

REGLAMENTO DE LAS APUESTAS

I - Reglamento de las apuestas simples, múltiples y en directo

1 - Definición de una apuesta

Una apuesta es una cantidad que se juega referida a un resultado en el marco de un evento deportivo.

Si el resultado es aquel que se ha colocado en la apuesta de dicho evento deportivo, las ganancias se calculan multiplicando la cantidad por la cuota fija propuesta al apostante durante la realización de su apuesta. Si el resultado no es aquel que se ha colocado en la apuesta de dicho evento deportivo, la apuesta está considerada como perdida y ninguna ganancia será ingresada.

Una apuesta no puede ser modificada o cancelada una vez registrada.

El jugador, al realizar una apuesta, reconoce que:

- No ha sido informado del resultado de los eventos implicados en sus apuestas cuando se ha realizado la apuesta;
- La apuesta no está relacionada, bajo ningún concepto, con un evento en el cual el jugador tiene una parte activa por el motivo que sea.
- La apuesta no está relacionada con un evento en el cual está presente el jugador en el lugar de desarrollo del mismo.
- No aprovecharse de un error manifiesto de cuota.
- No aprovecharse o intentarlo, de cualquier fallo técnico de la plataforma de juego

Si el jugador no respeta estas condiciones, la apuesta del jugador será cancelada.

1.1 Apuesta simple

Una apuesta simple es una apuesta basada en un único resultado.

1.2 Apuesta múltiple

Una apuesta múltiple es una apuesta basada en una combinación de varios resultados.

Para una apuesta combinada no hay ningún margen de error (todas las elecciones de la combinada deben ser ganadoras para que el jugador obtenga ganancias).

Para un sistema de apuestas (varias combinaciones), hay varias fórmulas de juego que se presentan en la tabla a continuación. Esta es una apuesta donde el jugador, a través de sus selecciones, crea varias combinaciones de apuestas. Cada combinación es independiente y tendrá ganancias si las selecciones del jugador que compone cada combinación están ganadas:

Fórmula de juego	Pronósticos exactos para ganar	Número de pronósticos	Número de combinaciones	Apuesta total (sobre la base de una apuesta unitaria de 1€)
2/3	2	3	3	3,00 €
2/4	2	4	6	6,00 €
2/5	2	5	10	10,00 €
2/6	2	6	15	15,00 €
3/4	3	4	4	4,00 €
3/5	3	5	10	10,00 €
3/6	3	6	20	20,00 €
4/6	4	6	15	15,00 €
4/5	4	5	5	5,00 €
5/6	5	6	6	6,00 €

Para un sistema de apuestas, la cantidad de ganancias depende del número de apuestas acertadas. En ningún caso el jugador puede reclamar y/o recibir la ganancia máxima estimada en el cupón si su apuesta de sistema tiene 1 o más selecciones perdidas.

La ganancia total de un sistema de apuestas es la acumulación de las ganancias de cada combinación ganadora que la compone. Estas ganancias son iguales a la cuota global de la combinación, multiplicada, por el importe unitario de cada combinación.

Ejemplo 1 - Seleccionas 3 pronósticos diferentes, a las victorias de Federer, Nadal y Djokovic, en un sistema de apuestas 2/3. Esto significa que se juegan todas las combinaciones posibles para estos 3 pronósticos, en combinaciones de 2 apuestas cada una. En el sistema de apuestas 2/3, las 3 combinaciones serán las siguientes:

Combinación A: Victoria Federer (1.3), Victoria Nadal (1.4)

Combinación B: Victoria Federer (1.3), Victoria Djokovic (1.5)

Combinación C: Victoria Nadal (1.4), Victoria Djokovic (1.5)

Se apuestan 5 € por cada combinación, en total el sistema de apuestas costará 15 €

En caso de acierto de los 3 pronósticos se ganarán:

Combinación A: Victoria Federer, Victoria Nadal = $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1 \text{ €}$

Combinación B: Victoria Federer, Victoria Djokovic = $5 \times 1.3 \times 1.5 = 9.75 \text{ €}$

Combinación C: Victoria Nadal, Victoria Djokovic = $5 \times 1.4 \times 1.5 = 10.5 \text{ €}$

Un total de 29.35 €

Ejemplo 2 - Seleccionas 3 pronósticos diferentes, a las victorias de Federer, Nadal y Djokovic en un sistema de apuestas 2/3. Esto significa que se juegan todas las combinaciones posibles para estos 3 pronósticos en combinaciones de 2 apuestas cada una. En el sistema de apuestas 2/3, las 3 combinaciones serán las siguientes:

Combinación A: Victoria Federer (1.3), Victoria Nadal (1.4)

Combinación B: Victoria Federer (1.3), Victoria Djokovic (1.5)

Combinación C: Victoria Nadal (1.4), Victoria Djokovic (1.5)

Se apuestan 5 € por cada combinación, en total el sistema de apuestas costará 15 €.

En caso de victoria de Federer y Nadal, pero de derrota de Djokovic, se ganarán:

Combinación A: Victoria Federer, Victoria Nadal = $5 \times 1.3 \times 1.4 = 9.1 \text{ €}$

Combinación B: Victoria Federer, Victoria Djokovic = Combinación perdida

Combinación C: Victoria Nadal, Victoria Djokovic = Combinación perdida

Un total de 9.1 €

1.3 Apuesta en vivo

Las apuestas en vivo se proponen antes y durante un evento deportivo. Las cuotas serán actualizadas permanentemente según la evolución de cada evento. Salvo que se indique lo contrario, las reglas generales de nuestras apuestas con cuotas fijas se aplican a las apuestas en directo.

Las apuestas en directo son válidas desde el momento en que se establece oficialmente su resultado. Las apuestas cuyos resultados no hayan sido establecidos oficialmente en el momento de retirada o de abandono de un sujeto serán consideradas nulas.

Las apuestas en directo tienen la mención "Live" en el historial de apuestas del usuario. Las apuestas sin esta mención son de tipo Pre-Match.

El operador es la única entidad con autoridad competente para proponer apuestas en vivo. En cualquier caso, la ausencia de un evento disponible para apuestas en vivo y/o la retirada de un evento en vivo, antes o durante el transcurso del evento, no puede responsabilizarse al operador

Cualquier apuesta pre-match hecha/registrada por un jugador en un evento ya iniciado será cancelada.

2 - Tipos de apuestas genéricas

2.1 Apuesta "1-2" ¿Quién va a ganar el partido?

Una apuesta "1-2" es una apuesta con 2 soluciones referidas a un encuentro entre 2 entidades, excluyéndose la posibilidad de un empate.

2.2 Apuesta "1-X-2" ¿Quién va a ganar el partido?

Una apuesta "1-x-2" es una apuesta con 3 soluciones referidas a un encuentro entre 2 entidades, incluyéndose la posibilidad de un empate.

2.3 Apuesta "Resultado exacto"

Una apuesta "Resultado exacto" se refiere al caso de un marcador exacto en el marco de un evento o de un periodo de un evento. La elección del apostante se hace a partir de una lista definida de resultados, que puede comportar una mención "Otra" u "Otros". Esta designa, llegado el caso, a todos los otros resultados no mencionados en la lista definida. Para una apuesta en directo, la elección "Otra" u "Otros" excluye el resultado actual del encuentro.

2.4 Apuesta "Vencedor final" o apuesta sobre la competición

Una apuesta "Vencedor final" se refiere a la entidad designada como ganadora del evento en el cual se ha realizado la apuesta. La elección del apostante se hace a partir de una lista definida de participantes, que puede comportar una mención "Otros". Esta designa, llegado el caso, a todos los otros resultados no mencionados en la lista definida.

Se presupone que los sujetos citados en una apuesta "Vencedor final" participan en la competición en cuestión. Las apuestas sobre el "Vencedor final" siguen siendo válidas aunque haya un sujeto que anuncie su retirada de la competición, tanto si es antes como después de la hora oficial prevista del primer partido de la competición. Por lo tanto, la apuesta sobre el sujeto en cuestión no es reembolsable y se considera como perdida. En el caso de que una lista implique que todos los sujetos no participan en la competición, la apuesta podrá ser anulada por el OPERADOR, incluso en el caso de la presencia de "Otro" sujeto.

Las apuestas del tipo "Vencedor final" estipulando la mención "Temporada regular", no comprenden los Playoffs ni las fases finales. La posición que se tiene en cuenta es aquella declarada por el organizador de la competición a la finalización de los partidos jugados en una temporada dada, antes de los encuentros de playoffs y fases finales.

2.5 Apuesta "Número de"

Una apuesta «Número de» se basa en una serie de elementos (ejemplo: número de goles, ensayos, sets, entradas, de juegos logrados, etc.) definidos para un evento o un periodo dado (partido entero, primer periodo, primer set, etc.). La elección del apostante se hace a partir de una lista definida de elementos, tanto en número entero, como en subdivisiones (ejemplo "de 7 a 10"), y puede comportar una mención "Otros". Esta designa, llegado el caso, a todos los otros detalles no mencionados en la lista definida.

2.6 Apuesta "Mayor o menor que"

Una apuesta "Mayor o menor que" se refiere a la superación o no de un detalle de elementos definidos (goles, puntos, sets, tarjetas...) para un evento, un sujeto o un periodo.

Valor de la variable:

El sitio puede proponer los valores X,25 (0.25, 1.25...) o X,75 (0.75, 1.75...) Para este tipo de variable, la apuesta está dividida en 2 partes. La mitad de la apuesta es sobre la variable inferior y otra mitad sobre la variable superior.

- Se recibe el 50% de la apuesta si está parcialmente perdida.
- Se recibe el 50% de la ganancia si está parcialmente ganada.

La tabla a continuación describe como las apuestas se desarrollan según cada caso:

Total de goles apostados	Total de goles del partido	Resultado de la apuesta	Total de goles apostados	Total de goles del partido	Resultado de la apuesta
Más de 0.5	0	Perdida	Menos de 0.5	0	Ganada
Más de 0.5	1	Ganada	Menos de 0.5	1	Perdida
Más de 0.75	0	Perdida	Menos de 0.75	0	Ganada

Más de 0.75	1	Parcialmente ganada	Menos de 0.75	1	Parcialmente perdida
Más de 0.75	2+	Ganada	Menos de 0.75	2+	Perdida
Más de 1	0	Perdida	Menos de 1	0	Ganada
Más de 1	1	Anulada	Menos de 1	1	Anulada
Más de 1	2+	Ganada	Menos de 1	2+	Perdida
Más de 1.25	0	Perdida	Menos de 1.25	0	Ganada
Más de 1.25	1	Parcialmente perdida	Menos de 1.25	1	Parcialmente ganada
Más de 1.25	2+	Ganada	Menos de 1.25	2+	Perdida
Más de 1.5	0 & 1	Perdida	Menos de 1.5	0 & 1	Ganada
Más de 1.5	2+	Ganada	Menos de 1.5	2+	Perdida
Más de 1.75	0 & 1	Perdida	Menos de 1.75	0 & 1	Ganada
Más de 1.75	2	Parcialmente ganada	Menos de 1.75	2	Parcialmente perdida
Más de 1.75	3+	Ganada	Menos de 1.75	3+	Perdida
Más de 2	0 & 1	Perdida	Menos de 2	0 & 1	Ganada
Más de 2	2	Anulada	Menos de 2	2	Anulada
Más de 2	3+	Ganada	Menos de 2	3+	Perdida
Más de 2.25	0 & 1	Perdida	Menos de 2.25	0 & 1	Ganada
Más de 2.25	2	Parcialmente perdida	Menos de 2.25	2	Parcialmente ganada
Más de 2.25	3+	Ganada	Menos de 2.25	3+	Perdida
Más de 2.5	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 2.5	0, 1 & 2	Ganada
Más de 2.5	3+	Ganada	Menos de 2.5	3+	Perdida
Más de 2.75	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 2.75	0, 1 & 2	Ganada
Más de 2.75	3	Parcialmente ganada	Menos de 2.75	3	Parcialmente perdida
Más de 2.75	4+	Ganada	Menos de 2.75	4+	Perdida
Más de 3	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 3	0, 1 & 2	Ganada

Más de 3	3	Anulada	Menos de 3	3	Anulada
Más de 3	4+	Ganada	Menos de 3	4+	Perdida
Más de 3.25	0, 1 & 2	Perdida	Menos de 3.25	0, 1 & 2	Ganada
Más de 3.25	3	Parcialmente perdida	Menos de 3.25	3	Parcialmente ganada
Más de 3.25	4+	Ganada	Menos de 3.25	4+	Perdida
Más de 3.5	0, 1, 2 & 3	Perdida	Menos de 3.5	0, 1, 2 & 3	Ganada
Más de 3.5	4+	Ganada	Menos de 3.5	4+	Perdida

2.7 Apuesta “Par/impar”

Una apuesta "Par/impar" se refiere a la paridad de un marcador (goles, puntos, sets, tarjetas...) de un evento deportivo

2.8 Apuesta “1-X-2 tiempo/cuarto periodo/periodo”

Una apuesta «1-x-2 tiempo/cuarto periodo/periodo» se refiere a un resultado producido durante un tiempo/cuarto periodo/periodo de un evento deportivo.

2.9 Apuesta “Descanso del partido/Final del partido”

Una apuesta "Descanso del partido/Final del partido" se refiere a la combinación de un resultado al descanso asociado a un resultado al final del tiempo reglamentario. Este tipo de propuesta también se propone en el Tenis en la forma "Primer Set/Resultado final", "Primer periodo/Resultado final"

2.10 Apuesta “Primer equipo en marcar”

Una apuesta "Primer equipo en marcar" se refiere al primer equipo que ha marcado al menos una vez. Un equipo que marca en propia puerta acredita a su adversario que se beneficia del estreno del marcador. Un empate es el resultado obtenido si ninguno de los dos equipos logra marcar en el plazo de tiempo asignado.

2.11 Apuesta “Último en marcar”

Una apuesta «Último equipo en marcar» se refiere al último equipo que ha marcado al menos una vez. Si un equipo marca en su propia puerta, este será asignado a su adversario. Un empate es el resultado obtenido cuando ninguno de los equipos logra marcar en el periodo de tiempo establecido.

2.12 Apuesta “Quién va a clasificarse”

Una apuesta "Quién va a clasificarse" se refiere al éxito de un equipo que se clasifica para la siguiente ronda en el marco de una competición a la que se refiere el evento en

cuestión. En el caso de una final o de una “final de consolación”, esta apuesta está basada en el vencedor del partido después de posibles prórrogas o tandas de penaltis.

2.13 Apuesta “Si/No”

Una apuesta "Sí/No" se refiere al caso o no de una situación en un marco definido.

2.14 Apuesta “Tiempo con el + de”

Una apuesta "Tiempo con el + de" se refiere al tiempo durante el cual se introducirá el número de goles, puntos, ensayos referidos a un evento o un sujeto en particular.

2.15 Apuesta “Margen del ganador” y “Diferencia del Ganador”

Las apuestas "Margen del ganador" y "Diferencia del ganador" consisten en determinar cuál será el número exacto de goles o puntos de diferencia con el que un equipo va a ganar un partido.

Este número corresponde a la diferencia del número de goles o puntos marcados por cada uno de los equipos a la finalización del partido.

2.16 Apuesta “Doble Oportunidad”

Una apuesta "Doble oportunidad" consiste en determinar el resultado de un partido. Las tres selecciones propuestas son:

- 1ª selección: 1-x corresponde a la victoria del equipo A o a un empate;
- 2ª selección: 2-x corresponde a la victoria del equipo B o a un empate;
- 3ª selección: 1-2 corresponde a la victoria de uno de los dos equipos.

Si el resultado de un partido corresponde a uno u otro de los dos resultados posibles elegidos, la apuesta es ganadora.

2.17 Apuesta “Vencedor del primer set/1ª entrada/1ª serie”

Una apuesta «Vencedor del primer set/1ª entrada/1ª serie» consiste en determinar el jugador o el equipo que va a ganar el primer set o la primera entrada/serie de un partido. El set en cuestión debe jugarse completamente para que las apuestas sean válidas.

2.18 Apuesta “Próximo Gol”

Una apuesta "Próximo Gol" consiste en determinar el equipo que va a marcar el siguiente gol del partido o del periodo definido (periodo, tiempo...)

2.19 Apuesta “Podio / Top 3 / Top X o clasificación”

Una apuesta "Podio" consiste en determinar el sujeto que terminará entre los tres primeros clasificados de una carrera o evento.

Una apuesta “Top X” o clasificación consiste en determinar el sujeto que terminará entre los X primeros de una carrera o de un evento

2.20 Apuesta “Qué equipo logrará el... punto”

Una apuesta «Qué equipo logrará el... punto » consiste en determinar qué actor conseguirá el punto X del partido, del cuarto periodo, del tiempo, del set...

La variable X es visible en el texto del mercado

Las apuestas se cancelan si ninguno de los equipos alcanza el número de puntos establecido en la pregunta.

2.21 Apuesta "Sujeto que logra el gol/ensayo”

Una apuesta "Sujeto que logra el gol/ensayo” consiste en determinar si el sujeto propuesto logrará un gol o ensayo durante un evento o un periodo de un evento. El jugador seleccionado debe ser titular o entrar en juego para que se tenga en cuenta la apuesta. En el caso en que el jugador no participe en un encuentro, las apuestas sobre ese jugador se cancelan y se reembolsan. Los goles en propia puerta no se contabilizan.

2.22 Apuesta “Periodo del próximo gol”

Una apuesta "Periodo del próximo gol" consiste en determinar el periodo en minutos durante el cual se marcará el siguiente gol del tiempo reglamentario. El minuto del gol que se tiene en cuenta es aquel en el que se produce el gol. Por ejemplo, el periodo 0-15 minutos es válido si el gol se produce entre 0:00 y 15:00. 15:01 computa para el periodo 16-30. Los periodos 31-45 y 76-90 incluyen el tiempo adicional jugado al final de cada tiempo. Los goles logrados en propia puerta por un jugador se acreditan al equipo que se beneficia del gol.

Un gol se cuenta desde el momento en que la pelota cruza la línea de gol y no en el momento

del remate o del saque de centro posterior que se realiza tras el gol por parte del equipo que ha recibido el gol.

2.23 Apuesta “Quién será el mejor clasificado”

Una apuesta "quién será el mejor clasificado" consiste en determinar qué sujeto terminará delante de otro en la clasificación final de la competición, prueba, etapa...

La apuesta será nula en caso de:

- abandono o retirada de un sujeto
- si uno de los sujetos termina más alejado de la posición estipulada en la pregunta.

2.24 Apuesta “Qué Equipo marcara el ... punto” “Que equipo lograra en 1r ... puntos”

Una apuesta «Qué equipo logrará el... punto » consiste en determinar qué actor conseguirá el punto X del partido, del cuarto periodo, del tiempo...

Una apuesta “Qué equipo lograra en 1r...puntos” consiste en determinar que sujeto lograra en 1er lugar X puntos en el evento, cuarto, tiempo, periodo...

La variable X es visible en el texto del mercado

Las apuestas se cancelan si ninguno de los equipos alcanza el número de puntos establecido en la pregunta.

2.25 Apuesta “¿Quién ganará de entre los dos?”

Una apuesta « ¿Quién ganará de entre los dos?» consiste en determinar qué equipo recuperará la posesión después del salto entre dos en baloncesto.

2.26 Apuesta “Hándicap”

Una apuesta «Hándicap» consiste en determinar con qué número exacto de goles/puntos/ensayos/sets de ventaja va a ganar un partido/periodo/set, un equipo/participante.

Esta cifra corresponde a la diferencia del número de goles/puntos/ensayos/sets marcados o anotados por cada uno de los dos equipos/participantes al final del partido/periodo/set.

Ejemplo 1:

Hándicap (-6.5) – Quién va a ganar el partido? en el evento Golden State Warriors / San Antonio Spurs.

Las selecciones posibles serán Golden State Warriors (-6.5) y San Antonio Spurs (+6.5)
Serán ganadoras en los casos siguientes:

Golden State Warriors (-6.5): Golden State Warriors gana el partido con 7 puntos de ventaja o más.

San Antonio Spurs (+6.5): San Antonio Spurs pierde el partido como máximo de 6 puntos de

diferencia, empata o gana el partido.

Ejemplo 2:

Hándicap (1-0) - ¿Quién ganará el partido? en el caso de París SG / Marsella

Las posibles selecciones serán París SG (-1), Empate (+1), Marsella (+1).

Serán ganadores en los siguientes casos:

París SG (-1): París SG gana el partido con 2 goles de ventaja o más.

Empate (+1): París SG gana el partido por exactamente 1 gol de ventaja.

Marsella (+1): Marsella gana el partido o empata.

Valor de Hándicap:

El sitio puede ofrecer diferentes valores definidos en terminaciones X,25 (0.25, 1.25...) o X, 75 (0.75, 1.75...). Para este tipo de Hándicap, la apuesta, en realidad, se divide en dos partes. La mitad de la apuesta está en el hándicap inferior y la mitad restante en el hándicap superior.

Ejemplo 1

El jugador juega 10€ sobre París SG +0.25, esto equivale a apostar 5€ sobre París SG +0 (hándicap inferior) y 5€ en París SG +0.5 (hándicap superior).

Si París SG empata, la apuesta está parcialmente ganada, la mitad de la apuesta es reembolsada (opción +0) y la otra mitad está ganada.

Si París SG gana, la apuesta está ganada.

Si París SG pierde, la apuesta está perdida.

Ejemplo 2

El jugador juega 10€ sobre París SG -1.25, esto es equivalente a apostar 5€ sobre París SG -1 (hándicap superior) y 5€ sobre París SG -1.5 (hándicap inferior).

Si París SG gana exactamente por 1 gol de ventaja, la apuesta está parcialmente perdida: la mitad de la apuesta es reembolsada (opción -1) y se pierde la otra mitad de la apuesta.

Si París SG gana por 2 o más goles, la apuesta está ganada.

Si París SG pierde o empata, la apuesta está perdida.

2.27 Apuesta “Reembolsado si X”

Una apuesta «Reembolsado si X» estará reembolsada si la condición X de reembolso esta respectada:

Por ejemplo, los tres tipos propuestos son:

- Reembolsado si el partido es un empate
- Reembolsado en caso de victoria del equipo/sujeto A

- Reembolsado en caso de victoria del equipo/sujeto B

En ese caso las apuestas se reembolsarán según la selección elegida por el jugador y el resultado del partido, del periodo...

2.28 Apuesta “Resultado y ambos equipos marcan (1r tiempo únicamente)” o “Resultado y Más o menos...Goles (1r tiempo únicamente)”

Una apuesta “Resultado y ambos equipos marcan (1r tiempo únicamente)” o “Resultado y Más o menos...Goles (1r tiempo únicamente)” se refiere a la combinación de 2 sucesos elegidos por el jugador durante la primera mitad.

Se refiere a apostar por el resultado al final del primer tiempo y el número de goles / puntos marcados / anotados durante este período.

Sólo se tienen en cuenta los puntos anotados durante la primera mitad, incluyendo el tiempo adicional.

3 - Cálculo de las ganancias

3.1 Calculo de las ganancias, apuestas con cuotas fijas

En el marco de las apuestas con cuotas fijas, las ganancias se calculan de la siguiente manera:

Ganancia = Apuesta x Cuota propuesta durante la apuesta en el sitio

Por ejemplo, un usuario que ha realizado una apuesta de diez (10) euros en una cuota fija dos (2.00) dispondrá de una ganancia de veinte (20) euros (10€x2) en caso de apuesta ganadora.

En el marco de las apuestas en directo, el jugador reconoce ser consciente de que las modificaciones de cuotas fijas pueden producirse durante la validación del resguardo. Las apuestas son consideradas como válidas desde el momento en que han sido tenidas en cuenta por los servidores del OPERADOR. En caso de duda, el jugador puede visitar la sección "Mis apuestas" para verificar si la apuesta ha sido aceptada.

3.2 Cash out

3.2.1 El Cash Out es una función ofrecida a los usuarios, para permitir, si las condiciones de una apuesta sencilla o de una combinada lo permiten, revender la apuesta al operador a un precio definido por el mismo operador.

3.2.2 El Cash Out está disponible para una gran variedad de deportes, competiciones, mercados definidos por el operador.

3.2.3 El Cash out está disponible para Apuestas Pre-match y en vivo.

3.2.4 Una vez que el Cash Out sea confirmado y validado, las ganancias se ingresan directamente en la cuenta del usuario y aparecerán en el historial de apuestas. Cuando el Cash Out se valida, la apuesta queda inmediatamente cerrada y el jugador no puede reclamar más ganancias, independientemente de cual sea el resultado final del evento, en el cual se haya apostado.

3.2.5 El operador es la única entidad con autoridad competente para determinar si una apuesta incluye o no incluye, la función de Cash Out.

En ningún caso, el operador puede ser acusado de no ofrecer Cash out a un usuario y/o en un evento.

Se necesita un tiempo de validación/confirmación para cualquier solicitud de uso de la función Cash Out. En caso de una variación repentina en la cuota, el Cash Out puede llegar a no validarse y/o confirmarse.

3.2.6 El operador se reserva el derecho de suspender o terminar la función Cash Out, a su sola discreción. La suspensión o la terminación de la oferta no tiene afectación a los Cash out ya aceptados y confirmados.

3.3 Error de resultado

El OPERADOR se reserva el derecho de corregir, con efecto retroactivo, cualquier error relacionado con la publicación de los resultados y, en su caso, cancelar una apuesta, para recuperar la totalidad o parte de una ganancia ya pagada, a fin de tener en cuenta el resultado exacto del evento.

Cualquier usuario debe informar al OPERADOR cuando detecta que su cuenta ha sido acreditada con una cantidad errónea, ya sea por un error del OPERADOR o por un error del jugador. Si no nos notifica, se perderán las ganancias posteriores obtenidas directa o indirectamente como resultado de este error.

En tal caso, el OPERADOR se reserva el derecho de tomar todas las medidas necesarias para garantizar que la situación financiera de ambas partes se restaure a su estado original antes del error (deducción de un posible retiro, modificación del saldo...).

4 – Validación

4.1 Resultados

EL OPERADOR sólo reconoce los resultados que se han obtenido en el terreno de juego. Los resultados procedentes de medidas disciplinarias dictadas por una autoridad deportiva posteriores a la celebración del evento deportivo no son tomados en consideración.

Sin embargo, las ganancias correspondientes a apuestas referidas al resultado final de un evento deportivo sólo pueden ser objeto de un pago de sus ganancias tomando como base el resultado oficial anunciado por la autoridad delegada competente (publicación del resultado, ceremonia de medallas, ceremonia de podio...).

Si la autoridad delegada competente no anuncia ningún resultado en un plazo razonable de tiempo, desde la finalización del evento deportivo, se anularán todas las apuestas del evento deportivo cuyo resultado no sea ya conocido en el momento de la suspensión.

En caso de un evento no finalizado, por cualquier razón; si el resultado oficial es emitido por la organización competente de dicho evento, dentro de las 24h posteriores del día siguiente, a la finalización programada del mismo. Este resultado oficial servirá como base para cerrar y posteriormente pagar las apuestas.

4.2 Tiempo reglamentario

En todos los eventos que adoptan un periodo de tiempo determinado, el resultado que se tiene en cuenta es aquel establecido después de la finalización del tiempo de juego normal (o tiempo reglamentario), incluido el tiempo añadido/tiempo de descuento. Las prórrogas o las tandas de penaltis no tendrán influencia alguna en las apuestas salvo que en el sitio web se mencione lo contrario.

4.3 Finalistas

Para una apuesta referida a los finalistas de una competición, los finalistas son los jugadores/equipos que disputan la final, con independencia de la manera en que se hayan clasificado, incluidas las decisiones tomadas por cualquier instancia dirigente.

4.4 Descenso

Una apuesta sobre un equipo que descenderá se refiere a los equipos que ocupan los puestos de descenso al finalizar una temporada deportiva considerada o que descienden después de una promoción de descenso prevista por la organización de la competición.

4.5 Caso de paridad o ex aequo

Cuando uno o varios sujetos terminan empatados en la primera posición, tanto ex-aequo como en paridad, y no han sido desempatados por el organizador de la competición en cuestión, y en los casos en que esta posibilidad (paridad, ex-aequo o nulo) no haya sido propuesta por EL OPERADOR, la apuesta será cancelada por el operador.

4.6 Caso no previsto

En el caso en que se produzca una eventualidad no prevista en este reglamento, intentaremos establecer paralelismos apropiados que figuren en estas condiciones y procederemos a su aplicación o a la de las directivas generales del sector para decidir la resolución de estas apuestas.

4.7 Resultados de las apuestas

En la sección “Mis apuestas”, el usuario podrá observar el estado de su apuesta si está ganada (con ganancia obtenida), pendiente o perdida. Los resultados de estas apuestas se publicarán con un plazo máximo de 24 horas después de la finalización del evento y/o de la publicación oficial de este evento sobre el sitio oficial de la competición. Los resultados de los eventos se mantendrán de manera indefinida en la sección mis apuestas, a no ser que se

indique lo contrario en las reglas particulares de los operadores.

4.8 Medios de pago

Una vez validado que una apuesta realizada por un participante se encuentre con estado ganadora, Sportnco, procederá a comunicárselo a EL OPERADOR o a la empresa encargada de su cuenta de usuario para que éste ingrese en un plazo inferior a 24 horas, tras la publicación del resultado, los premios obtenidos en la cuenta de usuario del participante.

4.9 Establecimiento de un importe

El establecimiento de un importe mínimo o máximo es responsabilidad de Sportnco. La apuesta mínima es de 0.10€ y la apuesta máxima puede depender de varios criterios como el tipo de mercados, el deporte, la competición...

5 - Casos de nulidad

Cuando una apuesta es cancelada o considerada como nula, esta apuesta es validada como "ganadora" y reembolsada a una cuota de 1.00. En el caso de apuesta simple, esto significa que al jugador se le reembolsará desde la cantidad jugada. En el caso de apuesta múltiple, sistema o combinada, la cuota final será ajustada en consecuencia, siempre con una cuota de 1.00 para el evento anulado.

5.1 Informe/Interrupción de un encuentro

Si un partido de una apuesta no empieza a la hora prevista y se aplaza más allá del día después (el huso horario tenido en cuenta es el del lugar del partido), salvo mención especial, la apuesta será cancelada y se reembolsarán las apuestas de los apostantes. La fecha y la hora del inicio sólo pueden considerarse con exactitud 24h antes del encuentro.

Si un encuentro de una apuesta es interrumpido antes del final del tiempo establecido, por la razón que sea, podrá anularse la apuesta, a excepción de una reanudación hasta el final programado de dicho evento a no más tardar el día después (el huso horario que se tiene en cuenta es aquel del lugar del partido).

En el caso de que una apuesta ya haya sido valorada, como por ejemplo para las apuestas referidas al primer equipo en marcar, el primer tiempo, o una variable del número de goles en el partido ya superada, siguen siendo válidas las apuestas.

5.2 Evento incorrecto

Cuando un evento deportivo propuesto por EL OPERADOR comporta un error de sujeto (jugador o equipo erróneo), de lugar de desarrollo del evento (orden inverso, jugador o equipo local es mostrado como visitante y jugador o equipo visitante es mostrado como local), de fecha (en el caso donde un evento empiece antes que el horario anunciado sobre el sitio) el OPERADOR se reserva el derecho de anular las apuestas relativas a dicho evento.

5.3 Error de intitulado

El OPERADOR cancelara una apuesta en caso de mostrar un título de apuesta incorrecto, lo que puede ser confuso y / o no se corresponde con las cuotas con las que está asociado.

5.4 Solución de apuestas no propuestas

Si el devenir y/o resultado de una apuesta da una solución no prevista, se anularán todas las apuestas con excepción de los tipos "Apuesta sobre la prueba" o "Vencedor Final", para las cuales serán dadas por pérdidas.

5.5 Apuestas tardías

El OPERADOR cancelará las apuestas registradas, por el motivo que sea, después del inicio del evento deportivo al que se refieren, excepto las apuestas en vivo marcadas como "En directo" o las apuestas del tipo "Apuesta sobre la competición" o "Ganador final "

5.6 Otros casos

Además, EL OPERADOR se reserva el derecho de anular una apuesta antes de un partido o en directo, realizada en los siguientes casos:

- Una apuesta cuyo resultado es ya conocido en el momento del registro de la apuesta;
- Una apuesta en directo realizada desde el lugar del evento deportivo o bajo instrucción de alguien que se encuentre en el lugar del evento deportivo;
- Orden inverso de las cuotas de una apuesta o todo fallo significativo de cuotas.
- Un fallo técnico que tiene como consecuencia la no-actualización de las cuotas.
- Un anuncio y/o una información y/o un aspecto del juego que permita conocer el resultado de una competición o de un encuentro, o que se diera a conocer durante el periodo de aceptación de la apuesta.

5.7 Nota de Desconexiones

En caso de interrupción de una transacción por causa de mal funcionamiento de los equipos de EL OPERADOR, impidiendo así la realización de la transacción, EL OPERADOR reembolsará el importe íntegro invertido en dicha transacción. El reembolso se efectuará a la Cuenta de Juego, en un plazo razonable, una vez que se haya recibido por parte del Participante las pruebas pertinentes del daño sufrido por no llevarse a cabo la transacción.

6 - Límites

6.1 Combinación de varios tipos de apuestas

El usuario no tiene el derecho de combinar apuestas relativas al mismo evento deportivo. Las apuestas múltiples para las cuales se combinan las diferentes selecciones, no serán

aceptadas cuando el resultado de una de las apuestas influya en el de otras, aunque las dos elecciones no formen parte de un mismo encuentro o de un mismo evento deportivo.

Por ejemplo, una selección como la que se indica a continuación no puede ser aceptada:

- *Número de goles impar en el encuentro Paris SG – Marsella*
- *Marcador exacto de 1-0 en el encuentro Paris SG – Marsella*

Si una apuesta de este tipo es aceptada por error, será anulada, tanto si es ganadora como si es perdedora.

Del mismo modo, una selección como la que se indica a continuación no puede ser aceptada:

- *Nadal vencedor en la semifinal de Roland-Garros;*
- *Nadal vencedor del Torneo de Roland-Garros;*

Si una apuesta de este tipo es aceptada por error, será anulada, tanto si es ganadora como si es perdedora. Además, EL OPERADOR se reserva el derecho de determinar qué apuestas pueden ser consideradas como interdependientes.

6.2 Límites de cuotas

Ciertos boletos de apuestas pueden ser rechazados, a exclusivo criterio del OPERADOR, especialmente cuando el jugador ha hecho una apuesta sencilla, combinada o de sistema con una cuota menor o igual a 1.10.

6.3 Límites de ganancias

El OPERADOR se reserva el derecho de fijar los límites de ganancias, por deporte, categoría, competición o por jugador, y se compromete a informar a las personas implicadas de la mejor manera posible y a través de los medios disponibles.

6.4 Límites de apuesta

El OPERADOR se reserva el derecho de establecer diferentes límites de apuestas dependiendo del tipo de partido o apuesta, del perfil del jugador y su comportamiento en el juego (colusión, uso de tecnología, traders profesionales, jugador profesional, jugador fraudulento...)

7 - Informaciones deportivas relacionadas con las apuestas

El OPERADOR hace todo lo posible para garantizar que los servicios de información proporcionados en su sitio sean correctos (las estadísticas y los resultados se muestran antes y durante el evento). Estos datos son, por lo tanto, puramente indicativos; le corresponde al jugador seguir el evento deportivo por sus propios medios y consultar las fuentes de información oficial para estar seguro del resultado o de la clasificación del equipo o cualquier otro resultado antes o durante el evento antes de hacer una apuesta en el evento.

El OPERADOR no se hace responsable de un error de visualización en estos servicios de

información.

7.1 Fecha y hora límite de las apuestas

La fecha y la hora límite de las apuestas se corresponden, por lo general, con la hora de comienzo del encuentro, salvo en el caso de encuentros que ofrezcan la posibilidad de apostar en directo. EL OPERADOR se reserva el derecho de cancelar una apuesta de antes de un partido realizada después del comienzo de un encuentro.

7.2 Terreno neutral, a puerta cerrada y otras menciones especiales referidas a un evento

Es competencia del apostante informarse sobre el lugar del encuentro, la posibilidad de que haya un terreno neutral, de que se juegue a puerta cerrada o de cualquier otro elemento deportivo relacionado con el encuentro en el cual se apuesta, incluido el orden de las entidades citadas. EL OPERADOR no podrá ser considerado, en ningún caso, responsable por la ausencia de una información deportiva relacionada con el devenir y/o resultado de una apuesta.

El orden de citación de las entidades en el marco de una apuesta es a discreción del OPERADOR, y puede que no refleje el orden oficial propuesto por el organizador. El hecho de no respetar el orden oficial no puede ocasionar, en ningún caso, la anulación automática de una apuesta.

7.3 Reclamación y modificación posterior del resultado oficial

Cualquier modificación del resultado oficial de una competición después de su publicación en el sitio, EL OPERADOR no dará derecho a ninguna modificación de las apuestas realizadas sobre la competición en cuestión.

8 - Normas especiales relacionadas con los Deportes

Además de las normas generales de las apuestas, se pueden aplicar algunas disposiciones adicionales, según el deporte de las apuestas. En ese caso, las normas especiales priman por encima de las normas generales.

8.1 Normas especiales relacionadas con el Tenis:

8.1.1 Abandono de un jugador

En el caso de abandono de un jugador, se declararán nulas todas las apuestas relativas al resultado final del partido, o sobre todo suceso (ganador de un set/juego/punto...) cuyo resultado no se haya alcanzado.

Excepto, apuestas de tipo "Competición" sobre el vencedor de la competición, de una sección del cuadro...

8.1.2 Sustitución de un jugador

Si uno de los jugadores es sustituido en un partido individual, se anularán todas las apuestas.

Si uno de los jugadores es sustituido en un partido de dobles, se anularán todas las apuestas.

8.1.3 Cambio de lugar de juego o de la superficie

En el caso de un cambio del lugar de juego o de la superficie, se mantienen las apuestas.

8.1.4 Retraso/reprogramación de un partido

No se anulará ninguna apuesta en el caso de retraso o de que se vuelva a programar el partido, aunque se superen las 24 horas de retraso, si éste se desarrolla en el marco de la competición inicialmente prevista.

8.1.5 Cambio en el número de sets jugados

En el caso de un cambio en el número de sets jugados (por ejemplo, si un partido previsto a 3 sets ganados para a ser a 2), se anularán las apuestas sobre los sets no jugados y sobre el marcador final.

8.1.6: Super tie-break

Si un partido termina con un Super Tie-Break, el partido será considerado como jugado a 3 sets

Cualquier Tie-Break o Super Tie-Break será considerado como un juego sólo en el total de juegos del partido.

8.1.7: Inicio de un partido

Un partido de tenis se considera iniciado en el momento en que entran a la pista los jugadores.

8.2 Normas especiales relacionadas con los deportes mecánicos, incluida la Fórmula 1:

8.2.1. Apuestas sobre las sesiones de calificación

Las apuestas que se refieren a las sesiones de calificación siguen siendo válidas aunque esta no se realice completamente. Los resultados válidos serán aquellos publicados por el organizador al final de las calificaciones.

8.3 Normas especiales relacionadas con el Baloncesto:

8.3.1 Prórrogas

Para las apuestas sobre marcadores y resultados de baloncesto que se han realizado antes de la hora de comienzo del partido indicada en el sitio web, las elecciones ganadoras se determinarán tomando como base el resultado, periodos de prolongación incluidos, salvo que se indicara lo contrario.

Para las apuestas sobre marcadores y resultados de baloncesto que se han realizado durante el encuentro (apuestas en directo), las elecciones ganadoras se determinarán tomando como base el resultado al final del tiempo reglamentario, salvo que se indicara lo contrario.

8.3.2 Primer tiempo

El primer tiempo tiene en cuenta los dos primeros cuartos del encuentro.

8.3.3 Modificaciones de equipos

Todas las apuestas siguen siendo válidas, con independencia del traslado del equipo o del cambio del nombre.

8.3.4 Paridad

En el caso de paridad en el resultado de una apuesta y si esta opción no ha sido propuesta por EL OPERADOR, todas las apuestas serán consideradas nulas.

8.3.5 Apuesta en directo

El OPERADOR se reserva el derecho de anular apuestas si se han propuesto con un desfase demasiado grande con respecto al cronómetro o el marcador en directo.

8.3.6 Empate y prórroga

Si un partido no finaliza en empate, pero es necesaria una prórroga para decidir la clasificación de un equipo. Las apuestas siguen siendo válidas y cerradas según el resultado después de la finalización del tiempo reglamentario.

8.3.7 Prórroga

La apuesta “¿Habrá prórroga?” es considerada ganadora desde el momento en que el tiempo reglamentario de un evento finaliza en empate.

8.4 Normas especiales relacionadas con el Boxeo:

8.4.1. Combate parado

Todas las apuestas referidas a un combate parado antes de la decisión oficial serán anuladas, salvo que se haya estipulado otra cosa o se haya cerrado la apuesta. Si un veredicto a los puntos se ha dado antes del final del número total de rondas previstas, el resultado se registrará en la ronda en la cual se haya parado el combate. Si un boxeador se retira durante el

descanso entre dos asaltos, el combate se considerará terminado en el asalto anterior.

8.4.2. Apuesta sobre la manera en la que se ganará el combate

Las apuestas ganadoras deben predecir la manera en la que se ganará el combate. En el caso de choque de cabezas o de golpes bajos que obliguen a los jueces a utilizar sus anotaciones para determinar el vencedor antes de que se haya llegado al número de asaltos previstos, el boxeador declarado ganador lo habrá hecho por K.O. en el momento en que se haya interrumpido el combate.

8.5 Normas especiales relacionadas con el Ciclismo:

8.5.1. Carrera por etapas no acabada

En el caso de una carrera por etapas no terminada, se cancelarán todas las apuestas, salvo y se ha decidido el resultado oficial.

8.6 Normas especiales referidas al Hockey sobre hielo:

8.6.1 Diferentes modificaciones

Apuestas sobre los ganadores, la conferencia y la división: todas las apuestas siguen siendo válidas, con independencia del traslado del equipo, del cambio de nombre del equipo o de la duración de la temporada.

8.6.2 Victoria después de tanda de penaltis

De acuerdo con las normas de hockey / hielo, al equipo que gana la tanda de penaltis se le suma un gol extra en su puntuación y gana el partido.

Este gol adicional se tiene en cuenta para cualquier pregunta relacionada con el resultado del evento (prórroga y lanzamiento de penaltis incluidos).

Ejemplo: Francia - Alemania 2-2 al final de la prórroga. Francia gana la tanda de penaltis. El resultado final será de 3-2 para Francia.

El número de goles marcados en el partido después de la prórroga y la tanda de penaltis será de 5.

8.7 Normas especiales relacionadas con el Fútbol:

8.7.1. "Primer goleador"

Si el primer gol se ha atribuido oficialmente como "gol en propia puerta", entonces, esta será la opción considerada como ganadora. Por lo tanto, todas las otras posibilidades serán consideradas como perdedoras. Si la opción "Gol en propia puerta" no ha sido propuesta, entonces, las apuestas realizadas sobre los sujetos propuestos serán consideradas como perdedoras.

8.7.2. "Último goleador"

Si el último gol se ha atribuido oficialmente como "gol en propia puerta", entonces, esta será la opción considerada como ganadora. Por lo tanto, todas las otras posibilidades serán consideradas como perdedoras. Si la opción "Gol en propia puerta" no se ha propuesto y si no se ha registrado ningún otro gol, entonces, las otras posibilidades también serán consideradas como perdedoras.

8.7.3. Gol en propia puerta

Los goles marcados en propia puerta no cuentan para las apuestas "Jugador marca un gol", "Jugador no marca gol" y "Próximo jugador en marcar"

8.7.4. "Jugador marca un gol" o "Jugador no marca ningún gol"

Para estas apuestas, si se interrumpe el partido, serán consideradas como válidas todas las apuestas referentes a un jugador que ha marcado un gol antes de la interrupción del partido. Si el jugador indicado no ha marcado antes de la interrupción del partido, se anularán todas las apuestas relacionadas con este jugador.

8.7.5. "Máximo goleador de la competición"

Las apuestas realizadas al "Máximo goleador de la competición", o apuestas similares, se tratarán según el resultado oficial publicado por la organización competente de la competición. Los goles registrados en el transcurso de las prórrogas serán tomados en cuenta.

8.7.6. Lugar del partido

Si el lugar del partido cambia, las apuestas siguen siendo válidas, salvo si el encuentro debe jugarse en el campo del equipo que debía ejercer de visitante. En este caso, se anulan todas las apuestas.

8.7.7. Apuesta "Qué equipo marcará al menos un gol"

La apuesta "Qué equipo marcará al menos un gol" sólo comporta una solución posible de entre las propuestas. Por ejemplo, si en un partido PSG-Marsella marcan los dos equipos, la única solución ganadora será "Los dos equipos". La elección "PSG" significa "PSG sólo" y la

elección "Marsella" significa "Marsella sólo". En nuestro caso, estas dos elecciones serán, por lo tanto, perdedoras.

8.7.8 Tarjetas

El número de tarjetas se determina de la siguiente manera:

- 1ra tarjeta amarilla = 1 tarjeta
- 2da tarjeta amarilla que lleva a una roja = 2 tarjetas
- Tarjeta roja directa = 2 tarjetas

Un jugador no podrá recibir más de 3 tarjetas en un partido.

Las tarjetas mostradas tras la finalización del partido no cuentan.

Las tarjetas mostradas a los no participantes (jugadores ya sustituidos, entrenadores, asistentes, jugadores suplentes) no cuentan.

Una tarjeta se cuenta cuando ésta se muestra al jugador.

8.7.9 Puntos Tarjetas

El número de puntos de tarjetas se calcula de la siguiente manera:

- Primera tarjeta amarilla = 10 puntos de tarjetas
- Segunda tarjeta amarilla que lleva a un rojo = 25 puntos de tarjetas
- Tarjeta roja directa = 25 puntos de tarjetas

Un jugador no podrá sumar más de 35 puntos de tarjetas en un partido.

Las tarjetas mostradas tras la finalización del partido no cuentan.

Las tarjetas mostradas a los no participantes (jugadores ya sustituidos, entrenadores, asistentes, jugadores suplentes) no cuentan.

8.7.10 Saque de esquina

Los saques de esquina señalados por el árbitro, pero no lanzados/servidos por el equipo otorgado con el saque de esquina no cuentan.

Un saque de esquina se cuenta desde el momento en que se lanza/sirve.

8.8 Normas especiales relacionadas con el Rugby:

8.8.1 "Primer ensayo logrado por un delantero" y "Primer ensayo logrado por un zaguero"

Para las apuestas "Primer ensayo logrado por un delantero" y "Primer ensayo logrado por un zaguero", los equipos se descomponen de la siguiente manera: las posiciones de pilar, talonador, segunda y tercera línea son consideradas como delanteros". Las posiciones de medio melé, medio apertura, tercer-cuarto centro, tercer-cuarto ala y zaguero son consideradas como zagueros. En el caso de controversia, la decisión del sujeto ganador será tomada a discreción del OPERADOR.

8.8.2 "Jugador que logra un ensayo" o "Jugador que no logra ningún ensayo"

Para las apuestas "Jugador que logra un ensayo" o "Jugador que no logra ningún ensayo", si se interrumpe el partido, serán consideradas como válidas todas las apuestas referentes a un jugador que ha logrado un ensayo antes de la interrupción del partido. Si el jugador indicado no ha logrado un ensayo antes de la interrupción del partido, se anularán todas las apuestas relacionadas con este jugador.

8.9 Normas especiales relacionadas con el Béisbol:

8.9.1 Tiempo asignado

Para el béisbol, las apuestas 1x2 en directo hacen referencia al resultado final, incluidas las Prórrogas.

En béisbol, las prórrogas corresponden a las entradas adicionales disputadas si hay igualdad al final de los nueve innings (entradas) reglamentarios.

Tras nueve entradas, si los dos equipos están empatados, se juegan una o entradas adicionales hasta que haya un ganador.

Excepción: En Japón (NPL), si los equipos están empatados en la decimosegunda entrada, el partido se considera nulo.

8.9.2 Prórroga

La apuesta "¿Habrá una prórroga?" es considerada como ganadora en el momento que un evento finaliza con empate al final del tiempo reglamentario.

8.9.3 Resultado de los partidos

En apuesta pre-partido o en directo, la apuesta 1-2: ¿Quién va a ganar el partido?, designa el vencedor final de un enfrentamiento (entradas adicionales incluidas).

Caso excepcional: en Japón (NPL), la posibilidad de un empate al final de la 12ª entrada propicia la cancelación de esta apuesta.

En pre-partido, la apuesta 1X2 ¿Quién va a ganar el partido? se refiere a las nueve primeras entradas reglamentarias. En el caso de entrada(s) adicional (es), es el resultado X el que se valida.

En directo, la apuesta 1X2: ¿Quién va a ganar el partido? incluye las entradas adicionales. La X se valida cuando hay un empate al final de la 12ª entrada en Japón.

8.9.4 Aplazamiento de un encuentro

En el caso de aplazamiento de un encuentro a una fecha posterior, el encuentro será considerado como cancelado

8.9.5 Medio tiempo

Las apuestas sobre el resultado al medio tiempo de un partido de béisbol se basan en los resultados después de la medio-inning número 9.

8.10 Normas especiales relacionadas con el Futbol Americano:

8.10.1 Tiempo asignado

Para el Futbol americano, las apuestas se refieren al resultado final con prórrogas incluidas, salvo que se mencione lo contrario en el titular de la apuesta.

Un partido de Fútbol Americano puede acabar en empate al final de las prórrogas.

8.10.2 Marcador de touchdown

Se presume que los actores enumerados en una apuesta "Marca un touchdown" participan en el evento en cuestión. Las apuestas sobre este mercado siguen siendo válidas incluso si un actor no participa en el evento. La apuesta sobre el actor en cuestión no es reembolsable y se considera como perdida.

8.11 Normas especiales relacionadas con Otros deportes:

En el caso de dudas en la promulgación de una apuesta, el resultado de dicha apuesta será considerado a la discreción del OPERADOR, teniendo en cuenta el reglamento oficial de la Competición en el ámbito del cual se desarrolla el evento de la apuesta.

8.12 Normas especiales relacionadas con el E-Sports :

8.12.1 Evento aplazado

En caso de interrupción o suspensión de un evento pasadas 48 horas, el evento será cancelado y todas las apuestas serán reembolsadas, con la excepción de apuestas sobre los eventos del juego cuyo resultado ya se conoce. En caso de varias apuestas, de sistemas o combinadas, la cuota final se ajustará en consecuencia, siempre con una cuota de 1 para el evento cancelado.

8.12.2 Tiempo de juego

Para E-Sports, las apuestas se hacen sobre el resultado final dentro del tiempo reglamentario únicamente, a menos que se indique lo contrario en el título de la apuesta.

8.12.3 Cerrar sesión

Si un partido se vuelve a jugar después de una desconexión o un problema técnico que no está relacionado con la decisión de un participante / equipo, el evento será cancelado y todas las apuestas serán reembolsadas, excepto las apuestas de los eventos del juego cuyo resultado ya se conoce. El evento de replay será considerado como otra apuesta independiente.

8.12.4 Números de maps

Si el número de maps incluidos en el evento, que sirven de base de apuestas, cambia, EL OPERADOR se reserva el derecho a cancelar las apuestas

8.12.5 Counter Strike - Apuestas sobre desactivación de bombas

Todas las apuestas relativas a la desactivación de una bomba serán canceladas en caso de que no se use ninguna durante el evento.

8.12.6 DOTA 2 - Apuestas sobre el 1r Aegis

La apuesta se cerrará según el equipo que recoge el Aegis de los inmortales, y no según el equipo que mata a Roshan.

8.15.7 DOTA 2/LOL – Apuestas sobre la 1ra Torre/Casa...

Todos los métodos de destrucción de una torre/casa... están contabilizados para cerrar estas apuestas.