de Primera Clase, al menos 200 overs Deben lanzarse para que las apuestas sean válidas, a menos que la liquidación ya se haya producido.

Las «duck» anotadas en un super over no cuentan.

Extras totales

Extras Incluyen: bolas malas, bolas nulas, byes, leg byes y carreras de penalización.

Si una entrega da como resultado tanto carreras del bate como un extra (p. ej., wide o bola nula), solo la extra Se contabiliza en el total de extras.

En partidos con overs limitados, al menos 80% de los overs originalmente programados En cada entrada deben disputarse la totalidad de los overs para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las extras en un super over no cuentan.

En Partidos de Primera Clase o de prueba, todo el partido cuenta, pero en caso de Partido empatado, al menos 200 overs. Deben completarse a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Si no se produce más juego tras realizar la apuesta, ésta será nula.

Total de Eliminaciones por carrera

En partidos con overs limitados, al menos 80 % de los overs programados En cada entrada deben disputarse la totalidad de los overs para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las eliminaciones por carrera en un super over no cuentan.

En Primera Clase o Partidos de prueba, se considera la totalidad del partido. Sin embargo, en el caso de un Partido empatado, debe jugarse un mínimo de 200 overs para que las apuestas sean válidas, salvo que ya estén liquidadas.

Total en el over con la puntuación más alta

Las apuestas se liquidan según el over con la puntuación más alta del partido.

Carreras de penalización se incluirán en el total únicamente si fueron oficialmente atribuidas En el momento de la puntuación. No se considerarán ajustes retrospectivos.

En partidos con overs limitados, si cualquiera de las entradas se reduce a menos del 80 % de los overs programados, todas las apuestas serán nulas, independientemente de si ya se había determinado la liquidación.

Primer límite

Para que el mercado se liquide, debe anotarse un límite con el bate.

Solo los límites acreditados a un Bateador contarán. Byes, leg byes y wides no cuentan.

Un límite anotado tras un no-ball contará solo si Se acredita al Bateador.

El mercado se liquidará siempre que se anote un límite válido en el partido, independientemente de cualquier reducción en la duración del partido.

Total de maidens

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si se juegan menos del 80 % de los overs programados originalmente se lancen.

En los Test o los Partidos de Primera Clase que finalicen en empate, deben lanzarse al menos 200 overs en el partido para que las apuestas sean válidas.

Mejor Bateador

En partidos con overs limitados, al menos el 40% de los overs originalmente asignados En cada entrada deben completarse los overs para que las apuestas sean válidas — salvo que un equipo quede Todos fuera o alcance su Objetivo antes.

Si un bateador no batea, todas las apuestas sobre él serán nulas.

Si dos o más jugadores terminan la entrada con el mismo número de carreras, Reglas de empate técnico se aplican.

En los partidos de Primera Clase y de prueba, las apuestas se aplican únicamente a la 1.^a entrada (a menos que se indique lo contrario), y deben jugarse al menos 60 overs, salvo que el equipo quede Todos fuera o declare.

Mejor lanzador

En partidos con overs limitados, al menos el 40% de los overs originalmente asignados En cada entrada deben completarse los overs para que las apuestas sean válidas — salvo que un equipo quede Todos fuera o alcance su Objetivo antes.

Si un lanzador no lanza, todas las apuestas sobre él serán nulas.

Si dos o más lanzadores consiguen el mismo número de wickets, el que haya concedido menos carreras será considerado el ganador.

Si aún no existe un ganador claro, Reglas de empate técnico se aplican.

En Primera Clase o en Partidos de prueba, el mercado se aplica únicamente a la 1.^a entrada (salvo que se especifique lo contrario), y deberán jugarse al menos 60 overs, salvo que el equipo quede 'Todos fuera' o la entrada sea declarada.

Jugador del partido

Las apuestas se liquidarán según el Jugador del partido declarado oficialmente.

Si dos o más jugadores comparten el premio, reglas de empate técnico Se aplicarán.

Si no se anuncia oficialmente ningún Jugador del partido, todas las apuestas serán nulas.

Primera bola del partido**Segunda bola del partido****Tercera bola del partido**

La entrega designada debe efectuarse para que las apuestas sean válidas.

Puede haber más de seis entregas En un over debido a bolas anchas o bolas nulas.

Las apuestas se liquidan únicamente en la entrega específica. Por ejemplo, en la secuencia: bola ancha, bola ancha, bola nula, una, cuatro, wicket, dos, tres — la bola nula es el tercer lanzamiento, aunque sea la primera bola legal una carrera.

Cuando haya múltiples resultados en un solo lanzamiento, la liquidación sigue esta jerarquía de prioridades:

1. Wicket
2. Bola no válida
3. Bola ancha
4. Byes / leg byes
5. Carreras (incluida la bola nula)

Ejemplo: si un No Ball vale cuatro carreras, No Ball Es el resultado.

Si una Entrega da como resultado 2 carreras y un Run Out, la apuesta se liquida como un Wicket.

Total de bolas anchas

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si se completan menos del 80 % de los overs programados En cada entrada debido a factores externos (p. ej. mal tiempo), a menos que la liquidación ya se haya determinado.

En los empates en partidos de Primera Clase, las apuestas serán nulas si se disputan menos de 200 overs hayan sido lanzados, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Las bolas anchas en un super over no cuentan.

Total de carreras en la entrega

Solo se contarán las carreras acreditadas a la entrega indicada — ya sean legales o ilegales.

Las bolas ilegales, como las anchas, se consideran entregas individuales. Por ejemplo, un over que incluye dos bolas anchas constará de 8 entregas en lugar de las 6 bolas legales habituales.

Si a una bola ancha le sigue un cuatro, se liquidarán como dos mercados de entrega separados: la bola ancha cuenta como 1 y la entrega posterior como 4.

Si la entrega indicada no tiene lugar por cualquier motivo, todas las apuestas sobre dicha entrega serán nulas.

Total de carreras en el over #

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo que batee quede todos fuera, declare o alcance su objetivo dentro del over — salvo que el resultado del mercado ya se haya determinado.

Las carreras de penalización solo contarán si se otorgan a una entrega específica dentro de ese over.

Wicket en el over #

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo que batee quede todos fuera, declare o alcance su objetivo dentro del over — salvo que el resultado del mercado ya se haya determinado.

Cuattros de límite en el over #

Solo contarán los cuattros acreditados al bateador. Se excluyen los byes, leg byes y wides.

Los cuattros anotados en una bola no válida contarán si el límite se acredita al bateador.

Los lanzamientos excesivos no cuentan para el bateador y se excluyen de este mercado.

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo que batee quede todos fuera, declare o alcance su objetivo — salvo que el resultado ya se haya determinado.

Seis de límite en Over #

Solo los seis golpeados por un bateador contarán.

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador esté todos fuera, declare o alcance su objetivo, a menos que el resultado de este mercado ya se haya determinado.

Si se anotan seis carreras de una sola entrega, pero no es un seis golpeado por un bateador (p. ej., debido a lanzamientos excesivos), no contará para este mercado.

Carreras exactas anotadas en el over #

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador esté todos fuera, declare o alcance su objetivo dentro del over, a menos que el resultado de este mercado ya se haya determinado.

Carreras exactas en el lanzamiento #

Solo contarán las carreras anotadas en el lanzamiento especificado. Las entregas legales e ilegales (como los wides) son válidas para la liquidación.

Un wide cuenta como una entrega independiente. Por ejemplo, un over con dos wides contendrá ocho entregas en lugar de seis.

Si se lanza un wide seguido de un cuatro, se tratarán como mercados de lanzamiento separados: el primero se liquidará como 1 carrera (wide), el segundo como 4 carreras (entrega legal).

Si la entrega especificada no tiene lugar por cualquier motivo, todas las apuestas sobre esa entrega serán nulas.

Carreras totales en un over (impar/par)

Las apuestas se liquidan en función de si el número total de carreras anotadas en el over especificado es impar o par.

El over debe completarse íntegramente, salvo que el equipo bateador quede todos fuera, se declare o alcance su objetivo dentro del over.

Las carreras de penalización solo se contarán si se adjudican a una entrega específica dentro de ese over.

Un total de cero carreras se considerará un número par.

Carreras totales del partido (impar/par)

Las apuestas se liquidan en función de si el número total de carreras anotadas en el partido es impar o par.

En los partidos con overs limitados, al menos el 80% de los overs originalmente asignados en cada entrada debe disputarse, salvo que ya se haya determinado el resultado.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

En los partidos de Primera Clase o de prueba, se considera todo el partido; Sin embargo, en caso de un Partido empatado, se deben disputar al menos 200 overs para que las apuestas sean válidas.

Las carreras de penalización se incluirán a efectos de liquidación únicamente si fueron atribuidas oficialmente al total en el momento del juego, no si se añadieron de forma retrospectiva.

Total de los primeros 5/6/10/15/20 overs

El número de overs especificado debe completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado el resultado.

Si la entrada llega a una conclusión natural dentro del número de overs especificado (por ejemplo, si el equipo queda 'Todos fuera' o se alcanza el 'Objetivo'), las apuestas se liquidarán en función del marcador final de la entrada.

Las carreras de penalización se incluirán en el total solo si fueron atribuidas oficialmente al total en el momento del juego. Los ajustes retrospectivos no se tendrán en cuenta.

En caso de un Partido abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Total de eliminaciones en los primeros 5/10/15 overs

Las apuestas serán nulas si no se completa el número de overs especificado, salvo que el equipo bateador quede todos fuera, declare su entrada, alcance su objetivo o el resultado de la apuesta ya se haya determinado.

A efectos de liquidación, si un bateador es eliminado por tiempo o se retira, la eliminación se considerará como ocurrida en la entrega anterior.

Apuesta 3 vías. Entrada

Las apuestas solo tendrán validez si ambos equipos completan su primera entrada.

Carreras en la entrada

En los partidos con overs limitados, el equipo debe tener la oportunidad de enfrentarse al menos al 80 % de los overs originalmente programados. De lo contrario, las apuestas serán nulas a menos que la liquidación ya haya sido determinada.

En los partidos de Primera Clase o de prueba, deben jugarse al menos 60 overs en la entrada, a menos que el equipo nombrado esté Todos fuera o haya declarado.

Las carreras de penalización se incluirán en el total final si fueron atribuidas antes del final de la entrada. Las carreras añadidas de forma retrospectiva no contarán.

Total de eliminaciones en la entrada

En partidos con overs limitados, se deben lanzar al menos el 80 % de los overs originalmente asignados para que las apuestas sean válidas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Los wickets obtenidos en el super over no se contabilizan.

En partidos de Primera Clase o de prueba, se deben lanzar al menos 60 overs en la entrada, a menos que el equipo quede 'Todos fuera' o haya declarado.

Total de cuatros en la entrada**Total de seises en la entrada**

Solo se contabilizarán cuatros o seises en el límite que se anoten directamente con el bate.

Quedan excluidos los lanzamientos excesivos, todos los cuatros corridos y los extras.

En los partidos con overs limitados debe completarse al menos el 80 % de los overs originalmente asignados, salvo que el resultado ya esté determinado.

Los cuatros y los seises anotados en el super over no se tienen en cuenta.

En partidos de Primera Clase o de prueba, se deben lanzar al menos 60 overs en la entrada, a menos que el equipo quede 'Todos fuera' o haya declarado.

Entrada Extras Total

Incluye lanzamientos anchos, bolas nulas, byes y leg byes. En el caso de las bolas nulas, las carreras adicionales anotadas en la entrega no se contabilizan.

En los partidos con overs limitados debe completarse al menos el 80 % de los overs originalmente asignados, salvo que el resultado ya esté determinado.

Los extras registrados en el super over no se contabilizan.

En partidos de Primera Clase o de prueba, se deben lanzar al menos 60 overs en la entrada, a menos que el equipo quede 'Todos fuera' o haya declarado.

Total de eliminaciones por carrera en la entrada

En los partidos con overs limitados debe completarse al menos el 80 % de los overs

originalmente asignados, salvo que el resultado ya esté determinado.
 Las eliminaciones por carrera que ocurran en un super over no cuentan.
 En partidos de Primera Clase o de prueba, se deben lanzar al menos 60 overs en la entrada, a menos que el equipo quede 'Todos fuera' o haya declarado.

Total de bolas anchas en la entrada

En los partidos con overs limitados, se debe jugar al menos el 80 % de los overs programados originalmente, a menos que el resultado ya se haya determinado.
 Las bolas anchas lanzadas en un super over no cuentan.
 En los partidos de Primera Clase o de prueba, se debe jugar un mínimo de 60 overs en la entrada, a menos que el equipo bateador haya sido eliminado (todos fuera) o haya declarado.

Mejor Bateador en la Entrada

Este mercado se liquida de acuerdo con el bateador que logre la puntuación individual más alta en la entrada de un equipo.
 En los partidos con overs limitados, se debe jugar al menos el 40 % de los overs programados originalmente en cada entrada para que las apuestas sean válidas, a menos que el equipo quede todos fuera o alcance su objetivo antes de ese momento.
 Si un bateador no batea, las apuestas sobre ese jugador serán nulas.
 Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Mejor lanzador en una entrada

Este mercado se liquida con el lanzador que consiga más wickets en una sola entrada.
 En los partidos con overs limitados, para que las apuestas sean válidas debe jugarse al menos el 40 % de los overs programados en cada entrada, salvo que un equipo quede Todos fuera o alcance su objetivo antes.
 Si un lanzador no lanza ningún over, las apuestas sobre ese jugador serán nulas.
 Si dos o más lanzadores consiguen el mismo número de wickets, se considerará ganador al que haya cedido menos carreras.
 Si aún no hay ganador, se aplican las reglas de empate técnico.

Carreras totales del jugador

Jugador para anotar 10/25/50/75/100 carreras

Mayor puntuación individual

Total del mejor bateador

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si la entrada se reduce en más del 20 % respecto al número de overs originalmente programados en el momento en que se realizó la apuesta, salvo que el resultado ya esté determinado.
 Cualquier apuesta realizada en la que no se produzca juego adicional tras efectuarse será nula.
 Si un Bateador se retira lesionado y no regresa, la liquidación se basará en la puntuación en el momento de la retirada. Si el Bateador regresa y anota carreras adicionales, estas se sumarán a efectos de la liquidación.
 En caso de sustitución por conmoción cerebral, las apuestas del jugador original se liquidarán según su puntuación final (si ha bateado) o se declararán nulas (si no ha bateado). Se creará un nuevo mercado para el jugador sustituto.

Apuestas realizadas después de que un Bateador haya enfrentado su última bola serán nulas.

En directo apuestas: el Bateador debe estar en la zona de bateo cuando se lance la bola para que la apuesta sea válida.

Previo al partido apuestas: el Bateador no necesita estar en la zona de bateo, siempre que su equipo haya tenido la oportunidad de enfrentarse al menos al 80 % de los overs asignados en el momento de realizar la apuesta.

Equipo del Mejor Bateador

Se aplican las mismas reglas que para el mercado de Mejor Bateador.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Equipo del Mejor Lanzador

Se aplican las mismas reglas que para el mercado de Mejor Lanzador.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

50 y Ganar

Deben estar disponibles al menos el 80 % de los overs programados originalmente para el equipo del bateador designado, o todas las apuestas serán nulas, a menos que el bateador ya haya alcanzado las 50 carreras.

Para ganar la apuesta, el bateador designado debe anotar al menos 50 carreras y su equipo debe ganar el partido, según el resultado oficial.

Si no se declara un Resultado oficial, todas las apuestas serán nulas, independientemente de si el bateador superó las 50 carreras.

Anotará 50/100 Carreras

Las apuestas se liquidan según si el bateador seleccionado anota al menos 50 o 100 carreras en el partido.

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si el partido se reduce a menos del 80% de los overs programados originalmente — a menos que la liquidación ya se haya determinado.

En los partidos de Test y de Primera Clase que finalicen en empate, deben jugarse al menos 200 overs para que las apuestas sean válidas.

Total de cuatros del jugador

Total de seises del jugador

Solo se contabilizarán los cuatros y seises que alcancen el límite y se anoten con el bate.

No se contabilizan los lanzamientos excesivos, los cuatros anotados corriendo ni las extras.

En los partidos con overs limitados, las apuestas se declararán nulas si la entrada se reduce en más de un 20 % de los overs programados en el momento de realizar la apuesta—salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Cualquier apuesta en la que no se reanude el juego tras haber sido aceptada, por cualquier motivo, será nula.

En directo apuestas: el Bateador debe estar en la zona de bateo cuando se lance la bola para que la apuesta sea válida.

Previo al partido Apuestas: el bateador no necesita estar en la zona de bateo, siempre que su equipo haya tenido la oportunidad de enfrentarse al menos al 80 % de los overs

asignados en el momento en que se efectuó la apuesta.
Los cuatros/seises anotados en un super over no cuentan.

Método de eliminación (2-Way)

Método de eliminación (7-Way)

Método de eliminación (6-Way)

Método de eliminación del jugador

Si el bateador especificado no está fuera, todas las apuestas serán nulas.

Los métodos de eliminación válidos son: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket y Timed Out.

Si el bateador especificado se retira y no vuelve a batear, todas las apuestas serán nulas. Si el bateador regresa y es eliminado, las apuestas se mantendrán.

Si el wicket especificado no cae, todas las apuestas serán nulas.

En el mercado de 2 vías, 'Caught' incluye atrapada de un jugador de campo, atrapada del wicket-keeper y cualquier otra captura. Todos los demás métodos se consideran 'Not Caught'.

Próximo jugador eliminado

Ambos bateadores nombrados deben estar en el crease cuando uno de ellos sea eliminado para que las apuestas se mantengan.

Si un bateador se retira (lesionado o no eliminado), todas las apuestas serán nulas y se formará un nuevo mercado.

Si no cae ningún otro wicket por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas.

Total del equipo antes de la eliminación #

La puntuación del equipo en el momento de la caída del wicket indicado se utilizará para la liquidación.

Si un bateador se retira lesionado y es reemplazado, esto no contará como un wicket. El mercado no se liquidará hasta que se produzca la caída de un wicket.

Si la entrada finaliza naturalmente (declaración o al alcanzarse el objetivo), se utilizará la puntuación final de la entrada para la liquidación.

Las apuestas realizadas en las que no se reanuda el juego tras su realización serán nulas.

Si el juego se interrumpe por la lluvia, las apuestas realizadas antes de la interrupción se liquidarán si ya se ha alcanzado el total o, en caso contrario, serán nulas si no se reanuda el juego.

Las carreras de penalización están incluidas.

En caso de partido abandonado, las apuestas serán nulas salvo que el resultado ya se haya determinado.

Enfrentamiento de bateadores

Las apuestas se liquidan según las puntuaciones oficiales de los bateadores especificados en la entrada.

Si ambos bateadores anotan el mismo número de carreras, la apuesta se liquidará como un empate técnico.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si se completan menos del 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (p. ej. mal tiempo) tras realizar la apuesta, a menos que el resultado ya esté determinado.

Las carreras anotadas en el super over no cuentan.

Enfrentamiento de lanzadores

Las apuestas se liquidan según las puntuaciones oficiales del lanzador especificado en la entrada.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si se completan menos del 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (p. ej. mal tiempo) tras realizar la apuesta, a menos que el resultado ya esté determinado.

Si ambos lanzadores consiguen el mismo número de wickets, la apuesta se liquidará como un empate técnico.

Los wickets logrados en un super over no cuentan.

Ganador de la Serie

Las apuestas en Mercados de series se mantendrán mientras se complete al menos un partido programado, salvo indicación en contrario.

Si tras realizar la apuesta no se reanuda el juego en la Serie, todas las apuestas serán nulas.

Si la Serie termina en empate y no se ofreció la opción de empate, todas las apuestas serán nulas.

Ganador de la Serie tras 2 Tests

Las apuestas en Mercados de series se mantendrán mientras se completen al menos dos partidos programados, salvo indicación en contrario.

Si tras realizar la apuesta no se produce más juego en la serie, todas las apuestas serán nulas.

Hándicap de la serie

Las apuestas serán nulas si no se completa el número de partidos programados tras realizarse las apuestas, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Equipo con la puntuación más alta en una entrada

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Resultado correcto de la serie

Las apuestas serán nulas si no se disputan todos los partidos programados, a menos que el resultado ya se haya determinado.

Resultado del primer partido de prueba/serie

Las apuestas en los Mercados de series se mantendrán siempre que al menos un partido programado se complete, a menos que se indique lo contrario.

Si una serie acaba en empate y no se ofrece la opción de empate, las apuestas serán nulas.

Jugador de la Serie

Cualquier apuesta a un jugador señalado que no participe en la serie especificada será nula.

Ganador según lo declarado por la ICC.

Se aplican las reglas de empate técnico.

Doble oportunidad

Todas las apuestas de partido se liquidarán conforme a los resultados oficiales.
Si no existe un resultado oficial, todas las apuestas serán nulas.

Ganador del sorteo de la serie

Mayor número de sorteos ganados en la serie

Las apuestas serán nulas si no se celebran los sorteos programados, a menos que la liquidación ya esté determinada.

En caso de empate en una serie con un número par de partidos, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Carreras totales de la serie

Se liquida según el total de carreras anotadas en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos de la serie deben jugarse a menos que la liquidación ya esté determinada.

Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, el partido completo cuenta, pero en caso de partido empatado deben lanzarse al menos 200 overs en cada partido.

Totales de cuatros de la serie**Totales de seises de la serie****Totales de límites de la serie**

Se liquida según el total de cuatros, seises y límites anotados en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos de la serie deben jugarse a menos que la liquidación ya esté determinada.

Solo contarán los cuatros y seises conseguidos con el bate. Los lanzamientos excesivos, todas las carreras de cuatros y seises y las extras no cuentan.

Los cuatros y seises anotados en un Super Over no cuentan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, el partido completo cuenta, pero en caso de partido empatado deben lanzarse al menos 200 overs en cada partido.

Mayor número de cuatros en la serie**Mayor número de seises en la serie**

Se liquida según el total de cuatros y seises anotados por un equipo en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos debe completarse, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Solo contarán los cuatros y seises conseguidos con el bate. Los lanzamientos excesivos, todas las carreras de cuatros y seises y las extras no cuentan.

Los cuatros y seises anotados en un Super Over no cuentan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, el partido completo cuenta, pero en caso de partido empatado deben lanzarse al menos 200 overs en cada partido.

Serie: Mayor número de eliminaciones por carrera

Se liquida según el mayor número de eliminaciones por carrera registradas en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos debe completarse, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Las eliminaciones por carrera en un super over no se contabilizan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de bolas anchas de la serie**Total de extras de la serie**

Incluye bolas anchas, bolas nulas, byes, leg byes y carreras de penalización de todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos debe completarse, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Las bolas anchas/extras en un super over no se tienen en cuenta.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Mayor número de extras en la serie

Incluye bolas anchas, bolas nulas, byes, leg byes y carreras de penalización de todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos debe completarse, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Las extras en un super over no se tienen en cuenta.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de wickets de la serie

Se liquida según el número total de wickets caídos en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Los wickets que se produzcan en un super over no cuentan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de Eliminaciones por Carrera de la Serie**Total de Ducks de la Serie**

Se liquida según el número total de eliminaciones por carrera o ducks registrados en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Las eliminaciones por carrera y los ducks en un super over no cuentan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Serie: Cada Equipo Anotará

Ambos equipos deben anotar más o menos que el total especificado en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En partidos de Primera Clase o partidos de prueba, se deben lanzar al menos 60 overs en cada entrada, a menos que el equipo nombrado quede todos fuera o decida declarar.

Total de maidens de la serie

Se liquida según el número total de overs maidens lanzados a lo largo de todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Los maidens lanzados en un super over no se contabilizan.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de puntuaciones de los mejores bateadores de la serie

Se liquida según el total combinado de todas las puntuaciones de los mejores bateadores en todos los partidos de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de la serie en el over de mayor puntuación

Se liquida según el total combinado de todos los overs de mayor puntuación de la serie.

En una serie de partidos con overs limitados, al menos el 90 % de los overs originalmente

asignados en todos los partidos deben haberse completado, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

En las series de Primera Clase o de partidos de prueba, se contabiliza todo el partido, pero en caso de Partido empatado deben completarse al menos 200 overs en cada partido.

Si no hay más juego después de que se haya efectuado la apuesta, dichas apuestas serán nulas.

Total de wickets atrapados

Número total de wickets atrapados por los jugadores durante el partido. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluidas las inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las atrapadas realizadas en un Super Over no cuentan.

Total de wickets atrapados del equipo (liquidado desde la perspectiva del equipo de bolos)

Número total de wickets atrapados por los jugadores en cada entrada. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluyendo inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Los mercados de equipo se liquidan desde la perspectiva del equipo de bolos. Las atrapadas realizadas en un Super Over no cuentan.

Total de bolas sin carrera del equipo (incluidos byes y leg byes)

Número total de bolas sin carrera por equipo en cada entrada. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluyendo inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las bolas sin carreras en un Super Over no cuentan.

Mankading en el partido

Se refiere al acto en el que el lanzador elimina a un bateador que no está al bate si abandona su crease antes de que la pelota sea liberada.

Uno de los equipos anotará exactamente Nelson (111 carreras).

La apuesta gana si cualquiera de los equipos finaliza su entrada con exactamente 111 carreras. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluyendo inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Nelson doble (222) y Nelson triple (333) no cuentan.

Cualquier bateador abridor llegará al final de la entrada

La apuesta gana si al menos uno de los dos bateadores abridores permanece sin quedar eliminado al final de la entrada. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán

nulas si se completan menos del 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluido el mal tiempo), tras efectuarse la apuesta, a menos que el resultado ya se haya determinado.

% de carreras procedentes de límites

Porcentaje de carreras anotadas desde límites en relación con el total de carreras del partido. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluyendo inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las carreras y los límites en un Super Over no se cuentan.

% de carreras del equipo procedentes de límites

Porcentaje de carreras de un equipo anotadas desde límites en relación con el total de carreras de la entrada. En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se completan al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos (incluyendo inclemencias meteorológicas), a menos que el resultado ya se haya determinado.

Las carreras y los límites en un Super Over no se cuentan.

Total de carreras en el Powerplay (ambos equipos)

Las apuestas de este mercado se liquidan según el número total de carreras anotadas durante los overs de Powerplay de ambos equipos combinados. En los partidos T20, el Powerplay corresponde a los primeros seis overs de la entrada de cada equipo. En los partidos ODI, corresponde a los primeros diez overs de la entrada de cada equipo.

Incluso si el partido se reduce debido a factores externos (p. ej., lluvia), este mercado se liquidará basándose en los seis overs completos (T20) o diez overs completos (ODI) de cada equipo. El número especificado de overs debe completarse en su totalidad, a menos que el resultado ya se haya determinado; de lo contrario, las apuestas serán nulas.

Si el Powerplay finaliza de forma natural dentro de los overs especificados (por ejemplo, el equipo queda Todos fuera o se alcanza el Objetivo), las apuestas se mantendrán y se liquidarán según el marcador final de la entrada.

Las extras y las carreras de penalización se incluirán en el total final a efectos de liquidación si se atribuyen oficialmente al total en el momento del juego, pero no si se añaden de forma retrospectiva.

Tiempo de bateo del jugador

Las apuestas en este mercado se liquidan en función del tiempo total (en minutos) que el jugador nombrado permanece en el área de bateo durante su entrada — desde que enfrenta su primera entrega legal hasta que sea eliminado o termine la entrada, lo que ocurra primero.

El tiempo se mide en minutos reales, no en bolas ni en overs. Si el jugador no batea, las apuestas serán nulas. Si el jugador está *retirado* o *no eliminado*, el tiempo hasta ese momento se contabiliza.

En caso de retraso por lluvia u otra interrupción, el reloj se detiene y se reanuda cuando continúa el juego.

El cronometraje oficial se determina principalmente a partir de la hoja de puntuación de

ESPNcricinfo. Si el partido se abandona antes de que el jugador tenga la oportunidad de batear, todas las apuestas serán nulas.

Nos reservamos el derecho de usar nuestro propio criterio para liquidar el mercado si ESPNcricinfo facilita información incompleta o claramente incorrecta.

El tiempo transcurrido en un Super Over no se contabiliza.

El bate se romperá

Las apuestas en este mercado se liquidan en función de si un bate se rompe de forma visible y clara durante el partido, ya sea por el impacto con la pelota o por el uso habitual. Se considerará que un bate está roto si se parte, se agrieta visiblemente o si se desprende cualquier parte (p. ej., hoja, mango).

Los daños cosméticos o las grietas menores no cuentan. Solo se consideran los incidentes que ocurren durante el juego en vivo —no durante el calentamiento ni después del partido—.

Este mercado se liquida con base en nuestras fuentes internas y en la revisión de las imágenes oficiales de la retransmisión. No se utilizan sitios web externos ni informes de terceros para la liquidación. Nuestra decisión es definitiva, especialmente en los casos en que no exista confirmación oficial.

Reglas de ganador final

Las asignaciones de no participantes en los mercados de ganador final se aplican de la siguiente manera:

Mercado	T10	T20	One Day	Test
Seis	13	12	8	8
Cuattros	17	26	42	117
Medias centenas	2	2	3	8
Siglos	0	0	1	3
Wickets	9	12	14	33
Eliminaciones por carrera	1	1	1	1
Ceros	1	1	2	4
Carreras	-	325	465	-
Atrapadas	-	12	-	-
Atrapadas de fildeo	-	8	-	-
Atrápadas del receptor	-	2	-	-
Atrápado y boleado	-	0	-	-
Desplazado	-	0	-	-
Boleado	-	3	-	-
LBW	-	0	-	-
Retirados (Out)	-	0	-	-

Mercado	T10	T20	One Day	Test
Retirados (lesionados)	-	0	-	-
Golpea el wicket	-	0	-	-

Asignación de no participante

La asignación de no participante se aplica únicamente a partidos abandonados en los que no hay resultado oficial.

Esta asignación no se incluirá en un partido reducido si hay un resultado oficial.

En caso de un partido abandonado, se añadirá un número específico a los mercados de ganador directo.

Estos valores para los diferentes formatos están resaltados en la tabla anterior.

Ganador del torneo

Este mercado se liquidará según el resultado oficial del torneo.

En caso de un torneo compartido, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Carreras del torneo

Este mercado se liquidará tras la finalización del torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de que uno o varios partidos sean abandonados, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Seis del torneo

Este mercado se liquidará tras la finalización del torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de que uno o varios partidos sean abandonados, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Cuatros del torneo

Este mercado se liquidará tras la finalización del torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de que uno o varios partidos sean abandonados, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Wickets del torneo

Este mercado se liquidará tras la finalización del torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de partido abandonado, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Ducks del torneo

Este mercado se liquidará tras la finalización del torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de partido abandonado, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Mejor bateador del torneo

Este mercado corresponde al jugador con más carreras en el torneo.

La liquidación se basa en el resultado oficial una vez finalizado el torneo.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Mejor lanzador del torneo

Este mercado corresponde al jugador con más wickets en el torneo.

La liquidación se basa en el resultado oficial una vez finalizado el torneo.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Mejor bateador del equipo en el torneo

Este mercado corresponde al jugador con más carreras en el equipo nombrado durante el torneo.

La liquidación se basa en el resultado oficial una vez finalizado el torneo.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Mejor lanzador del equipo en el torneo

Este mercado corresponde al jugador con más wickets en el equipo nombrado durante el torneo.

La liquidación se basa en el resultado oficial una vez finalizado el torneo.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Mayor número de sorteos ganados en el torneo

Se liquida según el mayor número de sorteos ganados en el torneo.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Mayor número de carreras en el torneo

Se liquida a favor del equipo con el mayor número de carreras en el torneo, de acuerdo con el resultado oficial tras la conclusión del torneo.

Si un torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Torneo: más seis

Se liquida según el equipo con más seis en el torneo, de acuerdo con el Resultado oficial tras la finalización del torneo.

Si un torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Torneo: más cuatros

Se liquida según el equipo con más cuatros en el torneo, de acuerdo con el Resultado oficial tras la finalización del torneo.

Si el torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Totales de seis del jugador en el torneo

Se liquida según el número total de seis logrados por el jugador especificado en el torneo, de acuerdo con el Resultado oficial tras la finalización del torneo.

Si el torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Total de cuatros del jugador en el torneo

Se liquida en función del número total de cuatros logrados por el jugador especificado en el torneo, según el resultado oficial una vez concluido el torneo.

Si el torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Jugador del torneo con más seises

Se liquida en función del jugador que haya conseguido más seises en el torneo, según el resultado oficial una vez concluido el torneo.

Si el torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Jugador del torneo con más cuatros

Se liquida en función del jugador que haya conseguido más cuatros en el torneo, según el resultado oficial una vez concluido el torneo.

Si el torneo se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Comparación diaria de bateadores

Compara las estadísticas de los jugadores mencionados (carreras/cuatros/seis) en los partidos de hoy y se liquida según el resultado oficial.

Si uno de los partidos se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

El mercado "Ganador" se liquida según el total de carreras de los jugadores.

Comparación diaria de lanzadores

Compara los wickets de los jugadores mencionados en los partidos de hoy y se liquida según el resultado oficial.

Si uno de los partidos se abandona, todas las apuestas serán nulas.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

El mercado "Ganador" se liquida en función del total de wickets de los jugadores.

Total de atrapadas del torneo**Atrapadas de fildeo****Atrapadas del receptor****Atrapado y boleado**

Desplazado**Boleado****LBW****Retirados (Out)****Retirados (lesionados)****Golpea el wicket****Eliminaciones por carrera**

Estos mercados se liquidarán al finalizar el torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de que uno o varios partidos sean abandonados, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Medias centenares del torneo**Siglos****Dobles centenares del torneo**

Estos mercados se liquidarán al finalizar el torneo.

Si un torneo es abandonado, las apuestas serán nulas.

En caso de que uno o varios partidos sean abandonados, se aplicará la asignación de no participantes a este mercado a efectos de liquidación.

La asignación de no participantes solo se aplicará a partidos completamente abandonados y no a partidos reducidos.

Máximo de over/entrada del torneo**Sociedad de apertura****Puntuación individual en el partido****Cuatros en un partido****Seis en un partido**

Este mercado corresponde al mayor número de carreras/cuatros/seis anotado en cualquier over, entrada o partido durante el torneo.

Se liquidará según el resultado oficial, una vez finalizado el torneo.

Si un torneo es abandonado, entonces las apuestas serán nulas.

Total de overs del torneo con seis 6s

El over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador quede Todos fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over.

Solo cuentan los sixes anotados con el bate; no se tienen en cuenta los lanzamientos excesivos (overthrows), los sixes tras correr todas las carreras ni las extras.

Los sixes anotados en un super over no cuentan.

Tasa de economía del torneo

Solo se tienen en cuenta los partidos disputados por el jugador.

Debe completarse un mínimo de 20 overs para el formato T20.

Debe completarse un mínimo de 30 overs para el formato ODI.

Equipo# para ganar el partido y la asociación de apertura

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible

completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, tras la colocación de la apuesta, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Cualquier apuesta en la que no se produzca más juego tras la colocación de la misma, por cualquier motivo, será nula.

En caso de empate en la asociación de apertura, el mercado se liquidará como pérdida.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

Equipo# para ganar el partido, el sorteo y la asociación de apertura

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, tras la colocación de la apuesta, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Cualquier apuesta en la que no se produzca más juego tras la colocación de la misma, por cualquier motivo, será nula.

En caso de empate en la asociación de apertura, el mercado se liquidará como pérdida.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

Si no hubo sorteo, el mercado será nulo.

Equipo# para ganar el partido y total de eliminaciones por carrera en el partido superior a 1,5.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las malas condiciones meteorológicas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Equipo# para ganar el partido y total de ceros en el partido superior a 1,5.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las malas condiciones meteorológicas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Equipo# para ganar el partido y Equipo# que anote más seis.

Solo se contabilizan los seis anotados con el bate: no cuentan los lanzamientos excesivos, los seis conseguidos mediante carrera ni los extras.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las malas condiciones meteorológicas, a menos que ya se haya determinado la liquidación.

Cualquier apuesta en la que no se produzca más juego tras la colocación de la misma, por cualquier motivo, será nula.

Los seis anotados en un super over no cuentan.

En caso de empate en el mayor número de seis, el mercado se liquidará como pérdida.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

Equipo# para ganar el partido y Equipo# que anote más cuatros.

Cuatros anotados únicamente de bateo cuentan: lanzamientos excesivos, cuatros a la carrera y extras no cuentan.

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, después de realizar la apuesta, a menos que la liquidación ya se hubiera determinado.

Cualquier apuesta en la que no se produzca más juego tras la colocación de la misma, por cualquier motivo, será nula.

Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

En caso de empate en el mayor número de cuatros, el mercado se liquidará como pérdida.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

Equipo # para ganar el partido & ganar el sorteo & total de carreras del jugador superior a #

Si al menos una de las opciones mencionadas no se cumple, las apuestas serán nulas.

En caso de empate en el partido, el mercado será nulo.

Todos los cuatro abridores deben anotar más de # carreras cada uno.

Abridor Significa uno de los dos bateadores que están al inicio de la entrada.

Los cuatro abridores deben salir al terreno de juego para que la apuesta se liquide.

Debe golpearse un límite en cada una de las 6 entregas de un over.

Solo contarán los cuatros/seis de límite anotados con el bate.

No se contabilizan los lanzamientos excesivos, los cuatros anotados corriendo ni las extras.

Las entregas del super-over no cuentan.

Ambos equipos tendrán un run out.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas inclemencias meteorológicas, tras realizar la apuesta, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Cada equipo anotará más de # carreras en su primer over.

Las apuestas se liquidan en función del total de carreras anotadas en los overs especificados.

El over en su totalidad debe completarse a menos que el equipo bateador quede "Todos fuera", declare o alcance su objetivo dentro del over.

Las carreras de penalización solo contarán cuando se acrediten a una entrega concreta de ese over.

Cada equipo anotará más de 59,5 carreras en sus primeros 6 overs.

Las apuestas se liquidan en función del total de carreras anotadas en los overs especificados.

Los overs en su totalidad deben completarse a menos que el equipo bateador quede "Todos fuera", declare o alcance su objetivo dentro del over.

Cada equipo anotará más de # cuatros

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, tras la colocación de la apuesta, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

Cada equipo anotará más de # seis

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, tras la colocación de la apuesta, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Los sixes anotados en un super over no cuentan.

Equipo# total de linderos más de #

Los cuatros/seis de límite anotados solo con el bate contarán; los lanzamientos excesivos, los cuatros anotados corriendo y las extras no contarán.

Las apuestas se liquidan según el total de linderos anotados en los overs especificados.

El over en su totalidad debe completarse a menos que el equipo bateador quede 'Todos fuera', declare o alcance su objetivo dentro del over.

Las carreras de penalización contarán únicamente cuando se acrediten a una entrega concreta dentro de ese over.

Más de # seis & más de # cuatros & más de # bolas anchas

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias meteorológicas, tras haberse realizado la apuesta, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Más de # seis & más de # wickets

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias meteorológicas, tras haberse realizado la apuesta, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Que todo el equipo quede eliminado hasta el final de la 1.^a entrada del partido

El siguiente número mínimo de overs debe estar programado; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Partidos de 20 overs o menos (incluidas las competiciones de 100 bolas) – debe programarse la totalidad de los overs asignados a cada equipo.

Partidos de un día – debe programarse al menos 40 overs para cada equipo.

Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped en una entrada

El siguiente número mínimo de overs debe estar programado; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Partidos de 20 overs o menos (incluidas las competiciones de 100 bolas) – debe programarse la totalidad de los overs asignados a cada equipo.

Partidos de un día – debe programarse al menos 40 overs para cada equipo.

Que cualquiera de los equipos gane por 10 wickets

El siguiente número mínimo de overs debe estar programado; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Partidos de 20 overs o menos (incluidas las competiciones de 100 bolas) – debe programarse la totalidad de los overs asignados a cada equipo.

Partidos de un día – debe programarse al menos 40 overs para cada equipo.

Que caigan los 20 wickets

El siguiente número mínimo de overs debe estar programado; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Partidos de 20 overs o menos (incluidas las competiciones de 100 bolas) – debe programarse la totalidad de los overs asignados a cada equipo.

Partidos de un día – debe programarse al menos 40 overs para cada equipo.

Hat-trick en el partido

Las apuestas se liquidarán como "Sí" si se registra oficialmente un hat-trick (definido como que un lanzador elimine a tres bateadores con lanzamientos consecutivos en el mismo partido) durante el partido.

Wicket por derribar en cada una de las primeras # overs del partido El over deberá completarse en su totalidad, a menos que el equipo que bate esté completamente fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over, salvo que el resultado de este mercado ya esté determinado.

Over de mayor anotación del partido en la # entrada del equipo

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas inclemencias meteorológicas, tras realizar la apuesta, a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Más de 8,5 lanzamientos (legales+ilegales) en un over

El over deberá completarse en su totalidad a menos que el equipo que bate esté todos fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over.

Uno de los capitanes del equipo – Jugador del Partido

Uno de los capitanes del equipo debe ser nombrado oficialmente Jugador del Partido para que las apuestas se liquiden como ganadoras.

Velocidad de bateo del jugador

Deben cumplirse criterios mínimos para que las apuestas de velocidad de bateo sean válidas.

- T20: 8 bolas recibidas o 15 carreras anotadas.
- ODI: 15 bolas recibidas o 20 carreras anotadas.
- Test: 20 bolas recibidas o 20 carreras anotadas.

Economía del jugador

Overs mínimos que debe haber lanzado el jugador para que las apuestas sean aplicables:

- T20: 2 overs
- ODI: 3 overs
- Test: 5 overs

¿Qué sucederá primero?

La liquidación del mercado se basará en cuál de los dos eventos especificados ocurra primero. Para la liquidación, debe producirse al menos una de las dos opciones.

Cualquier bateador de apertura llegará hasta el final de la entrada.

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias del tiempo, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Método de expulsión Caught & Bowled en el partido.

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias del tiempo, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Golden Duck en el partido.

En los partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidos el mal tiempo, tras la colocación de la apuesta, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Platinum Duck también se liquida como Golden Duck.

Retirado lesionado.

Retirado out en el partido

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias del tiempo, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Marcador de la serie por sorteo.

Las apuestas serán nulas si no se realiza el número de sorteos programados, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Total de bolas nulas.

En partidos con overs limitados, las apuestas serán nulas si, tras realizar la apuesta, no se ha podido completar al menos el 80 % de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluidas las inclemencias del tiempo, salvo que la liquidación ya se haya determinado.

Total de bolas sin carrera.

Los wickets, los byes y los leg-byes también cuentan.

Mercados rápidos

Eliminación por bola

La bola nombrada debe lanzarse o todas las apuestas serán nulas.

Cualquier wicket acreditado a esa bola nombrada contará.

Las salidas por retirada y las por tiempo no contarán.

Ejemplo: si el over comienza con bola ancha, wicket, bola ancha, bola con cero carreras – entonces habrá un wicket en la primera bola legal del over, pero no en la segunda bola legal.

Extra en el over

¿Habrá un extra en el over especificado?

El over en su totalidad debe lanzarse, salvo que el equipo bateador quede Todos fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over, salvo que el resultado de este mercado ya esté determinado.

Las bolas anchas, los byes, los leg-byes, las bolas nulas y las carreras de penalización se consideran extras si se acreditan a una entrega concreta dentro de ese over.

Caos en el over

El over en su totalidad debe lanzarse, salvo que el equipo bateador quede Todos fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over.

Liquidación:

- 1 punto por carrera anotada en el over
- 2 puntos de bonificación por cada límite alcanzado
- 10 puntos por cada wicket conseguido

Refuerzo de over

El over en su totalidad debe jugarse salvo que el equipo bateador quede todos fuera, realice una declaración o alcance su Objetivo dentro del over.

Liquidación: 1 punto por carrera anotada en el over × carreras anotadas en la última bola.

Si la última bola no se lanza porque el equipo ha quedado Todos fuera, ha declarado o ha alcanzado el Objetivo — la última bola lanzada se considerará como la “última bola del over”.

Si la última bola no se lanza por alguna otra razón, todas las apuestas serán nulas.

Apuestas de Lotería de Over

se liquidan al coincidir tres resultados específicos de bola dentro de un over.

El over debe ser lanzado en su totalidad, a menos que el equipo bateador quede Todos fuera, declare o alcance su Objetivo dentro del over.

La bola nombrada se define como la entrega legal de la que se produjo la selección.

Ejemplo: Si el over comienza con Wide, Wide, Single, la primera entrega legal es el Single, y se liquidará como 3 carreras (2 wides + 1 carrera).

Cada resultado de un over corresponde a una de las combinaciones predefinidas enumeradas a continuación.

La decisión del operador es definitiva.

Combinación de Over:

1, 2, 13, 24, 35, 46	Dot Ball, Single, Boundary Four
3, 14, 25, 36, 47	Wicket, seis por el límite
4, 15, 26, 37, 48	Dos carreras, cuatro por el límite, seis por el límite
5, 16, 27, 38, 49	Bola muerta, dos carreras, cuatro carreras
6, 17, 28, 39	Una carrera, cuatro carreras, seis carreras
7, 18, 29, 40	Tres carreras, cuatro carreras
8, 19, 30, 41	Bola muerta, una carrera, dos carreras
9, 20, 31, 42	Una carrera, dos carreras, tres carreras
10, 21, 32, 43	Dos carreras, seis carreras
11, 22, 33, 44	Dos carreras, tres carreras, cuatro por el límite
12, 23, 34, 45	Wicket, una carrera, dos carreras

¿Será la eliminación un duck de oro?

Este mercado se refiere a que un bateador sea eliminado en la primera entrega que enfrente.

Se denomina duck de oro a la eliminación en la primera entrega de la entrada del bateador.

Un duck de platino (eliminación sin enfrentar ninguna entrega) también se liquida como duck de oro.

Las apuestas se liquidan como 'Sí' si dicha eliminación se registra oficialmente durante el partido.

Total de bolas antes de la eliminación

La liquidación se basa en el número de bolas completadas legalmente enfrentadas por el bateador designado, según consta en la hoja de resultados oficial.

Solo se contabilizan las bolas legales completadas.

Si un bateador se retira lesionado y es sustituido por otro jugador, esto no se cuenta como eliminación. El mercado no se liquidará hasta que caiga un wicket.

Si la entrada finaliza de forma natural (declaración o el equipo alcance el Objetivo), el número final de bolas enfrentadas se liquidará sólo si fue posible superar los totales negociados. De lo contrario, las apuestas serán nulas.

Cualquier apuesta realizada en la que no se produzca más juego Después de su realización serán nulas, a menos que ya se hayan determinado.

Si el juego se ve interrumpido debido a lluvia:

- Las apuestas se liquidarán si el total ya ha sido superado.
- Las apuestas serán nulas si el resultado aún no se ha determinado y no se produce más juego.

Eliminación en la entrega

¿Se producirá un wicket de la entrega indicada? Solo un wicket oficialmente acreditado La entrega designada contará — ya sea legal o ilegal. Una entrega ilegal

(p. ej. bola ancha) cuenta como entrega por derecho propio.

Ejemplo: Un over con 2 bolas anchas consistirá de 8 entregas en lugar de 6 bolas legales. Si la entrega nombrada no se produce, por cualquier motivo, las apuestas en esa entrega serán nulas.

Caída del wicket o límite de la entrega

¿Se producirá un wicket o un límite de la entrega nombrada? Solo un wicket o un boundary oficialmente acreditado. La entrega designada contará — ya sea legal o ilegal. Una entrega ilegal (p. ej. bola ancha) cuenta como entrega por derecho propio.

Ejemplo: Un over con 2 bolas anchas consistirá de 8 entregas en lugar de 6 bolas legales. Si la entrega nombrada no se produce, por cualquier motivo, las apuestas en esa entrega serán nulas.

Solo se considerarán válidos los boundaries genuinos realizados con el bate — los lanzamientos excesivos o las carreras de cuatros/seis no cuentan.

Extra en la entrega

Se anotará un extra de la entrega nombrada?

bolas anchas, carreras de byes, carreras de leg-byes, bolas nulas y carreras de penalización cuentan como extras.

Solo un extra oficialmente acreditado para la Entrega nombrada contará — ya sea que la Entrega sea legal o ilegal. Una bola ilegal (p. ej. bola ancha) se considera una Entrega por derecho propio.

Ejemplo: Un over con 2 bolas anchas consistirá de 8 entregas, no seis bolas legales. Si la entrega nombrada no se produce, por cualquier motivo, las apuestas en esa entrega serán nulas.

Primer impacto tras la Entrega

¿Cuál será el primer impacto después de que el lanzador haya lanzado la Entrega nombrada?

¿Será con el bate, el bateador, las stumps u otro? (es decir, ninguna de estas)?

Si es imposible determinar el primer impacto (p. ej. contacto simultáneo con el bate y la almohadilla), las apuestas serán nulas.

La decisión del operador es definitiva.

La Entrega no tiene que ser legal — las bolas ilegales (p. ej., bolas anchas) se consideran Entregas.

Un over con 2 bolas anchas consistirá de 8 Entregas, no de 6 legales. Si la entrega nombrada no se produce, por cualquier motivo, las apuestas en esa entrega serán nulas.

Límite en over

Solo límites acreditados al Bateador Contarán.

Byes, leg byes, o wides no cuentan.

Un golpe de límite procedente de una No Ball contará solo si se acredita al bateador.

El Over debe jugarse en su totalidad a menos que el equipo bateador esté Todos fuera, declare o alcance su Objetivo Durante el over, a menos que el resultado ya esté determinado.

Lanzamientos excesivos no se imputan al Bateador y, por lo tanto, no se consideran para los fines de este mercado.

Primer tiro anotador

¿Cuántas carreras procedentes del bate se anotarán con el primer tiro anotador? del over?
1, 2, 3, 4, 6 u Otro.

Solo carreras acreditadas al bateador

Contarán. Si la primera puntuación en el over es un wide y luego se logra un 4 en la siguiente Entrega — el mercado se liquidará como 4.

.Si se lanza un No Ball y se bate para conseguir carreras — solo el valor acreditado al bateador. Contarán.

Debe haber una Entrega con carreras acreditadas al bateador; de lo contrario, las apuestas serán nulas..

Lanzamientos excesivos contarán siempre que estén acreditados al bateador..

Ejemplo: si el bateador corre 1 y se producen 4 lanzamientos excesivos, se le acreditan 5 carreras y el mercado se liquidará como 'Other'.

Anotador de límite

¿Anotará el jugador nombrado el próximo límite??

Solo límites genuinos conseguidos con el bate Contarán.

Lanzamientos excesivos, cuatros de carrera y seises no cuentan cuentan.

Si no se anota ningún límite después de realizar la apuesta, las apuestas serán nulas.

El jugador nombrado no necesita estar en el área de bateo cuando se anote el siguiente límite — siempre que se consiga un límite posterior.

Próximo límite: 4 o 6

¿Será el próximo límite un 4 o un 6??

Solo límites genuinos conseguidos con el bate Contarán.

Lanzamientos excesivos, cuatros de carrera y seises no cuentan Conteo.

Si no se alcanza ningún límite adicional tras realizar la apuesta, las apuestas serán nulas.

Lado del límite

¿Se golpeará el siguiente límite en el lado de fuera o en el lado de pierna del terreno de juego?

Solo límites genuinos conseguidos con el bate Contarán.

Lanzamientos excesivos, cuatros de carrera y seises no cuentan Conteo.

Lado de fuera/lado de pierna Se juzgará en función de la postura del bateador en el momento en que el lanzador corre para lanzar.

Golpes switch o barridas inversas no alteran la determinación del lado.

Si es imposible determinar a qué lado se impactó el límite, las apuestas serán nulas.

La decisión del operador es definitiva.

Método de extras

¿Cuál será el siguiente tipo de extra? ¿Concedido por el equipo de bolos?

Resultados posibles: Wide, No Ball, Leg Bye, Bye, o Carreras de penalización.

Si no se conceden más extras, las apuestas serán nulas.

Si múltiples tipos de extras se producen en la misma entrega, el primero en producirse cronológicamente determinará el resultado.

Ejemplo: Si una bola nula es seguida por Leg Byes, el resultado será bola nula.

Jugador que conceda un extra

¿Qué jugador estará lanzando cuando se conceda el siguiente extra??

Extras incluyen: Wides, Byes, Leg-Byes, Bolas nulas y Carreras de penalización.

Carreras de penalización contarán únicamente si se acreditan a una entrega específica lanzada por un lanzador nombrado. Si no se acreditan a una entrega, y las carreras de penalización son el siguiente extra, las apuestas serán nulas.

Si no se conceden más extras tras formalizar la apuesta, la apuesta será nula.

Método de bola ancha

¿En qué lado del campo se producirá la siguiente bola ancha? ¿será lanzado?

Opciones: Off Side, Leg Side, u Otro (Por encima de la altura de la cabeza).

Lado de fuera y Lado de pierna se determinan por la postura del bateador mientras el lanzador inicia su carrera de aproximación.

Un golpe switch o un golpe inverso no Afectan esta determinación.

Si no es posible determinar la naturaleza de la bola ancha, la apuesta será nula.

La decisión del operador es definitiva.

Método de Bola No Válida

¿Qué tipo de bola no válida será la siguiente bola no válida? ¿será?

Opciones: Pie adelantado o Otro.

Si tras efectuarse la apuesta no se produce ninguna otra bola nula, la apuesta será nula.

Si no es posible determinar si la bola nula fue por pie adelantado u otro, la apuesta será nula.

La decisión del operadores definitiva.

Persona que realice la captura

¿Qué tipo de jugador realizará la siguiente captura?

Opciones: Guardián del wicket, Lanzador y Jugador de campo.

Fildeadores suplentes y jugadores de impacto se cuentan en este mercado.

La liquidación se basa en el rol del jugador en el momento de la captura.

Ejemplo: si un guardián habitual realiza una captura como fildeador estándar, 'Fildeador' será el ganador.

Si no se realiza ninguna captura después de realizar la apuesta, la apuesta quedará nula.

Bolas en el momento de la captura

¿Cuántas bolas legales se lanzarán en la entrada en el momento de la siguiente captura??

Bolas anchas y bolas nulas no cuentan Para el conteo de bolas.

Ejemplo: si se lanzan dos bolas anchas en el over, sigue contando como 6 bolas legales.

Si no se produce atrapada después de realizar la apuesta, la apuesta será nula.

Jugador que realizará la atrapada

¿Qué jugador nombrado realizará la próxima atrapada

?Solo cuentan los jugadores nombrados — si la atrapada la realiza un sustituto de campo o un jugador de impacto, las apuestas serán nulas.

Si ninguna captura se produce tras realizar la apuesta, la apuesta quedará nula.

Cuatros en bolas designadas

Todas las bolas designadas en el over deben ser lanzadas o las apuestas quedarán nulas. Solo los cuatros anotados con el bate cuentan — los lanzamientos excesivos, los cuatros por carrera y las extras no cuentan. Conteo.

La bola designada debe ser legal y completada, y debe anotarse un cuatro. Desde esa bola para que sea una apuesta ganadora.

Si hay entregas adicionales (p. ej., wide que resulte en cuatro), se considerará ganadora solo si se anotó un límite con el bate en la entrega legal.

Simples de bola

Todas las bolas designadas en el over deben ser lanzadas o las apuestas quedarán nulas. Un simple se define como una entrega legal de la que se anota 1 carrera con el bate y se acredita al bateador — los extras no cuentan.

.La bola nombrada debe ser legal y completada..

Si hay una bola ancha seguida de una carrera, la bola no contará como una carrera (se acreditan 2 carreras). Si hay una bola ancha seguida de una bola sin carrera, no contará como carrera, ya que la carrera no fue anotada con el bate y fue acreditada al bateador.

Bolas sin carreras

Todas las bolas designadas en el over deben ser lanzadas o las apuestas quedarán nulas. Se define una bola sin carreras como una entrega legal de la cual no se obtienen carreras, incluyendo extras.

La bola nombrada debe ser legal y completada..

Si hay una bola ancha seguida de una bola sin carreras, la bola no contará como bola sin carreras — 1 carrera se acreditará a esa bola.

Carreras totales de las bolas # a #

Las cantidades de bolas especificadas deben completarse en su totalidad a menos que la liquidación ya esté determinada, o las apuestas serán nulas..

Si la entrada finaliza de manera natural dentro del número especificado de bolas (el equipo queda todos fuera o alcanza el objetivo), las apuestas se mantendrán y se liquidarán con el marcador final de la entrada.

Las carreras de penalización acumuladas se incluirán en el total en caso de atribuírselas oficialmente en ese momento, pero no si se añaden con posterioridad.

En caso de un partido abandonado, las apuestas serán nulas, a menos que la liquidación ya esté determinada.

Carreras totales de las bolas # a #

Las estadísticas proporcionadas por el proveedor oficial de resultados o el sitio web oficial de la competición o encuentro relevante se utilizarán para liquidar apuestas.

Si no están disponibles las estadísticas de un proveedor oficial de resultados o de un sitio web oficial, o existe evidencia significativa de que dichos datos son incorrectos, utilizaremos evidencias independientes para respaldar la liquidación de apuestas.

En ausencia de evidencias independientes consistentes o ante la presencia de pruebas contradictorias significativas, las apuestas se liquidarán según nuestras propias estadísticas.

Carreras totales del equipo en la Entrada n.º 1 si bate primero

Se liquida según el número de carreras anotadas por el equipo únicamente si bate primero. Las apuestas serán nulas si el equipo bate en segundo lugar.

En partidos con overs limitados, el equipo debe haber tenido la oportunidad de enfrentarse a al menos el 80 % de los overs originalmente programados para que las apuestas sean válidas, a menos que la liquidación ya esté determinada; de lo contrario, las apuestas serán nulas.

En Primera Clase o Partidos de prueba, solo cuenta la primera entrada del equipo designado. Se deben lanzar al menos 60 overs en la entrada a menos que el equipo quede todos fuera. o declarada.

Carreras de penalización se incluirán en el total final a efectos de liquidación si se atribuyen antes del final de la entrada, pero no si se añaden retrospectivamente.

En el caso de una entrada reducida, cualquier apuesta realizada después de la última entrega de la entrada reducida será nula.

Curling

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan, incluidos los tiempos extra, en caso de empate en el tiempo reglamentario del partido.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas pendientes en los mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si el partido se pospone o retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.
- Los Hándicaps y los totales se expresan en Puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los asaltos extra.

Si el partido finalizó oficialmente en un empate, las apuestas serán nulas.

Hándicap Tiempo Reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los asaltos extra.

Si se juegan menos de 10 asaltos en el partido, las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial.

Si el partido terminó definitivamente en empate, las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial.

Total del partido

Total del Partido (Impar/Par)

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, incluidos los asaltos extra.

Si se juegan menos de 10 asaltos en el partido, las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial.

Si el partido terminó definitivamente en empate, las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial.

Asalto Adicional por Disputarse

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido si se juega un asalto extra.

Si, por alguna razón, no se juegan los asaltos extra y el partido finaliza en empate, las apuestas serán nulas.

Ciclismo

Reglas generales

- Todas las apuestas en la carrera serán válidas hasta la conclusión de la etapa, independientemente de cualquier posible aplazamiento de la fecha y hora de inicio. Si el torneo fue cancelado o interrumpido por algún motivo y no finalizó, las apuestas serán nulas.
- El reglamento de la carrera está definido por la Federación del Torneo y se indica en la línea de apuestas. Si el reglamento de la carrera se modificara, las apuestas serían nulas.
- El resultado final de la carrera se determina de acuerdo con el protocolo oficial publicado inmediatamente después de su finalización. No se considerarán posteriores descalificaciones de participantes ni otros cambios en el protocolo final tras la carrera.

Reglas del mercado

Ganador de la carrera

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial final de la carrera. Se considerará ganador de la carrera al participante que ocupó el primer puesto en el protocolo oficial final de la carrera. Si hay más de un ganador, las apuestas sobre esos

participantes serán nulas.

Si el corredor no ha tomado la salida (DNS), las apuestas serán nulas.

Si el corredor se retiró después de iniciarse la carrera (DNF), las apuestas se liquidarán de acuerdo con el protocolo final de la carrera.

Enfrentamiento

La liquidación de las apuestas tiene en cuenta la información oficial sobre qué corredor ocupará una mejor posición en el protocolo final de la carrera.

Si uno de los corredores no ha tomado la salida (DNS), las apuestas serán nulas.

Si ambos corredores abandonan (DNF), el corredor que haya recorrido más distancia es el ganador.

Dardos

Reglas generales

- Todas las apuestas realizadas sobre el partido se mantendrán vigentes hasta el final del torneo. Si el torneo es cancelado o interrumpido por cualquier motivo y no finaliza, las apuestas serán nulas.
- La normativa del partido está definida por la Federación del torneo, salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.
- Si la normativa del partido cambia, las apuestas realizadas sobre el ganador del partido se liquidarán a las cuotas aceptadas, mientras que las apuestas realizadas sobre hándicaps o totales serán nulas, excepto en los casos en que la liquidación de las apuestas ya hubiera sido determinada con anterioridad.
- Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todas las piernas incompletas y las apuestas se liquidarán según el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produjo antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Ganador de set (2 vías)

Ganador de la pierna (2-Way)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todas las piernas incompletas y las apuestas se liquidarán según el resultado obtenido. Si la retirada (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas se liquidarán según el resultado, salvo en los casos en que el partido termine en empate y las apuestas sean nulas.

Hándicap Tiempo Reglamentario**Hándicap de Sets**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todas las piernas incompletas y las apuestas se liquidarán según el resultado obtenido. Si la retirada (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Total del partido**Total (impar/par)****Total de partido del Jugador 1****Total de partido del Jugador 2****Total de Sets****Total de Legs**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todas las piernas incompletas y las apuestas se liquidarán según el resultado obtenido. Si la retirada (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Marcador correcto

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todas las piernas incompletas y las apuestas se liquidarán según el resultado obtenido. Si la retirada (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Total de 180 Puntos**Total de 180 Puntos del Jugador 1****Total de 180 Puntos del Jugador 2****Jugador con más 180 Puntos****Jugador que consiga el primer 180 Puntos**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

El 180 se acredita al jugador que consiga el resultado máximo posible (180 Puntos) en tres lanzamientos en un mismo turno.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, las apuestas cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita jugar un partido o varios partidos.

E-sport

Reglas generales

- La ventaja de un mapa antes del inicio del evento: según la decisión de los árbitros o del reglamento, en algunos casos la victoria de uno de los equipos puede adjudicarse "in absentia" en 1 mapa. En las apuestas de total de mapas o de victoria en un mapa concreto (por orden), este mapa "in absentia" no se contabiliza. Es decir, el primer mapa en la línea de apuestas se considera el primer mapa disputado por los participantes.
- El reglamento del juego — Bo1, Bo2, Bo3, etc. (el número total de mapas de juego) — está definido por las reglas del torneo y se indica en la línea de apuestas. Si se modificara el reglamento del juego, las apuestas serían nulas.
- Si el equipo cambió de nombre o fue adquirido por otra organización, pero mantuvo el 50 % de la alineación, las apuestas seguirían siendo válidas.
- Si cuatro o más jugadores de la alineación se hubieran reemplazado antes de que comience el partido, las apuestas serían nulas. Si uno o más jugadores quedan eliminados durante el partido pero el equipo continúa en juego, las apuestas se liquidarán conforme al resultado.
- El mercado "Players Duel" se contabiliza en función de las eliminaciones. Para que la apuesta sea válida, cada jugador debe participar en el partido. Si uno de los jugadores no participa en el partido, todas las apuestas sobre ese jugador y en el mercado de comparación general serán nulas.

DOTA 2

- Los resultados finales se determinan según los datos oficiales, fijados en el momento de la victoria del equipo que destruyó el edificio principal (Ancient o Throne) del enemigo o forzó al equipo contrario a abandonar el juego. En caso de derrota técnica en el mapa tras la salida de los creeps de los barracones en la línea, las apuestas se liquidarán conforme al resultado.
- En caso de derrota técnica en el mapa antes de la salida de los creeps o durante todo el juego, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido al momento de la derrota técnica serán nulas.
- Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Counter-Strike

- El resultado final se determina según los datos oficiales registrados en el momento en que el equipo logra la victoria. Ganar en el mapa se consigue al vencer en al menos 13 rondas (o según lo dispuesto en el reglamento del torneo). En caso de empate en el mapa (cuando el

marcador por rondas es 12-12), los organizadores pueden establecer seis rondas adicionales, el denominado «tiempo extra» (OT). La victoria en tiempo extra se otorga al equipo que gane en cuatro rondas (por ejemplo, cuando el marcador es 16-12). En caso de empate (15-15), los árbitros asignan una segunda prórroga de seis rondas adicionales. Los tiempos extra se repiten hasta que se determine un ganador.

- En caso de derrota técnica en el mapa, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido en el momento de la derrota técnica quedarán nulas.
- Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

League of Legends

- El resultado final se determina según los datos oficiales, establecidos en el momento de la victoria del equipo que destruyó el edificio principal (Nexus) del adversario.
- En caso de derrota técnica en el mapa después de la salida de esbirros de los barracones en la línea, las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado.
- En caso de derrota técnica en el mapa antes de la salida de esbirros o en cualquier momento de la partida, las apuestas cuyos resultados no estuvieran definidos al momento de la derrota técnica serán nulas.
- Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Valorant

- El resultado final se determina según los datos oficiales registrados en el momento en que el equipo logra la victoria.
Ganar en el mapa se consigue al vencer en al menos 13 rondas (o según lo dispuesto en el reglamento del torneo). En caso de empate en el mapa (cuando el marcador por rondas es de 12-12), los organizadores pueden designar rondas adicionales, el llamado "tiempo extra" (OT). La victoria en tiempo extra se concede al equipo que logra una ventaja de 2 rondas. Los tiempos extra se repiten hasta que se determine un ganador.
- En caso de derrota técnica en el mapa, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido en el momento de la derrota técnica quedarán nulas.
- Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Starcraft 2

Starcraft

Call of Duty

Mobile Legends

Overwatch

Arena of Valor

King of Glory

Rainbow6

Hearthstone
World of Tanks

- El resultado final se determina según los datos oficiales, fijados en el momento de la victoria del equipo.
- En caso de derrota técnica en el mapa, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido en el momento de la derrota técnica quedarán nulas.
- Con el re-host, la reconstrucción o el rollback de la situación de juego al momento del guardado automático en un instante determinado o mediante la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

PUBG

- El resultado final se determina por los datos oficiales, fijándose al finalizar la ronda.

Reglas del mercado

DOTA 2

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del mapa (2 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del juego/mapa.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas.

Partido con Hándicap de muertes

Mapa con Hándicap de muertes

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el número oficial de muertes de los héroes principales en el mapa.

Total de muertes en el partido

Total de muertes en el mapa

Total de muertes de Team1 en el partido

Total de muertes de Team1 en el mapa

Total de muertes de Team2 en el partido

Total de muertes de Team2 en el mapa

Total de muertes (impar/par)

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el número oficial de muertes de los héroes principales en el mapa.

Hándicap de mapas

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Total de mapas**Total de mapas de Team1****Total de mapas de Team2****Total de mapas (par/impar)****Total exacto de mapas**

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Marcador correcto**Marcador tras el segundo mapa**

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Primera sangre

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa.

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la primera muerte del héroe del juego a manos de los héroes del equipo contrario. La primera baja en el mapa por parte de unidades neutrales o creeps no se contabiliza.

Carrera a N bajas

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta qué equipo será el primero en conseguir 10 bajas del equipo contrario.

Primera baja de Roshan**Total de bajas de Roshan**

Roshan, a veces también denominado Roshan el Inmortal, es un poderoso jefe creep neutral que supera con facilidad a casi cualquier héroe sin el equipamiento o nivel adecuados.

Con el paso del tiempo, Roshan se fortalece a lo largo de la partida y reaparece indefinidamente tras ser derrotado.

Primer equipo en destruir una torre**Total de torres derribadas****Total de torres destruidas**

Las torres son la principal línea de defensa de ambas facciones y atacan a cualquier unidad enemiga no neutral que entre en su alcance. Ambas facciones tienen las tres líneas custodiadas por tres torres cada una.

Además, el Ancestro de cada facción también dispone de dos torres, resultando en un total de 11 torres por facción.

Primer equipo en destruir un cuartel**Total de barracas destruidas**

Las barracas (comúnmente abreviadas como Rax o Racks) son edificios defendidos y situados detrás de las Torres (Nivel 3) en cada carril. No es necesario destruir las barracas para que las Torres (Nivel 4) queden vulnerables.

Hay dos tipos de barracas en cada carril por facción, con un total de seis barracas por facción.

Godlike

La Racha Godlike es una serie de nueve o más asesinatos de héroes enemigos por parte de un solo jugador sin morir.

Megacreeps

Cuando se destruyen todas las barracas enemigas, comienzan a aparecer megacreeps en todos los carriles y los creeps de asedio reciben daño adicional.

Rampage

Rampage es la eliminación de cinco o más héroes enemigos en Dota 2 de forma consecutiva en un corto periodo de tiempo (el intervalo entre muertes enemigas no debe superar los 18 segundos).

Counter-Strike**Ganador del partido (2 vías)****Ganador del mapa (2 vías)****Doble oportunidad**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del juego/mapa, incluidos los tiempos extra.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Ganador del mapa sin tiempo extra (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa, sin tiempo extra.

Hándicap de rondas en el partido**Hándicap de rondas en el mapa****Margen de victoria en el mapa**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Total de rondas en el partido**Total de rondas en el mapa****Total de rondas de Team1 en el partido****Total de rondas de Team1 en el mapa**

Total de rondas de Team2 en el partido**Total de rondas de Team2 en el mapa****Total de rondas (impar/par)**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Hándicap de mapas

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Total de mapas**Total de mapas de Team1****Total de mapas de Team2****Total de mapas (par/impar)****Total exacto de mapas**

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Marcador correcto**Marcador tras el segundo mapa**

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Resultado y total

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa, sin tiempo extra.

Primera mitad y resultado del mapa

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa, sin tiempo extra.

Victoria en la primera mitad**Victoria en la segunda mitad**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la mitad especificada del mapa, sin tiempo extra.

La primera mitad incluye las primeras 12 rondas jugadas.

La segunda mitad incluye las rondas desde la decimotercera ronda hasta el final del mapa, sin tiempo extra.

Ganador de ronda (2 vías)**Ganador de las primeras N rondas**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las rondas ganadas en el mapa.

Ganar una ronda se consigue eliminando a todos los oponentes en el mapa, detonando/desactivando la bomba o agotando el tiempo del temporizador de la ronda.

Tiempo extra por jugar

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa.

Se jugará tiempo extra en caso de empate (12-12) en el mapa.

League of Legends

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del mapa (2 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del juego/mapa, incluidos los tiempos extra.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Partido con Hándicap de muertes

Mapa con Hándicap de muertes

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el número oficial de muertes de los héroes principales en el mapa.

Total de muertes en el partido

Total de muertes en el mapa

Total de muertes de Team1 en el partido

Total de muertes de Team1 en el mapa

Total de muertes de Team2 en el partido

Total de muertes de Team2 en el mapa

Total de muertes (impar/par)

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el número oficial de muertes de los héroes principales en el mapa.

Hándicap de mapas

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Total de mapas

Total de mapas de Team1

Total de mapas de Team2

Total de mapas (par/impar)

Total exacto de mapas

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Marcador correcto

Marcador tras el segundo mapa

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Primera sangre

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa.

La liquidación de las apuestas tiene en cuenta la primera muerte de un héroe del juego a manos de los héroes del equipo oponente.

La primera muerte en el mapa de unidades neutrales o súbditos no se contabiliza.

Carrera a N bajas

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta qué equipo será el primero en conseguir 10 bajas del equipo contrario.

Primera muerte de dragón

Total de muertes de dragones

El Dragón es el segundo monstruo neutral más poderoso en la Liga de Leyendas. Se contabilizan todos los tipos de dragones, incluido el dragón anciano.

En caso de derrota técnica en el mapa tras la salida de los esbirros de los barracones en la línea, las apuestas se liquidarán conforme al resultado.

En caso de derrota técnica en el mapa antes de la salida de los esbirros o en cualquier momento del juego, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido al producirse la derrota técnica serán nulas.

Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Primera Muerte de Barón Nashor

Total de Muertes de Barón Nashor

Barón Nashor es el monstruo neutral más poderoso de League of Legends.

Primera Torre Destruída

Total de Torres Destruídas

Las torretas, también denominadas torres, son fortificaciones pesadas que atacan a las unidades enemigas al avistarlas. Las torretas son un elemento esencial de League of Legends. Cada equipo dispone de 11 torretas en la Grieta del Invocador y de 4 en el Abismo de los Lamentos.

En caso de derrota técnica en el mapa tras la salida de súbditos de los cuarteles en la línea, las apuestas se liquidarán conforme al resultado.

En caso de derrota técnica en el mapa antes de la salida de los esbirros o en cualquier momento del juego, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido al producirse la derrota técnica serán nulas.

Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Primer inhibidor destruido

Total de inhibidores destruidos

Los inhibidores son estructuras que impiden que los súper súbditos aparezcan en el carril correspondiente. Cada equipo dispone de 3 inhibidores en la Grieta del Invocador en cada una de sus bases, de los cuales al menos uno debe ser destruido para que el Nexa y sus torretas defensivas queden expuestos a ataques. Los inhibidores redestruidos no se cuentan para la liquidación.

En caso de derrota técnica en el mapa tras la salida de los esbirros de los barracones en la línea, las apuestas se liquidarán conforme al resultado.

En caso de derrota técnica en el mapa antes de la salida de los esbirros o en cualquier momento del juego, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido al producirse la derrota técnica serán nulas.

Con la reanudación del servidor (re-host), la reconstrucción o reversión de la situación del juego al momento del guardado automático en un instante determinado, o con la repetición (en caso de caídas del servidor, problemas de red, ataques DDoS, etc.), las apuestas seguirán siendo válidas.

Valorant

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del mapa (2 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del juego/mapa, incluidos los tiempos extra.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Ganador del mapa sin tiempo extra (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del mapa, sin tiempo extra.

Hándicap de rondas en el partido

Hándicap de rondas en el mapa

Margen de victoria en el mapa

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Total de rondas en el partido

Total de rondas en el mapa

Total de rondas de Team1 en el partido

Total de rondas de Team1 en el mapa

Total de rondas de Team2 en el partido

Total de rondas de Team2 en el mapa

Total de rondas (impar/par)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Marcador correcto

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Starcraft 2

Starcraft

Call of Duty

Mobile Legends

Overwatch

Arena of Valor

King of Glory

Rainbow6

Hearthstone

World of Tanks

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del mapa (2 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del juego/mapa, incluidos los tiempos extra.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Hándicap de rondas en el partido

Hándicap de rondas en el mapa

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Total de rondas en el partido

Total de rondas en el mapa

Total de rondas de Team1 en el partido

Total de rondas de Team1 en el mapa

Total de rondas de Team2 en el partido

Total de rondas de Team2 en el mapa

Total de rondas (impar/par)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de rondas jugadas en el mapa/partido, incluidos los tiempos extra.

Hándicap de mapas

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Total de mapas**Total de mapas de Team1****Total de mapas de Team2****Total de mapas (par/impar)**

Todas las apuestas se liquidarán conforme al número oficial de mapas jugados en la partida.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Marcador correcto

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del juego, las apuestas serán nulas, excepto cuando la liquidación de las mismas se hubiera determinado con anterioridad.

Reglas del torneo**Ganador del torneo****Llegar a semifinales****Llegar a la final**

En las apuestas de torneo se propone pronosticar qué equipo obtendrá la mejor posición en el torneo según los resultados oficiales de la organización especificada.

Si el torneo no se ha disputado en su totalidad, todas las apuestas serán nulas, excepto cuando la organización declare los resultados actuales como definitivos y las apuestas se liquiden de acuerdo con el resultado oficial.

Si el torneo no se ha disputado completamente y no se ha determinado al ganador, las apuestas serán nulas.

Enfrentamiento

Si ambos equipos son eliminados en la misma fase del torneo o ocupan los mismos puestos, las apuestas serán nulas.

**Hockey sobre hierba****Reglas generales**

- Todas las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario sin prórrogas ni tandas de penaltis.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no se reanuda en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- La normativa del partido está definida por la Federación del torneo, salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario. Los goles marcados en la prórroga no se contabilizan. Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Hándicap

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el margen de victoria coincide exactamente con el Hándicap, las apuestas serán nulas. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total tiempo reglamentario

Total (impar/par)

Total del Equipo 1 en tiempo reglamentario

Total del Equipo 2 en tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. El 0-0 se considera Even.

Si se modifica el reglamento del partido, los resultados de las apuestas que no se hubieran definido en el momento de la interrupción serán nulos.

Equipo que marque el gol número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el N-ésimo gol en el tiempo reglamentario del partido.

Carrera hasta N goles

Para determinar el resultado, se utiliza la información de qué equipo marcará primero el gol número N.

Si se modifica la normativa del partido, los resultados de las apuestas que no se habían definido al momento de la interrupción serán nulos.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita disputar uno o varios partidos.

 Floorball
Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario sin prórrogas ni tandas de penaltis.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no se reanuda en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- La normativa del partido está definida por la Federación del torneo, salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.

Reglas del mercado**Ganador del partido (3 vías)****Doble oportunidad en tiempo reglamentario**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario. Los goles marcados en el tiempo extra no se cuentan.

Ganador (incluye tiempo extra)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del tiempo reglamentario, incluyendo el tiempo extra.

Hándicap

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total tiempo reglamentario**Total (impar/par)**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra. Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. El 0-0 se considera par.

Fútbol

Reglas generales

- Las apuestas de fútbol se aceptan en el tiempo reglamentario, que está condicionado por las reglas del partido/torneo. Incluye el tiempo de descuento (o añadido) concedido por el árbitro o por un representante del partido cerca del final del tiempo reglamentario (partido/mitad). Los minutos en los que se produjeron los eventos durante el tiempo compensado/añadido por el árbitro son el 45.º (cuadragésimo quinto) o el 90.º (nonagésimo) minuto.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no se reanuda en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si el formato o reglamento del partido cambia y no se ha notificado con antelación (y no se ajusta a las condiciones de la apuesta), las apuestas serán nulas. (Por ejemplo: partido jugado en tres tiempos de 30 minutos cada uno. En este caso, las apuestas a los tiempos son nulas; las apuestas al partido se liquidarán según el resultado, ya que la duración total sigue siendo de 90 minutos).
- Full-Time equivale al tiempo reglamentario: incluye 90 minutos con el tiempo de descuento añadido por el árbitro y excluye las prórrogas y las tandas de penaltis.
- Si los equipos locales y visitantes se intercambian por error, todas las apuestas serán nulas, salvo que el partido se dispute en una sede neutral.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Doble oportunidad Full-Time

Doble oportunidad Half Time

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario. Los goles marcados en el tiempo extra no se cuentan.

Hándicap Full-Time

Hándicap Half Time

Margen de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total Full-Time

Total Half Time

Total (impar/par)

Total del Equipo 1**Total Equipo 1 (Impar/Par)****Total del Equipo 2****Total del Equipo 2 (Impar/Par)**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. El 0-0 se considera par.

Goles totales en la 1.^a/2.^a mitad**Goles totales del Equipo 1 en la 1.^a/2.^a mitad****Goles totales del Equipo 2 en la 1.^a/2.^a mitad**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Para la liquidación, se considera ganadora la franja correspondiente al número de goles marcados en tiempo reglamentario.

Total de ambas mitades más de 1,5**Total de ambas mitades menos de 1,5**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Resultado y total N (más de/menos de)**Resultado de la mitad y total de la mitad**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Resultado al descanso y al final del partido**Resultado de la 1.^a mitad y de la 2.^a mitad**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de la primera mitad y el del final del partido.

Mitad con más goles**Mitad con más goles del Equipo 1****Mitad con más goles del Equipo 2**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Gol marcado en la primera mitad**Gol marcado en la segunda mitad****Gol marcado en el partido****Goles marcados en ambas mitades**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Ambos equipos marcan en el tiempo reglamentario**Ambos equipos marcan en la primera mitad****Equipo 1 marca en el tiempo reglamentario****Equipo 1 marca en la primera mitad****Equipo 2 marca en el tiempo reglamentario****Equipo 2 marca en la primera mitad****Equipo 1 marca en ambas mitades****Equipo 2 marca en ambas mitades****Ambos equipos marcan en la primera mitad y ambos marcan en la segunda mitad**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Empate en cualquiera de las mitades

Empate y ambos equipos marcan

Equipo 1 mantiene la portería a cero

Equipo 2 mantiene la portería a cero

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Primer equipo en marcar y resultado del partido

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el primer gol y el resultado del tiempo reglamentario del partido. Si el resultado es 0-0, la opción "Sin goles" resulta ganadora.

Ambos equipos marcan y resultado del partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Ambos equipos marcan y total de goles

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Goles marcados en ambas mitades

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Más de 1,5 goles marcados

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Se proponen cuatro opciones:

- Solo el primer equipo;
- Solo el segundo equipo;
- Ambos equipos;
- Ninguno de los equipos.

Solo una opción puede resultar ganadora.

Equipo1 marque N goles consecutivos

Equipo2 marque N goles consecutivos

Cualquiera de los equipos marque N goles consecutivos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Solo se contabilizan los goles marcados de forma consecutiva por un mismo equipo (no debe haber ningún gol del equipo contrario entre los goles de ese equipo).

Equipo1 gana cualquiera de las dos mitades

Equipo2 gana cualquiera de las dos mitades

Equipo1 gana ambas mitades

Equipo2 gana ambas mitades

Victoria de Team1 a cero

Victoria de Team2 a cero

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Victoria de Team1 por un gol

Victoria de Team2 por un gol

Team1 ganará por un gol o empatará

Team2 ganará por un gol o empatará

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Número de goles marcados

Intervalo de goles marcados por Team1

Intervalo de goles marcados por Team2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Para la liquidación, se considera ganadora la franja correspondiente al número de goles marcados en tiempo reglamentario.

Marcador correcto

Marcador exacto de la primera parte

Marcador exacto de la segunda parte

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el partido termina con un marcador que no figura en la línea de apuestas, la apuesta se liquidará como pérdida.

Equipo que marcará el primer gol en la 1.^a/2.^a mitad

Equipo que marcará el gol número N (3 vías)

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el N-ésimo gol en el tiempo reglamentario del partido. El gol en propia meta cuenta como gol ordinario.

Equipo que marcará el último gol

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el último gol en el tiempo reglamentario del partido. El gol en propia meta cuenta como gol ordinario.

¿Cuándo marcará Team1 el primer gol?

¿Cuándo marcará Team2 el primer gol?

La liquidación de la apuesta toma en consideración la información oficial sobre el momento en que el equipo marcará su primer gol en el tiempo reglamentario del partido. El gol en propia puerta se considera un gol ordinario. Los goles marcados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se registran en el minuto 45 (cuadragésimo quinto) o en el minuto 90 (nonagésimo).

Carrera hasta N goles

Para determinar el resultado, se utiliza la información sobre qué equipo marcará primero el N-ésimo gol.

Equipo que marque primero y gane el partido

Para determinar el resultado, se utiliza la información sobre qué equipo marcará el primer gol y el resultado del partido.

Team1 remontará y ganará**Team2 remontará y ganará****Team1 remontará y empatará****Team2 remontará y empatará****Team1 remontará y ganará o empatará****Team2 remontará y ganará o empatará****Que Team1 gane sin remontar****Que Team2 gane sin remontar****Que Team1 lidere el partido****Que Team2 lidere el partido**

Todas las apuestas se liquidarán conforme a la información oficial y al protocolo jugada a jugada del resultado al término del partido

Total de minutos de goles (2 vías)**Total de minutos de goles en la mitad (2 vías)****Rango de minutos totales de goles**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los minutos de los goles en el tiempo reglamentario. Los goles anotados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)

Intervalo del primer gol**Intervalo del segundo gol****Intervalo del último gol**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los minutos de los goles en el tiempo reglamentario. Los goles anotados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)

En caso de empate 0-0, las apuestas serán nulas

Gol antes del minuto N**Habrà gol después del minuto N****Equipo 1 marcará gol antes del minuto N****Equipo 2 marcará gol antes del minuto N****Habrà gol en el intervalo de minutos****Equipo 1 marcará gol en el intervalo de minutos****Equipo 2 marcará gol en el intervalo de minutos**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los minutos de los goles en el tiempo reglamentario. Los goles anotados durante el tiempo de descuento

añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)

Cuándo se marcará el primer gol

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los minutos de los goles en el tiempo reglamentario. Los goles anotados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)

Ganador tras N minutos (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los minutos de los goles en el tiempo reglamentario. Los goles anotados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)

Habrá tarjeta roja

Jugador del Equipo 1 recibirá tarjeta roja

Jugador del Equipo 2 recibirá tarjeta roja

Habrá penalti

Equipo 1 ejecutará penalti

Equipo 2 ejecutará penalti

Habrá penalti y tarjeta roja

Habrá penalti o tarjeta roja

Penalti en ambas partes

Penalti para ambos equipos

Tarjetas rojas para ambos equipos

Total de tarjetas rojas

Total de penaltis

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial sobre tarjetas rojas mostradas y penaltis señalados en el tiempo reglamentario.

El penalti anulado por decisión arbitral (VAR) no se tendrá en cuenta.

Se tendrá en cuenta el penalti concedido pero no transformado.

Se considera expulsado a todo jugador que esté en el campo en el momento de la infracción. No se tendrán en cuenta las tarjetas mostradas a los jugadores en el banquillo ni al personal (entrenadores, directores, etc.).

Será gol en propia portería

Para determinar el resultado, se utiliza la información de quién marcó los goles en el partido, según lo publicado en whoscored.com.

Suplente para marcar

Para determinar el resultado, se utiliza la información de quién marcó los goles en el partido, según lo publicado en whoscored.com.

Equipo que realizará el saque inicial

Para determinar el resultado, se utiliza la información del equipo que realizará el saque inicial.

Impacto en el poste o en el travesaño

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta los disparos al poste o al travesaño, tras los cuales el balón permanece en juego (tocado por un jugador, por el árbitro en el terreno de juego, por otro poste o travesaño, vuelve al terreno de juego o cruza la línea de banda).

No se tendrá en cuenta un poste o travesaño si:

1. El partido fue detenido antes de que el balón tocara el poste o el larguero;
2. Después de que el balón tocó un poste o el larguero, salió por la línea de gol sin tocar el terreno de juego;
3. El balón entró en la red (se marcó gol).

Total de goles marcados con el pie derecho por Equipo 1

Total de goles marcados con el pie izquierdo por Equipo 1

Total de goles de cabeza por Equipo 1

Total de goles marcados con el pie derecho por Equipo 2

Total de goles marcados con el pie izquierdo por Equipo 2

Total de goles de cabeza por Equipo 2

Total de goles marcados con el pie derecho

Total de goles marcados con el pie izquierdo

Total de goles de cabeza

Todas las apuestas se liquidarán según la información oficial sobre métodos de anotación de goles en el tiempo reglamentario publicada en whoscored.com.

En caso de errores manifiestos en dicha fuente, la compañía podrá utilizar la retransmisión para confirmar el resultado.

Método del gol número N

Todas las apuestas se liquidarán según la información oficial sobre métodos de anotación de goles en el tiempo reglamentario publicada en whoscored.com.

En caso de errores manifiestos en dicha fuente, la compañía podrá utilizar la retransmisión para confirmar el resultado.

Método del gol número N (3 vías)

Método del gol número N del Equipo 1

Método del gol número N del Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán conforme a la información oficial sobre los métodos de anotación de goles en el Tiempo reglamentario publicada en el sitio whoscored.com.

En caso de errores evidentes en el sitio, la empresa podrá usar la retransmisión para confirmar el resultado.

Si el gol no se marcó o se marcó con otra parte del cuerpo, las apuestas serán nulas.

Goles totales fuera del área de penalti

Goles totales dentro del área de penalti

Goles totales dentro del área de 6 yardas

Todas las apuestas se liquidarán según la información oficial sobre métodos de anotación de goles en el tiempo reglamentario publicada en whoscored.com.

En caso de errores manifiestos en dicha fuente, la compañía podrá utilizar la retransmisión para confirmar el resultado.

El árbitro consultará el VAR

Todas las apuestas se liquidarán conforme a la retransmisión oficial del partido.

La apuesta resultará ganadora si el árbitro principal del partido acude al monitor para revisar el incidente.

Las indicaciones del equipo VAR al árbitro no se contabilizan.

Todos los intervalos sin gol de más de N minutos

Todos los intervalos sin gol del Equipo 1 de más de N minutos

Todos los intervalos sin gol del Equipo 2 de más de N minutos

Todos los intervalos sin gol de menos de N minutos

Todos los intervalos sin gol del Equipo 1 de menos de N minutos

Todos los intervalos en los que el Equipo 2 permanece sin anotar gol durante menos de N minutos

Reglas de los intervalos de tiempo sin goles:

- Si se anotan goles en el partido, los minutos en que se produjeron dividen el periodo del partido (de 0 a 90 minutos) en $n + 1$ intervalos de tiempo sin goles.
- La duración de cada intervalo sin goles se calcula como la diferencia entre: el minuto del primer gol y el inicio del partido; los minutos de los goles sucesivos entre sí; y el minuto de finalización del partido y el minuto del último gol. El inicio del partido se considera el minuto 0.
- Si no se anotan goles en el partido, solo existe un intervalo sin goles de 90 minutos.
- Los goles anotados durante el tiempo de descuento añadido por el árbitro se contabilizan como minuto 45 (cuadragésimo quinto) o 90 (nonagésimo)
- **Ejemplo 1. Si el partido en tiempo reglamentario finalizó con un marcador de 0:0, solo hubo un intervalo sin goles de 90 minutos.**
- **Ejemplo 2. Si en un partido se anotan dos goles en los minutos 23 y 62. En este caso, solo hubo 3 intervalos sin goles en el partido: 23 minutos (23-0), 39 minutos (62-23) y 28 minutos (90-62).**
- **Ejemplo 3. Si se marcan 3 goles en un partido: en los minutos 15, 45 y 90. En este caso, solo hubo 4 intervalos sin goles en el partido: 15 minutos (15-0), 30 minutos (45-15), 45 minutos (90-45) y un intervalo de 0 minutos (90-90).**

Qué sucederá primero en un intervalo de 5 minutos (9 vías)

Qué sucederá primero en un intervalo de 5 minutos (3 vías): saque de banda, falta, ninguna de las anteriores

Qué sucederá primero en un intervalo de 5 minutos (3 vías): saque de portería, córner, ninguna de las anteriores

Qué sucederá primero en un intervalo de 5 minutos (3 vías): fuera de juego, gol, ninguna de las anteriores

Se propone adivinar qué ocurrirá primero en este período: saque de banda, falta, saque de meta, córner, fuera de juego, gol o ninguna de las anteriores.

También ofrecemos la comparación por pares de distintos datos estadísticos, que consiste en determinar qué ocurre primero en un determinado período del partido. Por ejemplo: saque de banda, falta o ninguna de las anteriores.

El seguimiento del tiempo de cada evento a efectos de liquidación deberá considerarse de la siguiente manera:

- Saque de banda: tiempo en el momento en que se efectúa el saque de banda;

- Falta: tiempo en el momento en que se ejecuta efectivamente el penalti o el tiro libre tras la señalización de la infracción;
- Saque de meta: tiempo en el momento en que se efectúa el saque de meta;
- Córner: tiempo en el momento en que se efectúa el saque desde la esquina;
- Fuera de juego: tiempo en el momento en que se efectúa el tiro libre tras la señalización del fuera de juego;
- Gol: tiempo del cronómetro en el momento de la anotación (cuando el balón cruza la línea de gol).

La liquidación se efectuará según el cronómetro de emisión del canal de televisión, que se especificará en los comentarios del partido concreto en la línea. El temporizador de línea se inicia en sincronía con el temporizador del canal seleccionado.

Se considera el temporizador central para la liquidación en los casos de ausencia temporal de un temporizador en la emisión televisiva.

El tiempo de descuento añadido a la primera parte/partido no se tiene en cuenta para la liquidación de la apuesta.

En caso de cualquier disputa, la casa de apuestas podrá utilizar información de fuentes internas para tomar la decisión final.

Qué sucederá primero en el intervalo de 5 minutos (5 vías)

La norma se aplica a las apuestas realizadas antes del inicio (apuestas previas al partido). Se propone especificar el evento que sucederá primero, en los primeros 5 minutos del partido:

- Gol anotado
- Saque de esquina concedido
- Penalti concedido
- Tarjeta mostrada
- Ninguna de las anteriores

Las apuestas realizadas en los primeros cinco minutos del partido se liquidarán según los eventos ocurridos durante el periodo comprendido entre el primer y el quinto minuto, ambos incluidos (0:00-5:00).

El gol debe anotarse dentro del periodo estipulado para que la apuesta se considere ganadora. El gol se ignorará si el disparo se efectuó dentro del periodo estipulado, pero el tanto fue anotado fuera de este periodo.

El córner debe señalarse dentro del periodo establecido. El córner se aceptará si ha sido concedido.

El penalti debe señalarse dentro del periodo establecido. Los penaltis se ignorarán si la infracción se produjo dentro del periodo establecido y su señalización no tuvo lugar en ese periodo. El penalti se considerará si ha sido señalado dentro del periodo establecido, incluso si se ejecutó posteriormente, fuera de ese periodo.

Las tarjetas rojas y amarillas se contabilizan en el momento en que se muestran y no en el momento de la infracción. La tarjeta no se tendrá en cuenta si la infracción que motivó su exhibición ocurrió dentro del periodo asignado, pero la tarjeta se mostró posteriormente, fuera de dicho periodo. Solo se tendrán en cuenta las tarjetas que se hayan mostrado a los jugadores que participaban en el partido en el momento de la sanción.

Se considerará ganador el resultado 'Penalti señalado' si este fue señalado antes de que se mostrara la tarjeta por la infracción.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido, incluyendo la prórroga y la tanda de penaltis. Clasificación significa que un equipo avanza a la siguiente fase del torneo.

Método de clasificación

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido, incluyendo la prórroga y la tanda de penaltis. El método de clasificación se determina en función de cómo el equipo se clasificó para la siguiente fase del torneo.

Equipo1 gana en la prórroga**Equipo2 gana en la prórroga****Ganar en la prórroga**

Todas las apuestas se liquidarán conforme al resultado oficial del partido, incluida la prórroga.

Si no hay prórroga en el partido o el ganador del mismo no se define en la prórroga, el resultado de la apuesta será "No".

Si se modifican las reglas del partido y no se disputa la prórroga, las apuestas serán nulas.

Que Team1 gane en la tanda de penaltis.**Que Team2 gane en la tanda de penaltis.****Victoria en la tanda de penaltis.**

Todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial del partido, incluida la tanda de penaltis.

Total de penaltis en la tanda de penaltis.

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de penaltis lanzados por ambos equipos en la tanda de penaltis.

Total de penaltis anotados en la tanda de penaltis.**El penalti N será anotado**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número oficial de penaltis transformados por ambos equipos en la tanda de penaltis.

Algún jugador marcará dos o más goles

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los goles marcados por el jugador en el tiempo reglamentario. Los goles marcados por jugadores sustitutos también se tienen en cuenta.

Total de Jugadores

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los goles marcados por el jugador en el tiempo reglamentario.

Para que la apuesta sea válida, cada jugador debe participar en el partido durante más de un segundo.

Jugador marcará y resultado (3 vías)**Jugador marcará el primer gol y resultado (3 vías)****Jugador marcará el último gol y resultado (3 vías)**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial de los goles anotados por el jugador en el tiempo reglamentario.
Los datos estadísticos del jugador son válidos si participa en el partido más de un segundo.

Jugador marcará y resultado exacto

Jugador marcará el primer gol y resultado exacto

Jugador marcará el último gol y resultado exacto

Todas las apuestas se liquidarán conforme a la información oficial sobre los goles marcados por el jugador en el tiempo reglamentario.
Los datos estadísticos del jugador son válidos si participa en el partido más de un segundo.

Comparar jugadores

Para que la apuesta sea válida, cada jugador debe participar en el partido durante más de un segundo. Si uno de los jugadores no participa en el partido, todas las apuestas sobre ese jugador y en el mercado de comparación general serán nulas.

Estadísticas

La liquidación de apuestas basada en datos estadísticos considera el resultado oficial que se publica en el sitio web <https://www.whoscored.com>.
Si no hay información en esta fuente, la información necesaria para la liquidación de apuestas se obtendrá de la fuente <https://www.flashscore.com>.
Si la información procedente de <https://www.flashscore.com> sea inaccesible, contenga inexactitudes o se considere poco fiable a exclusiva discreción de la Casa de apuestas, o si ninguna de las fuentes anteriores proporciona los datos estadísticos requeridos, la Casa de apuestas se reserva el derecho incondicional de liquidar las apuestas basándose en sus fuentes internas.
Los datos estadísticos del jugador son válidos si participa en el partido más de un segundo.

Jugador que reciba una tarjeta

Jugador que reciba una tarjeta roja

Total de faltas en contra del jugador

Total de faltas del jugador

Total de disparos a puerta del jugador

Total de fueros de juego del jugador

Total de disparos del jugador

Las tarjetas mostradas a los jugadores en el banquillo y al personal (entrenadores, mánagers, etc.) no se tienen en cuenta. Los datos estadísticos se contabilizan solo para el tiempo reglamentario.

Córners

Tarjetas amarillas

Para las categorías estadísticas "Córners" y "Tarjetas amarillas", se pueden proponer los siguientes mercados.

Ganar (3 vías)

Doble oportunidad

Hándicap

Total

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Total (impar/par)

Descanso y resultado final

Carrera a

Equipo que sacará el córner número N (3 vías)

Equipo que sacará el primer córner (2 vías)

Equipo que sacará el último córner

Mitad con más córners

Habrà córner en los primeros N minutos

Se lanzará un córner

El Equipo 1 lanzará un córner

El Equipo 2 lanzará un córner

Equipo que recibirá la tarjeta amarilla número N (3 vías)

Equipo que recibirá la primera tarjeta (2 vías)

Equipo que recibirá la última tarjeta

Mitad con mayor número de tarjetas amarillas

Intervalo de minutos de tarjetas

Intervalo de minutos de tarjetas del Equipo 1

Intervalo de minutos de tarjetas del Equipo 2

Se mostrará tarjeta antes del minuto N

Se mostrará tarjeta después del minuto N

El Equipo 1 recibirá tarjeta antes del minuto N

El Equipo 2 recibirá tarjeta antes del minuto N

Los saques de esquina que se señalen pero no se ejecuten no cuentan. Si el árbitro no concede el córner y lo señala de nuevo, solo se contará una vez.

Para todas las apuestas relacionadas con el número de amonestaciones de un jugador, se ignora la expulsión del jugador. Si un jugador es expulsado por dos tarjetas amarillas, solo cuenta la primera tarjeta amarilla. Se considera expulsado a todo jugador que esté en el campo en el momento de la infracción. Las tarjetas mostradas a los jugadores en el banquillo y al personal (entrenadores, mánagers, etc.) no se tienen en cuenta. Las tarjetas mostradas tras el pitido que indica el final de la 1.^a mitad se consideran mostradas en la 2.^a mitad. Si dos o más jugadores de equipos diferentes reciben tarjetas amarillas o rojas en el partido por un mismo incidente, las apuestas en el mercado "Primera tarjeta amarilla/roja" serán nulas.

Para efectos de liquidación, se considerará el registro temporal de cada evento:

- Tarjeta – el momento en que el árbitro muestra la tarjeta;
- Saque de esquina – el momento en que se ejecuta un saque de esquina desde la marca de esquina;

Faltas
Disparos a puerta
Tiros totales
Fueras de juego
Saques de banda
Saques de meta
Paradas

Para las categorías estadísticas "Faltas", "Tiros a puerta", "Tiros totales", "Fueras de juego", "Saques de banda", "Saques de meta" y "Paradas" se podrán proponer los siguientes mercados.

Ganar (3 vías)
Doble oportunidad
Hándicap
Total
Total del Equipo 1
Total del Equipo 2
Total (impar/par)
Descanso y resultado final
Carrera a
Equipo que cometerá falta
Tiro a puerta número N (3 vías)
Intervalo total de minutos
Intervalo total de minutos del Equipo 1
Intervalo total de minutos del Equipo 2

- Para efectos de liquidación, se considerará el registro temporal de cada evento:
 - Falta: momento en que el árbitro registra la infracción de las reglas.
 - Tiro – el instante de la ejecución del disparo.
 - Fuera de juego – el tiempo en el que se señala un fuera de juego.
 - Saque de banda – el momento en que se lleva a cabo la ejecución real del saque.
 - Saque de meta – el momento en que se lleva a cabo el saque de meta.
-

Posesión

Para la categoría estadística "Posesión", pueden proponerse los siguientes mercados.

Hándicap
Total del Equipo 1
Total del Equipo 2

- Los datos se obtienen del sitio con un decimal;
- En caso de que el total coincida con el spread, las apuestas serán nulas.

Sustituciones
Distancia recorrida
Regates
Entradas
Pases
Intercepciones
Duelos aéreos
Centros
Despeje del balón

Para las categorías estadísticas «Sustituciones», «Distancia recorrida», «Regates», «Entradas», «Pases», «Intercepciones», «Duelos aéreos», «Centros» y «Despejes de balón», se podrán proponer los siguientes mercados.

Ganar (3 vías)
Doble oportunidad
Hándicap
Total
Total del Equipo 1
Total del Equipo 2
Total (impar/par)

Torneo

Si uno o más partidos de la fase de grupos se cancelan, todas las apuestas a estadísticas de la fase de grupos serán nulas.

Si uno o más partidos se interrumpen y no finalizan antes del final de la fase de grupos, todas las apuestas a estadísticas de la fase de grupos también serán nulas.

La liquidación de las apuestas sobre valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial que se publica en el sitio web <https://www.whoscored.com>.

Si no hay información en esta fuente, la empresa se reserva el derecho de efectuar la liquidación con base en fuentes internas.

Toda la información indicada anteriormente se aplica a todas las secciones de las apuestas del torneo (incluidas las propuestas de estadísticas y de fase de grupos).

Equipo que ganará el torneo
Equipo que avanzará a la final
Equipo que avanzará a la semifinal
Equipo que se clasificará para los cuartos de final

Dúo de finalistas

Nombra dos equipos que se clasificarán para la final del torneo.

Máximo goleador

Acierta qué jugador marcará la mayor cantidad de goles en el torneo. Si dos o más jugadores anotan el mismo número de goles, se tienen en cuenta los siguientes parámetros:

- Más goles en el torneo
- Más asistencias en el torneo
- Menor número de minutos jugados

Total del máximo goleador

Acierta el número de goles que marcará el máximo goleador. Se incluyen los goles marcados en la prórroga. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan.

Mejor jugador del torneo

Nombra al jugador que recibirá el premio al final del torneo.

Número de goles marcados por el equipo ganador

El equipo ganador ganará todos los partidos en el tiempo reglamentario

Equipo ganador que marcará el mayor número de goles en el torneo

Posición del equipo ganador en la clasificación de grupo

Si dos o más equipos anotan el mismo número de goles, la apuesta “Equipo ganador que marque el mayor número de goles en el torneo” se perderá.

Para la liquidación, se contabilizan los goles marcados en la prórroga. Los goles en la tanda de penaltis no cuentan.

Estadísticas del torneo

Número de goles marcados en el torneo durante el partido

Número de goles marcados en el torneo durante la primera mitad

Número de goles marcados en el torneo durante la segunda mitad

Número de goles marcados en el torneo durante la prórroga

Número de goles en propia puerta en el torneo

Número de empates en el torneo

Número de partidos en los que se disputó prórroga

Número de partidos en los que se disputó tanda de penaltis

Cuándo se marcará el primer gol

Qué equipo anotará más goles en el torneo

Qué equipo anotará menos goles en el torneo

Qué equipo encajará más goles en el torneo

Qué equipo encajará menos goles en el torneo

Para la liquidación, se contabilizan los goles marcados en la prórroga. Los goles de la tanda de penaltis no cuentan.

En caso de empate en el número de goles marcados, ganará el equipo que haya sido eliminado en último lugar.

Si ambos equipos quedan eliminados en la misma fase, el ganador será el equipo que haya obtenido la mejor clasificación final en la fase de grupos.

Si persiste el empate en este criterio, se toma en cuenta el número de puntos obtenidos por

cada equipo en los partidos de la fase de grupos.

Si el número de puntos también es igual, se toma en cuenta la diferencia entre goles a favor y goles en contra en el torneo.

El equipo con la mejor diferencia de goles será el ganador.

Enfrentamientos de jugadores según los goles marcados en el torneo.

Los goles marcados durante la prórroga cuentan.

En caso de igualdad en el número de goles marcados, el vencedor del enfrentamiento será el jugador cuyo equipo haya sido eliminado en último lugar.

Si ambos equipos quedan eliminados en la misma fase, el ganador será el jugador cuyo equipo haya obtenido la mejor clasificación final en la fase de grupos.

Si persiste el empate en este criterio, se toma en cuenta el número de puntos obtenidos por cada equipo en los partidos de la fase de grupos.

Si el número de puntos también es igual, se toma en cuenta la diferencia entre goles a favor y goles en contra en el torneo.

El jugador cuyo equipo tenga la mejor diferencia de goles será el ganador.

Emparejamientos de equipos según los goles anotados en el torneo

Los goles marcados durante la prórroga cuentan.

En caso de empate en el número de goles anotados, el vencedor del enfrentamiento será el equipo que haya sido eliminado en último lugar.

Si ambos equipos quedan eliminados en la misma fase, el ganador será el equipo que haya obtenido la mejor clasificación final en la fase de grupos.

Si persiste el empate en este criterio, se toma en cuenta el número de puntos obtenidos por cada equipo en los partidos de la fase de grupos.

Si el número de puntos también es igual, se toma en cuenta la diferencia entre goles a favor y goles en contra en el torneo.

El equipo con la mejor diferencia de goles será el ganador.

Equipo que rendirá mejor en el torneo

Esta apuesta propone un enfrentamiento entre dos equipos, en el que el ganador es el que haya sido eliminado más tarde que su oponente.

Si ambos equipos quedan eliminados en la misma fase, el ganador será el equipo que haya obtenido la mejor clasificación final en la fase de grupos.

Si persiste el empate en este criterio, se toma en cuenta el número de puntos obtenidos por cada equipo en los partidos de la fase de grupos.

Si el número de puntos también es igual, se toma en cuenta la diferencia entre goles a favor y goles en contra en el torneo.

El equipo con la mejor diferencia de goles será el ganador.

Máximo goleador de la nación

Nombra al jugador que marcará más goles entre todos los jugadores de su nación.

En caso de empate en el número de goles anotados, se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

- Mayor número de goles marcados;
- Mayor número de asistencias;
- Menor tiempo de juego en el campo por parte de un jugador.

Propuestas para la fase de grupos

Si el torneo no se ha completado en su totalidad, todas las apuestas serán nulas, excepto cuando los resultados actuales hayan sido declarados definitivos por la Federación o la Liga. En tales casos, las apuestas se liquidarán según los resultados oficiales.

Equipo que ganará el grupo

Clasificación final de cada equipo en el grupo

Equipo que marcará el mayor número de goles en el grupo

Equipo que marque el menor número de goles en el grupo

En caso de igual número de goles marcados, el ganador es el equipo que ocupa una posición más alta en el grupo.

Si persiste el empate en este criterio, se contabiliza el número de puntos obtenidos por cada equipo en los partidos de la fase de grupos.

Si los puntos también son iguales, se tiene en cuenta la diferencia entre goles marcados y goles recibidos en la fase de grupos.

El equipo con la mejor diferencia de goles será el ganador.

Número de goles marcados por un equipo en la fase de grupos

Número de goles recibidos por un equipo en la fase de grupos

Número de puntos obtenidos por un equipo en la fase de grupos

Grupo con el mayor número total de goles marcados

Grupo con el menor número total de goles marcados

En caso de igualdad en el número de goles marcados, se tiene en cuenta la diferencia entre goles marcados y goles recibidos.

El grupo con la diferencia de goles superior será el ganador.

Número de partidos con 0-1, 2-3 y 4 o más goles anotados

Grupo con el mayor número de tarjetas amarillas mostradas

En caso de igualdad en el número de tarjetas amarillas, el ganador se determinará según los siguientes parámetros:

1. Mayor número de tarjetas rojas mostradas;
2. Mayor número de penaltis concedidos;
3. Mayor número de faltas cometidas.

Grupo con el menor número de tarjetas amarillas mostradas

En caso de igualdad en el número de tarjetas amarillas, el ganador se determinará según los siguientes parámetros:

1. Menor número de tarjetas rojas mostradas;
2. Menor número de penaltis concedidos;
3. Menor número de faltas cometidas.

Grupo con el mayor número de tarjetas rojas mostradas

En caso de empate en el número de tarjetas rojas, el ganador se determinará según los siguientes parámetros:

1. Mayor número de tarjetas amarillas mostradas;
2. Mayor número de penaltis concedidos;
3. Mayor número de faltas cometidas.

Grupo con el menor número de tarjetas rojas mostradas

En caso de empate en el número de tarjetas rojas, el ganador se determinará según los siguientes parámetros:

1. Menor número de tarjetas amarillas mostradas;
2. Menor número de penaltis concedidos;
3. Menor número de faltas cometidas.

 Fórmula 1, Nascar, MotoGP
Reglas generales

Todas las apuestas en la carrera serán válidas hasta la conclusión de la etapa, independientemente de cualquier posible aplazamiento de la fecha y hora de inicio. Si el torneo fue cancelado o interrumpido por alguna razón y no se finalizó, las apuestas serán nulas.

El reglamento de la carrera está definido por la Federación del Torneo y se indica en la línea de apuestas. Si se modificaron las regulaciones de la carrera, las apuestas serán nulas.

El resultado final de la carrera se determina de acuerdo con el protocolo oficial publicado inmediatamente después de su finalización. No se considerarán posteriores descalificaciones de participantes ni otros cambios en el protocolo final tras la carrera.

Reglas del mercado**Ganador de la carrera****Ganador de la clasificación**

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final. Se considerará ganador de la carrera al participante que ocupó el primer puesto en el protocolo oficial final de la carrera. Si hay más de un ganador, las apuestas a estos participantes serán nulas. Si el piloto no ha tomado la salida (DNS) o se ha retirado durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas. Si el piloto se retiró después de que la carrera hubiese comenzado (DNF), las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final.

En las apuestas sobre la clasificación, el ganador es el piloto que ocupó el primer puesto en la clasificación especificada. El mejor piloto en la clasificación es aquel que haya registrado

el mejor tiempo de vuelta de clasificación. Si el piloto no ha registrado tiempo de vuelta en la clasificación especificada, las apuestas serán nulas.

Tomará N posiciones

Tomará N-Y posiciones

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final. Si el piloto no ha tomado la salida (DNS) o se ha retirado durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas. Si el piloto se retiró después de que la carrera hubiese comenzado (DNF), las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final.

Enfrentamiento

Todas las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final. La liquidación de la apuesta se efectúa teniendo en cuenta la información oficial sobre qué piloto (o equipo) ocupará una mejor posición en el protocolo final de la carrera. Si uno de los pilotos no toma la salida (DNS) o se retira durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas. Si ambos pilotos se retiran (DNF), el piloto que haya completado más vueltas será el ganador (si ambos pilotos se retiran en la misma vuelta, las apuestas serán nulas). En las apuestas de clasificación, se debe indicar el piloto que marque el mejor tiempo de vuelta y que obtenga la mejor posición en la sesión de clasificación especificada. Si el piloto no ha registrado tiempo de vuelta en la clasificación especificada, las apuestas serán nulas.

Vuelta más rápida

La liquidación de las apuestas se basa en la información oficial sobre el piloto que marque la vuelta más rápida en la carrera.

Si el piloto no ha tomado la salida (DNS) o se ha retirado durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas. Si el piloto se retiró después de que la carrera hubiese comenzado (DNF), las apuestas se liquidarán de conformidad con el protocolo oficial de la carrera final.

Finalizar la carrera

Total de pilotos clasificados

Si un piloto está clasificado, se considera que ha terminado la carrera. Se consideran clasificados los pilotos no descalificados que hayan completado al menos el 90 % de las vueltas del ganador. (NC: no clasificado).

Total de pilotos que no completen la primera vuelta

La primera vuelta se considera la que se completa inmediatamente después de la salida de la carrera. El piloto especificado debe iniciar la carrera para la liquidación. Si el piloto se retira durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas.

Líder tras la 1.ª vuelta

La primera vuelta se considera la que se completa inmediatamente después de la salida de la carrera. El piloto especificado debe iniciar la carrera para la liquidación. Si el piloto se retira durante la vuelta de calentamiento, las apuestas serán nulas.

Coche de seguridad

Un coche de seguridad (o coche de control de ritmo) es un automóvil que limita la velocidad

de los coches o motocicletas que compiten en un circuito en caso de un período de precaución, como una obstrucción en la pista o mal tiempo.

La situación en la que los pilotos salen a pista por la entrada del coche de seguridad o por la aparición de un coche de seguridad virtual no se tiene en cuenta para la liquidación.

Equipo ganador

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el protocolo oficial de la carrera.

El equipo cuyo piloto ocupó el primer puesto en el protocolo oficial de la carrera se determina como ganador de la carrera. Si el piloto no ha tomado la salida (DNS) o se ha retirado durante la vuelta de calentamiento, las apuestas se liquidarán según el protocolo final de la carrera.

Si en una competición por equipos, uno o más pilotos son cambiados en el equipo, por cualquier motivo, las apuestas se mantendrán.

¿Qué piloto del equipo se retirará primero?

Todas las apuestas se liquidarán si el piloto ha iniciado la carrera.

Si dos o más pilotos de diferentes equipos se retiran por el mismo incidente de carrera, las apuestas sobre esos equipos serán nulas.



Fútbol sala

Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan basándose únicamente en el resultado al final del tiempo reglamentario. La prórroga no está incluida salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se complete dentro de las 12 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario

Doble oportunidad al descanso

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Hándicap Tiempo reglamentario**Hándicap Medio tiempo****Margen de victoria Equipo 1****Margen de victoria Equipo 2**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Total de tiempo reglamentario**Total de medio tiempo****Total (Impar/Par)****Total del Equipo 1****Total del Equipo 2**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula.

Si se modifica la normativa del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Resultado al descanso y al finalizar el tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si se modifica la normativa del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Ambos equipos marcarán

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si una de las mitades no se jugó o no se completó, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Quién marcará el gol número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el N-ésimo gol en el tiempo reglamentario del partido.

Carrera hasta N goles

Para determinar el resultado, se utiliza la información sobre qué equipo marcará primero el gol número N.

Clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, el equipo necesita jugar ya sea un partido o varios partidos.

Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan basándose únicamente en el resultado al final del tiempo reglamentario. La prórroga no está incluida salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se complete dentro de las 12 horas siguientes a la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario

Doble oportunidad al descanso

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Hándicap en tiempo reglamentario

Hándicap en medio tiempo

Margen de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Total de tiempo reglamentario

Total de medio tiempo

Total (Impar/Par)

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula.

Si se modifica el reglamento del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado de forma incondicional.

Mitad con más puntos

La liquidación de las apuestas tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido. Si una de las mitades no se juega o no se completa, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado de forma incondicional.

Resultado del partido y total

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si se modifica el reglamento del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado de forma incondicional.

Resultado al descanso y al final del tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga.

Si se modifica la normativa del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Quién marcará el gol número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el enésimo gol en el tiempo reglamentario del partido.

Carrera a N puntos

Para determinar el resultado, se utiliza la información de qué equipo marcará primero el enésimo gol.

Si se modifica la normativa del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo. Para clasificarse, el equipo necesita jugar ya sea un partido o varios partidos.

 Carreras de caballos
Reglas generales

- Se aceptan apuestas en hipódromos seleccionados de todo el mundo, y las carreras que cubrimos figuran en nuestro sitio web.
- Todas las apuestas se liquidarán según el protocolo oficial final de la carrera. Cualquier cambio posterior, como descalificaciones, enmiendas o apelaciones tras la publicación del resultado oficial, no afectará a la liquidación de las apuestas.
- Carreras abandonadas y aplazadas. Las apuestas serán nulas si:
 - La carrera se abandona
 - La carrera se aplaza y no se celebra dentro de las 24 horas siguientes en el mismo recinto.

- La carrera comienza pero luego se abandona o se aplaza y no se repite dentro de las 24 horas siguientes en el mismo recinto.
 - La carrera se declara nula.
 - Las declaraciones finales no se mantienen.
 - La carrera se traslada a otro recinto.
 - La distancia de la carrera varía en más de un furlong (~200 metros) con respecto a la inicialmente anunciada en carreras en llano o en más de dos furlongs (~400 metros) en carreras bajo normativa National Hunt (incluidas las carreras planas de National Hunt).
 - La carrera es un walkover.
- Retiradas y no participantes
 - Si un caballo se retira antes del inicio de la carrera o el juez de salida lo considera oficialmente no participante, se reembolsarán las apuestas realizadas sobre el caballo retirado. Esto también se aplica si un caballo es retirado y no aparece en la lista definitiva de inscritos tras el cierre de todas las fases de inscripción.
- Reinicio de la carrera
 - Si una carrera se reinicia debido a una salida en falso, fallo del cajón de salida, obstrucción de la pista u otras causas válidas, todos los participantes regresarán al cajón de salida. Todas las apuestas serán válidas para los caballos que participen en la repetición. Las apuestas sobre los caballos que no participen en la repetición serán nulas y se reembolsará el importe apostado.
- Empate técnico
 - Se produce un "Empate técnico" cuando dos o más participantes terminan empatados en la misma posición. Las apuestas se liquidan según las Reglas de empate técnico para ese evento. El pago se divide por el número de participantes que empataron en esa posición. Esto significa que la devolución total de una apuesta (incluida la cantidad apostada) se reparte por igual entre todos los caballos empatados.
- Ejemplo:**
 Apuesta: 10 € a favor de un participante para ganar con una cuota de 4.00.
 La carrera termina en un empate técnico.
 Cálculo del pago: $10 \text{ € (apuesta)} \times 4.00 \text{ (cuota)} \div 2 \text{ (número de caballos empatados)} = 20 \text{ €}$

Reglas del mercado

Ganador

Ganador – una apuesta realizada sobre un participante para que gane un evento o carrera de manera directa.

Finalizar entre el N.º y el Y.º puesto

En las apuestas, 'to take N-Y place' se refiere a una apuesta en la que la selección debe

finalizar dentro de un determinado rango de posiciones superiores (p. ej., los 2 primeros, los 3 primeros o los 4 primeros).

Para quedar en 1.º o 2.º lugar: el participante seleccionado debe finalizar en uno de esos dos puestos para que la apuesta se liquide como ganadora. Si varios participantes finalizan en la misma posición, el criterio principal para liquidar estas apuestas es qué dos participantes cruzaron la línea de meta antes que los demás.

Para quedar entre los puestos primero y tercero: el participante seleccionado debe finalizar en el 1.º, 2.º o 3.º puesto. Si varios corredores terminan en la misma posición, el criterio principal para resolver estas apuestas es identificar a los tres participantes que cruzaron la línea de meta antes que los demás.

Para quedar entre los puestos primero y cuarto: el participante seleccionado debe finalizar en el 1.º, 2.º, 3.º o 4.º puesto. Si varios corredores terminan en la misma posición, el criterio principal para resolver estas apuestas es identificar a los cuatro participantes que cruzaron la línea de meta antes que los demás.

Si el participante seleccionado termina fuera de las posiciones especificadas, la apuesta se considera perdedora.

A quedar en el puesto N

En los mercados de apuestas ante-post, se ofrece una cuota para cada selección que termine exactamente en la posición especificada. Por ejemplo, el mercado 'a quedar en el puesto 2' es una apuesta sobre qué caballo del lote terminará en segunda posición. De manera similar, el mercado 'a quedar en el puesto 3' es una apuesta sobre qué caballo del lote terminará en tercera posición y así sucesivamente.

Apuestas a largo plazo

Las apuestas a largo plazo, también conocidas como apuestas ante-post, se ofrecen en las carreras de caballos antes de la fase de declaraciones finales. Estas apuestas se aceptan 'all in, run or not, entered or not' — lo que significa que se perderán si el caballo seleccionado no participa en la carrera por cualquier motivo, incluida una lesión, retirada o no clasificación.

Si una carrera se aplaza para otro día:

1. Las apuestas a largo plazo realizadas antes del cierre de las inscripciones se mantendrán vigentes y solo se anularán si:
 - a. se abandona la carrera o se declara nula;
 - b. se modifica el recinto.
2. Las apuestas a largo plazo realizadas después de que haya finalizado el plazo de inscripción serán nulas, excepto cuando:
 - a. la carrera se celebre en una fecha posterior en el mismo recinto;
 - b. no se reabran las inscripciones;
 - c. no se altere la superficie de carrera (p. ej., de césped a tierra/pista sintética o viceversa).

Hockey sobre hielo

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario sin tiempo extra ni tiros de desempate, salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se completa dentro de las 12 horas siguientes a la hora originalmente programada, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción quedarán nulas.
- Si el partido no se disputó en la fecha programada originalmente por cualquier motivo, las apuestas serán nulas.
- Si se aplica la Regla de misericordia durante el partido, todas las apuestas se liquidarán según el Resultado oficial en el momento en que se aplicó la regla.
- Si los equipos locales y visitantes se intercambian por error, todas las apuestas serán nulas, salvo que el partido se dispute en una sede neutral.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Ganador del periodo (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario

Doble oportunidad del periodo

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

En caso de cambio en el reglamento del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado de forma incondicional.

Hándicap tiempo reglamentario

Hándicap del periodo

Margen de victoria

Margen de victoria del Equipo 1

Margen de victoria del Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

En caso de cambio en el reglamento del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado de forma incondicional.

Total tiempo reglamentario

Total de período

Total (impar/par)

Total del Equipo 1 en tiempo reglamentario

Total de período del Equipo1

Total del Equipo 2 en tiempo reglamentario

Total de período del Equipo2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. 0-0 se considera par.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Total exacto**Total exacto del Equipo1****Total exacto del Equipo2**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Equipo que anote el primer gol (2 vías)

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el primer gol en el tiempo reglamentario del partido. Si el resultado en el tiempo reglamentario es 0-0, la apuesta será nula.

Equipo que marcará el último gol

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el último gol en el tiempo reglamentario del partido. Si el resultado en el tiempo reglamentario es 0-0, la apuesta será nula.

Equipo que marcará el gol número N (3 vías)

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el Enésimo gol en el tiempo reglamentario del partido.

Anotar gol en el primer período**Anotar gol en el segundo período****Anotar gol en el tercer período**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario. Los goles marcados en el tiempo extra no se contabilizan.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Intervalo de minutos de gol

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial sobre los minutos de los goles en el tiempo reglamentario.

Intervalo del primer gol

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial sobre el minuto del primer gol en el tiempo reglamentario. Si el resultado en el tiempo reglamentario es 0-0, la apuesta será nula.

Si se modifica el reglamento del partido, la apuesta será nula.

Intervalo del último gol

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con la información oficial sobre el minuto del primer gol en el tiempo reglamentario. Si el resultado en el tiempo reglamentario es 0-0, la apuesta será nula.

Si se modifica el reglamento del partido, la apuesta será nula.

Carrera hasta N goles

Para determinar el resultado, se emplea la información sobre qué equipo será el primero en anotar el Enésimo gol.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Ambos Equipos Marcarán**Ambos equipos marcarán dos veces****Cada equipo marcará menos de N goles****Cada periodo con menos de N goles****Cada equipo marcará más de N goles****Cada periodo con más de N goles**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Ambos equipos marcan y resultado del partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Cada periodo con al menos un gol**Team1 marcará en cada periodo****Team2 marcará en cada periodo**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada periodo del partido sin tiempo extra ni tandas de penaltis

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Cualquier equipo que remonte y gane

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Marcador correcto**Marcador correcto periodo 1****Marcador correcto periodo 2****Marcador correcto periodo 3**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Victoria de Team1 a cero**Victoria de Team2 a cero**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Team1 ganará al menos un periodo**Team2 ganará al menos un periodo****Team1 ganará al menos dos periodos****Team2 ganará al menos dos periodos****Team1 ganará todos los periodos****Team2 ganará todos los periodos****Algún periodo termina en empate****Que dos periodos finalicen en empate**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada periodo del partido sin tiempo extra ni tandas de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Equipo 1 que remonte y gane el partido**Equipo 2 que remonte y gane el partido**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Equipo 1 que marque primero y gane el partido**Equipo 2 que marque primero y gane el partido****Equipo 1 que marque primero y no gane el partido****Equipo 2 que marque primero y no gane el partido**

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Equipo 1 que gane el partido y Total**Equipo 2 que gane el partido y Total****Equipo 1 que no pierda el partido y Total****Equipo 2 que no pierda el partido y Total****Empate y Total**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tanda de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Resultado del primer periodo y Total

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial del primer periodo del partido.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Resultado del primer periodo y Ganador del partido

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial del primer periodo y del tiempo reglamentario del partido, sin tiempo extra ni tandas de penaltis.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Total del periodo con mayor puntuación**Total del periodo con menor puntuación**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada periodo del partido sin tiempo extra ni tandas de penaltis

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Periodo de mayor puntuación**Periodo de menor puntuación**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada periodo del partido sin incluir tiempo extra ni tandas de penaltis. Si dos o más periodos resultaran los de mayor puntuación o los de menor puntuación, el resultado «Ninguno» sería el ganador.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Periodo de mayor puntuación**Periodo de menor puntuación**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada periodo del partido sin tiempo extra ni tandas de penaltis

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Ganador (incluye tiempo extra)

Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tiempo reglamentario, incluido el tiempo extra, sin tandas de penaltis.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Habrá tiempo extra

Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del partido en caso de que se juegue un tiempo extra.

Si por alguna razón no se jugó el tiempo extra y el partido terminó en empate, las apuestas serán nulas.

Ganador incluyendo tandas de penaltis

Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra ni tandas de penaltis.

Habrá tandas de penaltis

Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del partido en caso de que se celebren tandas de penaltis.

Si por alguna razón no se jugaron las tandas de penaltis y el partido terminó en empate, las apuestas serán nulas.

Método de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido, incluido el tiempo extra y las tandas de penaltis. El método de victoria determina en qué fase finalizó el partido.

Si la normativa del partido cambiara y no se jugara tiempo extra, las apuestas serían nulas.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita disputar uno o varios partidos.

Estadísticas

Todas las apuestas basadas en datos estadísticos se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del Tiempo reglamentario, sin incluir el Tiempo extra ni las tandas de penaltis.

- *Tiros a puerta;*
- *Penalizaciones en minutos – solo se contabilizan las penalizaciones de dos minutos (incluidas las dobles menores). Una penalización doble menor se considera como dos penalizaciones menores independientes. Penalización menor – 2 min.; Penalización doble menor – 4 min.;*
- *Goles en superioridad numérica;*
- *Face-offs – solo se contabilizan los face-offs ganados;*
- *Golpes;*
- *Bloqueos;*

Cada una de las categorías estadísticas anteriores puede incluir los siguientes mercados:

Ganar (3 vías)

Doble oportunidad

Hándicap

Total

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Total (Impar/Par)

Total del jugador



Kabaddi

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan en el tiempo reglamentario del partido.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no finaliza dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.
- Si el partido se pospuso o se retrasó más de 48 horas con respecto al horario originalmente programado, todas las apuestas serán nulas.
- Los puntos o la acción durante la prórroga no se considerarán para la liquidación de ningún mercado, excepto en el mercado Ganador del partido (2-Vías), que se liquidará conforme al resultado oficial final una vez concluida la prórroga u otro proceso clasificatorio.

Reglas del mercado

Ganador del sorteo (2-Vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales del sorteo.

Ganador del partido (2 vías)

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido. En caso de prórroga, la liquidación se determinará por el ganador definitivo, según el Resultado oficial. En caso de empate, todas las apuestas serán nulas.

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera parte (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario

Doble oportunidad al descanso

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido. Los partidos empatados se liquidarán como empate, independientemente de cualquier tiempo extra jugado.

Hándicap Tiempo Reglamentario

Hándicap Half Time

Margen de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Todos los métodos de anotación cuentan.

Total tiempo reglamentario

Total Half Time

Total (impar/par)

Total del Equipo 1

Total del Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra.

Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. Todos los métodos de anotación cuentan.

Resultado del partido y total

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra.

Resultado al descanso y al finalizar el tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin tiempo extra.

Mitad con más puntos

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido, sin tiempo extra.

Estadísticas

Puntos Totales de Raid

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de los puntos de raid anotados por los equipos en el tiempo reglamentario.

Los puntos de raid se definen como los obtenidos por los equipos mediante puntos de toque y puntos de bonificación, y no incluyen puntos de placaje, penalizaciones ni bonificaciones por Todos fuera.

Puntos Totales de Placaje

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de los puntos de placaje anotados por los equipos en el tiempo reglamentario.

Los puntos de placaje se definen como los puntos obtenidos por el equipo que defiende el asalto, independientemente del método.

Totales de Asaltos

La liquidación de la apuesta se basa en el Resultado oficial del número de asaltos realizados por ambos equipos en el Tiempo reglamentario.

Puntos de Asalto №

La liquidación de la apuesta se basa en el Resultado oficial del número de Puntos anotados por los equipos en el asalto especificado. Se contabilizan todos los puntos obtenidos por ambos equipos mediante cualquier método.

Totales de Asaltos Exitosos

Totales de Asaltos Exitosos del Equipo 1

Totales de Asaltos Exitosos del Equipo 2

La liquidación de la apuesta se basa en el Resultado oficial del número de asaltos exitosos realizados por los equipos en el Tiempo reglamentario.

Un asalto se considera exitoso si el asaltante obtiene al menos un punto para su equipo. Se contabilizan los puntos de toque, los puntos de bonificación y los puntos extra.

Asalto Exitoso №

La liquidación de la apuesta se basa en el Resultado oficial para determinar si el asalto especificado fue exitoso.

Un asalto se considera exitoso si el asaltante obtiene al menos un punto para su equipo. Se contabilizan los puntos de toque, los puntos de bonificación y los puntos extra.

Totales de Asaltos Fallidos**Totales de Asaltos Fallidos del Equipo 1****Totales de Asaltos Fallidos del Equipo 2**

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial del número de incursiones infructuosas realizadas por los equipos en el Tiempo reglamentario.

Se considera que una incursión es infructuosa si el equipo defensor logra eliminar al atacante (mediante un placaje exitoso o empujándolo fuera de la lona).

Incursión infructuosa n.º

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial si la incursión especificada es infructuosa.

Se considera que una incursión es infructuosa si el equipo defensor logra eliminar al atacante (mediante un placaje exitoso o empujándolo fuera de la lona).

Total de incursiones vacías

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial del número de incursiones vacías realizadas por los equipos en el Tiempo reglamentario.

Se define que una incursión es vacía si no aporta Puntos a ninguno de los equipos.

Total de Puntos de bonificación

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial del número de Puntos de bonificación logrados por los equipos en el Tiempo reglamentario.

El Punto de bonificación se contabiliza solo cuando hay seis o más defensores sobre la lona. Requiere que el atacante cruce la línea de bonificación con un pie apoyado en la lona dentro de dicha línea, mientras el otro pie permanece en el aire y sin tocar el suelo fuera de esa zona.

El punto de bonificación no se cuenta si el raider cruza la línea de bonificación tras el contacto con los defensores.

Raid № Puntos de bonificación

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial si se anotan puntos de bonificación en el raid especificado.

El Punto de bonificación se contabiliza solo cuando hay seis o más defensores sobre la lona. Requiere que el atacante cruce la línea de bonificación con un pie apoyado en la lona dentro de dicha línea, mientras el otro pie permanece en el aire y sin tocar el suelo fuera de esa zona.

El punto de bonificación no se cuenta si el raider cruza la línea de bonificación tras el contacto con los defensores.

Totales Super Raids

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial del número de SuperRaids realizados por los equipos en el Tiempo reglamentario.

Se cuenta un Super Raid si el raider obtiene tres o más puntos (pueden ser puntos por toque, bonificación o técnicos) para su equipo en un solo raid. Solo se contabiliza el número de Super Raids, en lugar de los puntos obtenidos.

Raid No Super Raid

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial si se realiza el Super Raid en el raid especificado.

Se cuenta un Super Raid si el raider obtiene tres o más puntos (pueden ser puntos por toque, bonificación o técnicos) para su equipo en un solo raid. Solo se contabiliza el número de Super Raids, en lugar de los puntos obtenidos.

Totales Super Tackles

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el Resultado oficial del número de SuperTackles realizados por los equipos en el Tiempo reglamentario.

Se cuenta un Super Tackle por placaje exitoso del raider si el equipo defensor tiene tres o menos jugadores en la alfombra (en este caso el equipo obtiene dos puntos en lugar de uno). Solo se cuenta el número de súper placajes, en lugar de los puntos obtenidos.

Total de Todos fuera

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial del número de Todos fuera realizados por los equipos en el tiempo reglamentario.

Se cuenta un Todos fuera si un equipo elimina a los siete jugadores del equipo contrario (en este caso, obtiene dos puntos extra). Solo se cuenta el número de Todos fuera, en lugar de los puntos obtenidos.

Puntos de incursión del jugador

Jugadores enfrentados

Raidista con más puntos

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial del número de puntos de incursión realizados por el jugador en el tiempo reglamentario.

Los puntos de incursión del jugador se definen como los puntos obtenidos por el jugador especificado mediante puntos de toque y puntos de bonificación, y no incluyen los puntos por placaje, sanciones ni bonificaciones por Todos fuera.

Los puntos anotados en la prórroga no se contabilizan.

Si un jugador no fue incluido en la alineación inicial de siete jugadores, todas las apuestas sobre ese jugador y cualquier apuesta comparativa que lo involucre serán nulas.

Si dos o más jugadores obtienen el mismo número más alto de Puntos, las apuestas sobre ellos se liquidarán según la regla del Empate técnico.

- Todas las apuestas se liquidan conforme al Resultado oficial inicial. No se considerarán cambios posteriores una vez finalizado el combate (protesta, dopaje, etc.).
- Si se modifica el número de asaltos en el combate, las apuestas sobre el resultado y el método de victoria se mantendrán; las apuestas sobre el número de asaltos quedarán nulas, excepto cuando la liquidación de las apuestas ya se haya determinado con anterioridad.
- Si el combate se cancela, todas las apuestas quedan nulas.
- Si el combate se declara «No contest», las apuestas quedan nulas (excepto aquellas cuyo resultado ya se haya determinado).

Reglas del mercado

Ganador de la pelea (2 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

El resultado de la pelea puede definirse por decisión de los jueces (DEC), nocaut (KO), nocaut técnico (TKO), decisión técnica (TD), descalificación (DQ), sumisión (Sub) o rechazo del oponente.

En caso de empate, las apuestas serán nulas.

Total de asaltos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

El Total 0,5 se liquida como Más si el asalto se completa.

Rugby

Reglas generales

- Si el partido se interrumpió por cualquier motivo y no finalizó dentro de las 12 horas siguientes a la hora programada originalmente, todas las apuestas sin resolver en mercados cuyos resultados no estuvieran determinados antes de la interrupción serán nulas.
- Si el partido no se disputó en la fecha programada originalmente por cualquier motivo, las apuestas serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera mitad (3 vías)

Doble oportunidad en tiempo reglamentario**Doble oportunidad al descanso**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Hándicap Tiempo Reglamentario**Hándicap Half Time****Margen de victoria en tiempo reglamentario****Margen de victoria al descanso**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del tiempo reglamentario, incluido el tiempo extra.

Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total tiempo reglamentario**Total Half Time****Total (impar/par)****Total del Equipo 1****Total del Equipo 2****Rango de Puntos Totales**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del tiempo reglamentario, incluido el tiempo extra.

Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula.

Mitad con más puntos

La liquidación de las apuestas tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido.

Si una de las mitades no se jugó o no se terminó, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Resultado del partido y total

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Resultado al descanso y al finalizar el tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita disputar uno o varios partidos.

- Todas las apuestas del partido son válidas hasta la finalización del torneo. Si el torneo fue cancelado o interrumpido por alguna razón y no llegó a finalizar, las apuestas serían nulas.
- El número de frames del partido está definido por el reglamento del torneo.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del frame (2 vías)

Doble oportunidad

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todos los juegos incompletos y la apuesta se liquidará con el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica la normativa del partido, las apuestas se liquidarán según el resultado, excepto cuando el partido termine en empate y las apuestas sean nulas.

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todos los juegos incompletos y la apuesta se liquidará con el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica la normativa del partido, las apuestas se liquidarán según el resultado.

Hándicap del partido

Hándicap del frame

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todos los juegos incompletos y la apuesta se liquidará con el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica la normativa del partido, las apuestas cuyos resultados no estuvieran determinados en el momento de la interrupción serán nulas.

Total del partido

Total (impar/par)

Total de partido del Jugador 1

Total de partido Jugador 2

Total del frame número N

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todos los juegos incompletos y la apuesta se liquidará con el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica la normativa del partido, las apuestas cuyos resultados no estuvieran determinados en el momento de la interrupción serán nulas.

Marcador correcto

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, pierde todos los juegos incompletos y la apuesta se liquidará con el resultado obtenido. Si la negativa (descalificación) se produce antes del inicio del partido, todas las apuestas serán nulas.

Si se modifica la normativa del partido, las apuestas cuyos resultados no estuvieran determinados en el momento de la interrupción serán nulas.

Squash

Reglas generales

- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio programada originalmente, todas las apuestas serán nulas.
- Si el partido se interrumpe por cualquier motivo y no finaliza, las apuestas cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción inicial serán nulas.
- La normativa del partido está definida por la Federación del torneo, salvo que se especifique lo contrario en la línea de apuestas.
- En la competición por equipos, si por cualquier motivo uno o más competidores son reemplazados en la alineación del equipo, las apuestas sobre el resultado del partido y la clasificación para la siguiente ronda se mantendrán. Si los jugadores han sido nominados en la lista de dobles y uno de ellos es sustituido, las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido

Ganador de Set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado y se ha disputado al menos un set completo, la apuesta al ganador del partido se liquidará de acuerdo con el resultado. En otros casos, las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del juego, todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido, salvo que no se haya definido el ganador del mismo, en cuyo caso las apuestas serán nulas.

Hándicap de Puntos – Partido

Hándicap de Puntos – Set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Los Hándicaps se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Total de Puntos – Partido

Total de Puntos del Set

Total de Puntos del Equipo 1 en el Partido

Total de Puntos del Equipo 2 en el Partido

Total de Puntos (Impar/Par)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Los Totales se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Resultado exacto del partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Número de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Carrera a N puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial que determine qué jugador ganará los primeros N puntos del set.

Los totales se expresan en puntos salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Quién anotará el punto número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre qué jugador anotará el punto N del set. Si dicho punto no llega a disputarse, la apuesta sería nula.

Tenis de mesa

Reglas generales

- Si un partido se aplaza o se retrasa más de 36 horas con respecto a la hora originalmente programada, todas las apuestas quedarán nulas.
- Si el partido se interrumpe y uno de los jugadores o equipos se retira o es descalificado:
 - **Si al menos un set se completa en su totalidad:**
 - Todas las apuestas sobre el ganador del partido se mantendrán. El ganador del partido se determina según la decisión del árbitro.
 - Todas las apuestas liquidadas previamente también se mantendrán.
 - **Si el primer set no se completa:**
 - Solo las apuestas con resultados ya determinados se mantendrán.
 - Todas las apuestas restantes serán nulas.
 - **Ejemplo:**
El partido se interrumpió en el segundo set con un marcador de 1:0 (11:9, 9:10). Un equipo se retiró.
 - Apuesta "Total del 2º set más de (19,5)" – **ganó**
 - Apuesta "Total del 2º set menos de (19,5)" – **perdió**
 - Apuesta "Total del 2º set más de (20,5)" – **nula**
 - Apuesta "2.º equipo en ganar" – **perdida**
 - Apuesta "Hándicap del 1.er equipo en el partido (-5.5)" – **nula**
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no finaliza en un plazo de 12 horas desde la hora originalmente programada, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- En competiciones de dobles, si uno o más jugadores son sustituidos por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Ganador del set (2 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, y se ha disputado al menos un set completo, la apuesta al ganador del partido se liquidará de acuerdo con el resultado. En otros casos, las apuestas serán nulas.

Si se modifica el reglamento del juego, todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido, salvo que no se haya definido el ganador del partido, en cuyo caso las apuestas serían nulas.

Hándicap de Puntos – Partido

Hándicap de Puntos – Set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.
Los Hándicaps se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Total de Puntos – Partido

Total de Puntos del Set

Total de Puntos del Equipo1 en el Partido

Total de Puntos del Equipo 2 en el Partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Los Totales se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas pendientes de resolución en mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Resultado exacto del partido

Marcador Correcto del Set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, todas las apuestas no liquidadas en mercados cuyos resultados no se hayan determinado antes de la interrupción serán nulas.

Quién anotará el punto número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre qué jugador anotará el N-ésimo punto del set. Si el punto no se consiguiera, la apuesta sería nula.

Carrera a N puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial sobre qué jugador será el primero en alcanzar el N-ésimo punto del set.

Si uno de los jugadores se niega a continuar el partido por cualquier motivo o es descalificado, las apuestas cuyos resultados no se hubieran definido en el momento de la interrupción serían nulas.



Reglas generales

- Todas las apuestas del partido son válidas hasta la finalización del torneo. Si el torneo se cancelara o interrumpiera por cualquier motivo y no llegara a concluir, las apuestas quedarían nulas.

- Si el partido se interrumpiera y alguno de los jugadores o equipos se retirara o fuera descalificado:
 - Si al menos un set se completara en su totalidad:
 - Todas las apuestas al Ganador del partido se mantendrán. El ganador del partido se determina según la decisión del árbitro;
 - Todas las apuestas liquidadas anteriormente también se mantendrán;
 - Todas las apuestas de Hándicap para los juegos serán nulas independientemente del marcador;
 - Si el primer set no se completa:
 - Solo mantendrán su validez las apuestas con resultados ya determinados;
 - Todas las apuestas restantes serán nulas.
 - **Ejemplo 1:**
El partido Nadal - Djokovic se interrumpió en el primer set con el marcador 5:5).
 - Apuesta “Hándicap Djokovic primer set (+2.5)” - nula
 - Apuesta “Hándicap Nadal primer set (-2.5)” - nula
 - Apuesta “Total primer set bajo (10.5)” - nula
 - Apuesta “Total del 1.º set más de (10,5)” – nula
 - Apuesta “Total del 1.º set más de (9,5)” – ganada
 - **Ejemplo 2:**
El partido Nadal - Djokovic fue interrumpido con el marcador 1-0 (6-4, 4-4).
 - Apuesta “Hándicap (+1,5) de Djokovic en el 1.º set” – perdedora
 - Apuesta “Total del 2.º set más de (7,5)” – ganada
 - Apuesta “Total del 2.º set menos de (8,5)” – nula
 - Apuesta “Total del 2.º set más de (9,5)” – nula
 - Apuesta “Total del partido más de (19,5)” – nula
 - Apuesta “Total del partido menos de (17,5)” – perdedora (porque, en realidad, ya se han jugado 18 juegos)
- En la competición por equipos, si por cualquier motivo uno o más competidores son reemplazados en la alineación del equipo, las apuestas sobre el resultado del partido y la clasificación para la siguiente ronda se mantendrán. Si los jugadores han sido nominados en la lista de dobles y uno de ellos es sustituido, las apuestas serán nulas.
- La información sobre la superficie de la pista de tenis es únicamente informativa. Si se modifica la superficie, todas las apuestas seguirán vigentes.

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Ganador de set (2 vías)

Ganador del juego (2 vías)

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.

Si se completa al menos un set y un jugador se retira o es descalificado, la apuesta seguirá vigente.

Si no se completa ningún set, la apuesta será nula.

Si cambia el formato del partido (p. ej., se juega un partido al mejor de 5 sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas se liquidarán según el resultado.

Hándicap de juegos en el partido

Hándicap de juegos en el set

Las apuestas se liquidan en función del Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas de hándicap de juegos quedarán nulas independientemente del marcador. Las apuestas de hándicap de juegos en sets completados seguirán siendo válidas.

Si cambia el formato del partido (p. ej., se juega un partido al mejor de 5 sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas sobre el primer set se mantendrán válidas, mientras que todas las demás quedarán nulas.

Si se utiliza un tie-break de campeones (un juego corto a 10 puntos) en lugar de un set decisivo completo, el tercer set se considerará resuelto con un marcador de 1–0 en juegos. Por tanto, las apuestas de Total y Hándicap sobre los juegos del partido se liquidan en función de este resultado de 1–0 en el 3.º set.

Si no se anunció con antelación el uso de un Champions Tie-Break antes del inicio del partido, todas las apuestas relacionadas serán nulas.

Hándicap de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Total de juegos del partido

Total de juegos del Set

Total de juegos del Jugador 1 en el partido

Total de juegos del Jugador 1 en el Set

Total de juegos del Jugador 2 en el partido

Total de juegos del Jugador 2 en el Set

Total de juegos (impar/par)

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Si se utiliza un tie-break de campeones (un juego corto a 10 puntos) en lugar de un set decisivo completo, el tercer set se considerará resuelto con un marcador de 1–0 en juegos.

En consecuencia, las apuestas de Total y Hándicap en juegos del partido se liquidarán conforme a este resultado de 1–0 en el tercer set.

Si no se anunció el uso del Champions Tie-Break antes del partido, todas las apuestas relacionadas serán nulas.

Total de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Set con más puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del 1.º y 2.º set.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Número de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Jugador1 gane al menos un set.

Jugador2 gane al menos un set.

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Ganar el primer set y ganar el partido

Ganar el primer set y perder el partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Resultado del partido y total de juegos

Resultado del partido y total de sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Primer set y ganador del partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Perder el primer set y ganar el partido

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Alguno de los sets a cero

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Resultado exacto del partido**Marcador Correcto del Set****Resultado exacto del juego****Resultado exacto tras los dos primeros sets**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Ganador del tie-break (2 vías)**Resultado exacto del tie-break****Habrà tie-break en el partido****Habrà tie-break en el set****Total de tie-breaks****Ganar el punto número N en el tie-break**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas pendientes en mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Si el formato del partido cambia (por ejemplo, si se juega un partido al mejor de 5 Sets en lugar de al mejor de 3, o viceversa), las apuestas serán nulas.

Ganar el punto número N

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Total de puntos en el primer juego del primer set

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del primer juego del primer set.

Habrá deuce

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Carrera hasta N juegos

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial de qué jugador gane primero N juegos en el set.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en los mercados cuyos resultados no se habían determinado antes de la interrupción serán nulas.

Resultado exacto tras N juegos del primer set

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del marcador actual en el primer set.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en los mercados cuyos resultados no se hubieran determinado antes de la interrupción serán nulas.

Jugador que realizará la primera rotura de servicio en el primer set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido. El servicio perdido en el tie-break no se contabiliza.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Jugador1 ganará el juego N con su saque**Jugador2 ganará el juego N con su saque**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Estadísticas**Número de puntos de set**

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Número de puntos de partido

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Total de saques directos de Jugador1**Total de saques directos de Jugador2****Total de saques directos**

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Jugador que realizará el primer saque directo

Ganador de saques directos

Hándicap de saques directos

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Jugador que cometerá la primera doble falta

Total de dobles faltas

Total de dobles faltas de Jugador 1

Total de dobles faltas de Jugador 2

Ganador de dobles faltas

Hándicap de dobles faltas

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Total % de primeros saques de Jugador 1

Total % de primeros saques de Jugador 2

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

% de puntos ganados con el primer saque de Jugador 1

% de puntos ganados con el segundo saque de Jugador 1

% de puntos ganados con el primer saque de Jugador 2

% de puntos ganados con el segundo saque de Jugador 2

La liquidación de las apuestas de valores estadísticos tiene en cuenta el resultado oficial publicado en el sitio web oficial del torneo o de la Federación.

Si uno de los jugadores se retira o es descalificado, todas las apuestas no resueltas en mercados cuyo resultado no se haya determinado antes de la interrupción serán nulas.

Torneo

Ganador del torneo

Llegar a la final

En las apuestas de torneo se pronostica qué jugador logrará la mejor posición en el torneo según los resultados oficiales de la Federación/Liga especificada.

Si el torneo no se ha disputado completamente, todas las apuestas serán nulas, excepto cuando los resultados actuales hayan sido declarados definitivos por la Federación/Liga, en cuyo caso se liquidarán según el resultado oficial.

Si el torneo no se ha disputado completamente y no se ha determinado al ganador, las apuestas serán nulas.



Reglas generales

- Todas las apuestas se liquidan conforme al Resultado oficial inicial. No se considerarán cambios posteriores una vez finalizado el combate (protesta, dopaje, etc.).
 - Si se modifica el número de asaltos en el combate, las apuestas sobre el resultado y el método de victoria se mantendrán; las apuestas sobre el número de asaltos quedarán nulas, excepto cuando la liquidación de las apuestas ya se haya determinado con anterioridad.
 - Si el combate se cancela, todas las apuestas quedan nulas.
 - Si el combate se declara «No contest», las apuestas quedan nulas (excepto aquellas cuyo resultado ya se haya determinado).
-

Reglas del mercado

Ganador de la pelea (2 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea. El resultado de la pelea puede definirse por Decisión de los jueces (DEC), Knock-Out (KO), Knock-Out Técnico (TKO), Decisión Técnica (TD), Descalificación (DQ), Sumisión (Sub) o abandono del oponente.

En caso de empate, las apuestas serán nulas.

Total de asaltos

Las apuestas se liquidan de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

El Total 0.5 se considera la mitad de la ronda de 5 minutos y equivale a 2 minutos y 30 segundos. Si han transcurrido más de 2 minutos y 30 segundos en la ronda, el Total 0.5 se liquidará como Más. Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos, la apuesta será nula.

Número de rondas completadas

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta las Rondas completamente finalizadas.

Fighter1 gana dentro de la distancia

Fighter2 gana dentro de la distancia

Ganar antes del límite

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

La victoria antes del límite implica un nocaut (KO), nocaut técnico (TKO), decisión técnica (TD), descalificación (DQ), sumisión (Sub) o la negativa del oponente.

Ganador por Puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

La victoria por puntos implica decisión de los jueces (decisión unánime, dividida o mayoritaria).

En caso de empate, las apuestas se liquidarán como perdedoras.

Método de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Una victoria antes del límite significa KO, TKO, TD, DQ o retirada del oponente.

Una victoria por puntos incluye decisión unánime, dividida o mayoritaria.

Un empate incluye resultados basados en las tarjetas de puntuación de los jueces:

- Empate unánime (los tres jueces puntúan el combate como empate);
- Empate mayoritario (dos jueces puntúan el combate como empate y el tercero lo puntúa a favor de uno de los luchadores);
- Empate dividido (un juez lo puntúa como empate, mientras que los otros dos lo hacen a favor de luchadores distintos);
- Empate técnico (se declara cuando la pelea se detiene debido a una lesión accidental u otro evento imprevisto antes de completarse un determinado número de rondas).

El final de la pelea

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

En las apuestas de victoria por asalto, deberá elegir el intervalo de asaltos en el que finalizará el combate.

Si el combate termina entre asaltos, se considera el asalto que acaba de finalizar.

Si todas las rondas finalizan, la apuesta Combate completo se resuelve como ganada.

En caso de Empate técnico o descalificación (DQ), se cuenta la última ronda completada.

Fighter1 para ganar en la ronda

Fighter2 para ganar en la ronda

para ganar en la ronda

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

En las apuestas de victoria por asalto, deberá elegir el intervalo de asaltos en el que finalizará el combate.

Si el combate termina entre asaltos, se considera el asalto que acaba de finalizar.

La victoria por puntos tras finalizar todas las rondas no equivale a una victoria en la última ronda.

En caso de Empate técnico o descalificación (DQ), se cuenta la última ronda completada.

Fighter1 para ganar en rondas (intervalo)

Fighter2 para ganar en rondas (intervalo)

Para ganar en rondas (intervalo)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

En las apuestas "Para ganar en rondas", debe elegir el intervalo de rondas en el que finalizará la pelea.

Si la pelea termina entre rondas, se cuenta el último minuto de la ronda que acaba de concluir.

La victoria por puntos tras finalizar todas las rondas no equivale a una victoria en la última ronda.

En caso de Empate técnico o descalificación (DQ), se cuenta la última ronda completada.

Fighter1 ganará por decisión

Fighter2 ganará por decisión

Ganará por decisión

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

La decisión de los jueces incluye:

- Decisión unánime (los tres jueces puntúan el combate a favor del mismo luchador).
- Decisión dividida (dos jueces puntúan el combate a favor de un luchador, mientras que el tercer juez lo puntúa a favor del otro luchador).
- Decisión mayoritaria (dos jueces puntúan el combate a favor de un luchador, mientras que el tercer juez lo puntúa como empate).

Fighter1 ganará por decisión unánime

Fighter2 ganará por decisión unánime

Ganará por decisión unánime

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Decisión unánime significa que los tres jueces puntúan el combate a favor del mismo luchador.

Fighter1 ganará por decisión dividida

Fighter2 ganará por decisión dividida

Ganará por decisión dividida

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Decisión dividida significa que dos jueces puntúan el combate a favor de un luchador, mientras que el tercer juez lo puntúa a favor del otro luchador.

Fighter1 ganará por KO/TKP/DQ

Fighter2 gana por KO/TKP/DQ

Ganar por KO/TKP/DQ

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Se considera nocaut cualquier golpe legal o combinación de golpes que deje al oponente incapacitado para continuar la pelea.

Se declara un nocaut técnico (TKO):

1. El árbitro detiene el combate porque un luchador ya no se defiende de los golpes del oponente, para evitar daños mayores.
2. El médico de ring side detiene el combate debido a un sangrado excesivo u otra lesión física.
3. La esquina de un luchador detiene el combate por la seguridad de su propio peleador.

Fighter1 gana por llave de sumisión

Fighter2 gana por llave de sumisión

Ganar por llave de sumisión

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Se declara una sumisión:

1. Un luchador toca visiblemente el suelo o a su oponente con la mano o el pie.
2. Un luchador se rinde verbalmente ante el oponente o el árbitro.

Fighter1 gana en el asalto N o por decisión**Fighter2 gana en el asalto N o por decisión****Ganar en el asalto N o por decisión**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

La decisión de los jueces incluye:

- Decisión unánime
- Decisión dividida
- Decisión mayoritaria

Fighter1 ganará por KO/TKP/DQ en la ronda N**Fighter2 ganará por KO/TKP/DQ en la ronda N****Ganará por KO/TKP/DQ en la ronda N**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Se considera nocaut cualquier golpe legal o combinación de golpes que deje al oponente incapacitado para continuar la pelea.

Se declara un nocaut técnico (TKO):

1. El árbitro detiene el combate porque un luchador ya no se defiende de los golpes del oponente, para evitar daños mayores.
2. El médico de ring side detiene el combate debido a un sangrado excesivo u otra lesión física.
3. La esquina de un luchador detiene el combate por la seguridad de su propio peleador.

Fighter1 ganará por llave de sumisión/bloqueo en la ronda N**Fighter2 ganará por llave de sumisión/bloqueo en la ronda N****Ganará por llave de sumisión/bloqueo en la ronda N**

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Se declara una sumisión:

1. Un luchador toca visiblemente el suelo o a su oponente con la mano o el pie.
2. Un luchador se rinde verbalmente ante el oponente o el árbitro.

El combate finalizará en el primer minuto

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del combate.

La ronda N dará comienzo

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de la pelea.

Para la liquidación, la ronda especificada debe haber comenzado.

Fighter1 ganará por KO/TKP/DQ o por Puntos

Fighter2 ganará por KO/TKP/DQ o por Puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del combate.

Fighter1 ganará por llave de sumisión/bloqueo o por Puntos

Fighter2 ganará por llave de sumisión/bloqueo o por Puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del combate.

Torneo

El luchador N ganará el título

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las peleas de la velada. Un luchador determinado debe ganar un título.

Todas las peleas terminarán dentro del tiempo reglamentario.

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las peleas de la velada. Todas las peleas deben terminar dentro del tiempo reglamentario (nocaut (KO), nocaut técnico (TKO), decisión técnica (TD), descalificación (DQ), sumisión (Sub) o abandono del oponente).

Si una de las peleas programadas se cancelara, todas las apuestas serían nulas, excepto en los casos en que la liquidación se hubiera determinado con anterioridad.

Todas las peleas finalizarán por decisión

Al menos una pelea finalizará por decisión dividida

N peleas finalizarán por decisión

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las peleas de la velada. Solo se cuentan las peleas que finalicen por decisión de los jueces (decisión unánime, decisión dividida, decisión por mayoría, empate unánime, empate por decisión mayoritaria, empate dividido).

Si una de las peleas programadas se cancelara, todas las apuestas serían nulas, excepto en los casos en que la liquidación se hubiera determinado con anterioridad.

N peleas finalizarán por KO/TKON

Total de peleas que finalizarán por KO/TKO/DQ

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las peleas de la velada. Solo se cuentan las victorias por KO o TKO.

Si una de las peleas programadas se cancelara, todas las apuestas serían nulas, excepto en los casos en que la liquidación se hubiera determinado con anterioridad.

Número N de combates terminarán por llave de sumisión

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de las peleas de la velada. Solo se contabilizan las victorias por sumisión o abandono del oponente.

Si una de las peleas programadas se cancelara, todas las apuestas serían nulas, excepto en los casos en que la liquidación se hubiera determinado con anterioridad.



Reglas generales

- Si el partido se interrumpió por cualquier motivo y no se concluyó en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas pendientes en los mercados cuyos resultados no se determinaron antes de la interrupción serán nulas.
- Si el partido se pospone o se retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas serán nulas.
- Los Hándicaps y los Totales se expresan en puntos salvo que la línea de apuestas especifique lo contrario.
- Si el reglamento del partido cambia (1-4 Sets se juegan a 21 Puntos, o viceversa), las apuestas en los siguientes mercados se liquidarán a las cuotas aceptadas, mientras que las demás quedarán nulas:
 - Ganador del partido;
 - Ganador del Set;
 - Marcador correcto;
- El "Golden Set" no se incluye en la liquidación de apuestas.

Reglas del mercado

Ganador del partido

Ganador de Set

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si el reglamento del juego cambia, todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido, salvo que no se haya determinado el ganador del juego, en cuyo caso las apuestas quedarán nulas.

Hándicap de Puntos – Partido

Hándicap de Puntos – Set

Margen de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Los Hándicaps se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo contrario.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Total de Puntos – Partido

Total de Puntos del Set

Total de Puntos del Equipo 1 en el Partido

Total de Puntos del Equipo 2 en el Partido

Total de Puntos (Impar/Par)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Los Totales se expresan en puntos, salvo que en la línea de apuestas se especifique lo

contrario.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Hándicap de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Número de Sets

Total de Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si el reglamento del partido cambia y se reduce el número de Sets, las apuestas serán nulas.

Marcador Correcto

Marcador Correcto tras los dos primeros Sets

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si se modifican las normas del juego, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hayan determinado incondicionalmente.

Carrera a N puntos

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial sobre qué equipo consiga primero el enésimo Punto en el Set.

Si se modifica el reglamento del partido, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas que ya se hubieran determinado incondicionalmente.

Serán Puntos Adicionales

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido. El Punto 26 en un Set jugado a 25, el Punto 22 en un Set jugado a 21 y el Punto 16 en un Set jugado a 15 se consideran Puntos adicionales.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Quién anotará el punto número N

La liquidación de las apuestas se basa en la información oficial sobre qué equipo anotará el Punto N en el Set.

Si el Punto no se anotó, las apuestas serán nulas.

Habrá Tie-break

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del partido. El quinto Set del partido se considera Tie-break.

Si se modifica el reglamento del partido, las apuestas serán nulas.

Para clasificarse

Todas las apuestas se resolverán de conformidad con el resultado oficial del equipo que se haya clasificado para la siguiente fase del torneo, el cual se publica en la página web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita disputar uno o varios partidos.

Estadísticas

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el Resultado oficial del partido.

Si la reglamentación del juego cambia, todas las apuestas serán nulas, excepto aquellas ya determinadas de forma incondicional.

El "Golden Set" no se incluye en la liquidación de apuestas.

Total de Ases de Team1

Total de Ases de Team2

Total de saques directos

Total de Bloqueos de Team1

Total de Bloqueos de Team2

Total de Bloqueos

Total de Faltas de Saque de Team1

Total de Faltas de Saque de Team2

Total de Faltas de Saque

Total de Ataques Exitosos de Team1

Total de Ataques Exitosos de Team2

Total de Ataques Exitosos

Torneo

Ganador del torneo

En las apuestas de torneo, se propone acertar el equipo que ocupará la mejor posición según los resultados oficiales de la Federación/Liga especificada.

Si el torneo no se ha disputado en su totalidad, todas las apuestas serán nulas, salvo cuando los resultados actuales hayan sido declarados definitivos por la Federación/Liga y se resolverán conforme al resultado oficial.

Si el torneo no se ha disputado completamente y no se ha determinado al ganador, las apuestas serán nulas.



Polo acuático

Reglas generales

- Todas las apuestas se aceptan durante el Tiempo reglamentario.
- Si un partido se interrumpe por cualquier motivo y no se reanuda en un plazo de 12 horas desde la hora de inicio inicialmente prevista, todas las apuestas pendientes en

mercados cuyos resultados no se hubiesen determinado antes de la interrupción serán nulas.

- Si el partido se pospone o se retrasa más de 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada, todas las apuestas serán nulas.

Reglas del mercado

Ganador del partido (3 vías)

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del Tiempo reglamentario.

Hándicap

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del Tiempo reglamentario. Si el resultado tras aplicar el hándicap es un empate, la apuesta se considerará nula.

Total tiempo reglamentario

Total (impar/par)

Total del Equipo 1 en tiempo reglamentario

Total del Equipo 2 en tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del Tiempo reglamentario. Si el total es exactamente igual al número especificado, la apuesta se liquidará como nula. El 0-0 se considera par.

Equipo que marque el gol número N

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta la información oficial sobre quién marcó el enésimo gol en el tiempo reglamentario del partido.

Carrera hasta N goles

Para determinar el resultado, se utiliza la información sobre qué equipo marcará primero el enésimo gol.

Para clasificarse

Todas las apuestas se liquidarán conforme al Resultado oficial del equipo que se clasifique para la siguiente fase del torneo, publicado en el sitio web oficial del torneo.

Para clasificarse, un equipo necesita disputar uno o varios partidos.

E-Football

Reglas generales

- Se aceptan apuestas en el videojuego FIFA (simulador de fútbol para 2 jugadores).
- Los partidos se disputan con la configuración "2 tiempos de 3 minutos cada uno", "2 tiempos de 4 minutos cada uno", "2 tiempos de 5 minutos cada uno" o "2 tiempos de 6 minutos cada uno", nivel de complejidad "principiante".

- Si el partido se detiene por razones técnicas (fallo informático, desconexión, etc.) y se programa un partido de repetición, las apuestas en el partido detenido se liquidarán de acuerdo con las reglas generales para la liquidación de eventos interrumpidos. Las apuestas para la revancha se aceptan como si se tratara de un nuevo evento.
 - Si, debido a un fallo técnico, se interrumpe la emisión en directo del evento (desconexión, DDoS, etc.), esto no será motivo para cancelar las apuestas, salvo en los supuestos en que sea imposible conocer el resultado final de un partido.
-

E-Baloncesto

Reglas generales

- Se aceptan apuestas en el juego de ordenador NBA 2K (simulador de baloncesto con 2 jugadores).
 - Los partidos se disputan en dos formatos con los siguientes ajustes de juego:
 1. “4 cuartos de 5 minutos, el tiempo extra dura 3 minutos”
 2. “4 cuartos de 8 minutos, el tiempo extra dura 4 minutos”El modo de partido se configura en “All-star”.
 - Si un partido se detiene por razones técnicas (fallo informático, desconexión, etc.) y se programa una revancha, las apuestas del partido detenido se liquidarán según las normas generales para eventos interrumpidos.
 - Las apuestas para la revancha se aceptan como nuevos eventos.
 - Si la retransmisión en vídeo de un evento se interrumpe por un fallo técnico (desconexión, DDoS, etc.), esto no será motivo para cancelar las apuestas, salvo en los supuestos en que sea imposible determinar el resultado final del partido.
-

E-Hockey

Reglas generales

- Se aceptan apuestas en el juego de ordenador de la NHL (simulador de hockey con dos jugadores).
- Los partidos se juegan con la siguiente configuración: “3 períodos de 3 minutos cada uno” o “3 períodos de 4 minutos cada uno”, el nivel de dificultad y el nivel del portero están establecidos en “Semi-Pro” y el estilo de juego en “Arcade”.
- Si el partido se detiene por razones técnicas (fallo informático, desconexión, etc.) y se programa una revancha, las apuestas realizadas sobre el partido interrumpido se liquidarán de acuerdo con las normas generales para eventos interrumpidos. Las apuestas para la revancha se aceptan como nuevos eventos.
- Si la transmisión en directo del evento se interrumpe por fallos técnicos (desconexión, DDoS, etc.), esto no dará lugar a la anulación de las apuestas, salvo en los casos en que resulte imposible determinar el resultado final del partido.



Reglas del mercado

Ganador del partido

Si el Partido no se completa por cualquier motivo y no existe un Resultado oficial, las apuestas serán nulas.

Cuando se produce un empate y se declara un ganador mediante un Super Over o un procedimiento similar, las apuestas se liquidarán según ese resultado declarado. En caso de interrupciones por problemas técnicos, cuando no se haya declarado un ganador oficial, las apuestas serán nulas, salvo que sea posible reanudar el partido dentro de las cuatro horas siguientes a la hora de inicio original y se declare un ganador.

Carreras en la entrada

La entrada debe jugarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador esté todos fuera o alcance su objetivo; en caso contrario, las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Carreras en el siguiente Over

El Over debe jugarse en su totalidad, a menos que el equipo bateador esté todos fuera o alcance su objetivo dentro de ese Over, salvo que el resultado de este mercado ya esté determinado. Las carreras de penalización solo contarán cuando se acrediten a una entrega concreta dentro de ese Over.

Caída de wicket

La puntuación del equipo en la caída del wicket designado se tomará como referencia para la liquidación. Si la entrada se completa o el equipo bateador alcanza su objetivo, la puntuación final de la entrada se considerará el resultado a efectos de liquidación.

Entrada Cuatros

Entrada Seises

La entrada debe jugarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador esté todos fuera o alcance su objetivo; en caso contrario, las apuestas serán nulas, salvo que la liquidación ya esté determinada.

Carreras de la bola x

Todas las carreras acreditadas a esa bola cuentan; la bola debe ser legal y completada. Las bolas ilegales (bolas anchas y bolas nulas) no se contarán como bolas a los efectos de este mercado. Por ejemplo, incluso si se lanzan dos bolas anchas en ese over, habrá únicamente 6 bolas legales en ese over. Para mayor claridad, si la bola nombrada es una bola ancha y luego va seguida de un cuatro de límite, el resultado del mercado se liquidará como 5. La bola debe lanzarse legalmente para que las apuestas sean válidas. Si la bola designada es un no-ball y origina un free hit, las carreras anotadas durante el free hit se contarán; por ejemplo, si la bola es un no-ball y a continuación se consigue un seis en el free hit, el resultado del mercado será 7.

Método de eliminación

Los métodos de eliminación solo incluyen: Bowled, Caught, LBW, Run Out, Stumped, Obstructing the Field, Hit the Ball Twice, Hit Wicket y Timed Out; cualquier wicket que no se mencione se considerará «Otros». Si un bateador se retira, esto no se considera una eliminación a efectos de liquidación. El mercado se liquidará según el método de eliminación para el número de wicket especificado, independientemente de si los jugadores son distintos debido a retiros u otras circunstancias. Si la entrada finaliza sin que caiga el wicket nombrado, todas las apuestas serán nulas.

Más cuatros

Más seises

Debe existir un resultado oficial del partido para que las apuestas sean válidas, a menos que la liquidación ya esté determinada (el equipo que batea segundo ya haya superado su Objetivo; los cuatros y seis en un Super Over no cuentan).

Cuatros del Partido

Seis del Partido

Debe existir un resultado oficial del partido para que las apuestas sean válidas, a menos que la liquidación ya esté determinada (el total ya haya sido superado). Solo se contabilizan los cuatros de límite anotados con el bate; los lanzamientos excesivos, todos los cuatros por carrera y las extras no cuentan. Los cuatros y seis anotados en un Super Over no cuentan.

Cuatros del Bateador

Seis del Bateador

Solo se contabilizan los cuatros y seis de límite anotados con el bate; los lanzamientos excesivos, todos los cuatros por carrera y las extras no cuentan. Los cuatros y seis golpeados en un Super Over no cuentan.

Cuatro en el próximo Over

Seis en el próximo Over

Solo cuentan los cuatros/seis acreditados al bateador. Los byes, leg byes o wides no cuentan. Los cuatros conseguidos tras un No Ball contarán si el cuatro se acredita al bateador. El Over debe completarse en su totalidad, salvo que el equipo bateador quede Todos fuera o alcance su Objetivo dentro del Over, o que el resultado ya esté determinado. Los lanzamientos excesivos no cuentan para el bateador y, por tanto, no se tienen en cuenta a efectos de este mercado. Si de una sola bola en el over se anotan un total de seis carreras, pero estas no son un seis golpeado por un bateador, esto no cuenta a efectos de este mercado.

Wicket en el siguiente over

El over completo debe lanzarse a menos que el equipo bateador quede todos fuera o alcance su Objetivo dentro del over, a menos que el resultado de este mercado ya esté determinado.

2 Críquet de dos overs

Reglas generales

- El formato de cada evento es el siguiente: el equipo 1 batea un over (exactamente 6 bolas) y, a continuación, el equipo 2 batea otro over.
- No es posible que un equipo bata menos de seis bolas en su over.

Reglas del mercado

Ganador del partido

Si el equipo 1 anota más carreras que el equipo 2, entonces "equipo 1" se considera el ganador.

Si el equipo 2 anota más carreras que el equipo 1, entonces "equipo 2" se considera el ganador.

Si el equipo 1 y el equipo 2 anotan el mismo número de carreras, entonces "empate" se considera el ganador.

Empate anula apuesta

Si el equipo 1 anota más carreras que el equipo 2, entonces "equipo 1" se considera el ganador.

Si el equipo 2 anota más carreras que el equipo 1, entonces "equipo 2" se considera el ganador.

Si el equipo 1 y el equipo 2 anotan el mismo número de carreras, el mercado será anulado.

Total de carreras

El número de carreras obtenidas en el partido. Se ofrece la posibilidad de apostar a los totales individuales de los equipos y al número exacto de carreras obtenidas.

Wickets totales

El número de wickets perdidos en el partido. Se ofrece la posibilidad de apostar a los totales individuales de los equipos.

Total de 4s

El número de 4s obtenidos en el partido. Se ofrece la posibilidad de apostar a los totales individuales de los equipos.

Total de 6s

El número de 6s obtenidos en el partido. Se ofrece la posibilidad de apostar a los totales individuales de los equipos.

Método del primer wicket del equipo

Se aplica al tipo de eliminación (wicket) correspondiente al primer wicket perdido en el over del equipo especificado;

Si no se pierde ningún wicket en el over, la apuesta será nula.



Kabaddi virtual

Reglas del mercado

Ganador del partido (2 vías)

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales del partido, incluyendo la prórroga.

Ganador del partido (3 vías)

Ganador de la primera parte (3 vías)

Doble oportunidad Tiempo reglamentario

Doble oportunidad Descanso

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Hándicap Tiempo reglamentario

Hándicap Descanso

Margen de victoria

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. Si el margen de victoria coincide exactamente con el Hándicap, las apuestas serán nulas.

Todos los métodos de anotación cuentan.

Total Tiempo reglamentario

Total Descanso

Total (Impar/Par)

Total Equipo 1

Total Equipo 2

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario sin prórroga. En caso de que el total alcance el spread, las apuestas serán nulas.

Todos los métodos de anotación cuentan.

Resultado del partido y total

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial del tiempo reglamentario, sin prórroga.

Resultado al descanso y al finalizar el tiempo reglamentario

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial de cada mitad del partido, sin prórroga.

Mitad con más puntos

La liquidación de la apuesta tiene en cuenta el resultado oficial de cada mitad del partido, sin prórroga.

 Apuestas de repetición
Reglas generales

- Apuestas en partidos reales que ya se disputaron.
- Se proponen partidos aleatorios para las apuestas. Se proporcionan los momentos destacados del partido.

Apuestas de repetición en Baloncesto

- Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con las Reglas de Liquidación para Baloncesto.

Apuestas de repetición en Counter-Strike

- Repetición del mapa de una ronda del partido.
- La muerte por bomba, el fuego amigo y las eliminaciones una vez agotado el Tiempo reglamentario en el cronómetro – no cuentan como eliminación.
- Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con las Reglas de Liquidación para Counter-Strike.

Apuestas de repetición en fútbol

- Todas las apuestas se liquidarán conforme a las reglas de liquidación del fútbol.

Apuestas de repetición en críquet

- Todas las apuestas se liquidarán conforme a las reglas de liquidación del críquet.
-

 Ruleta de críquet
Reglas generales

- El evento se celebra en formato de una entrada virtual. El campo virtual está dividido en zonas rojas y negras, cada una con un valor asignado de carreras (puntos del 1 al 18). Un wicket equivale a 0 carreras. Cada equipo (equipo #1 y equipo #2) lanza 6 bolas – bola #1, bola #2, bola #3, bola #4, bola #5 y bola #6. Gana el equipo que anote más carreras en total.
-

Reglas del mercado

Resultado del partido (3 vías)

Todas las apuestas en el partido se liquidarán de acuerdo con el resultado final del evento virtual.

En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate técnico.

Total de carreras del equipo

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con el número total de carreras (puntos) anotadas por un equipo en la Entrada #1.

Al liquidarse, las apuestas solo considerarán las carreras (puntos) anotadas por uno de los equipos (equipo #1 o equipo #2).

Hándicap (0)

Las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado final del evento virtual.

La apuesta al hándicap se considerará ganadora si el partido termina con victoria del equipo seleccionado con el hándicap.

La apuesta al hándicap será nula si el evento termina en empate.

Color del equipo en el lanzamiento

Las apuestas se liquidan de forma independiente según el color de la zona (roja o negra) en la que haya caído la bola en cada lanzamiento.

Todas las apuestas se liquidarán según el equipo que saque en la Entrada #1.

Número exacto de carreras del equipo en el lanzamiento #:

Las apuestas se liquidan según el número exacto de carreras (puntos) anotadas en cada lanzamiento de forma independiente.

El wicket equivale a 0 carreras (puntos).

Número de carreras del equipo en el lanzamiento #. (Par/Impar)

Las apuestas se liquidan según el total de carreras (puntos) anotadas por el equipo en cada lanzamiento de forma independiente.

Todas las apuestas se liquidarán según si el número de carreras (puntos) es par o impar.

El cero (wicket) se considerará un número par.

Bajo o alto del equipo en el lanzamiento

Todas las apuestas se liquidan según la zona en la que haya caído la bola.

Zonas bajas: de 1 a 9 carreras (puntos).

Zonas altas: de 10 a 18 carreras (puntos).

Segmentos de equipo sin balón

Las apuestas se liquidan según las tres zonas seleccionadas donde debe caer el balón.

Para que una apuesta sea ganadora, el balón debe caer en una de las tres zonas seleccionadas.
