Términos y condiciones de apuestas

Versión 2.2

Ultima actualización: agosto / septiembre 2026

Tabla de contenidos

Sección A - Condiciones del acuerdo

1. Introducción	2. Definiciones
3. Aceptación de apuestas:	4. Limitaciones en apuestas y pagos
5. Cancelación (anulación) de apuestas	6. Descargo de responsabilidad y prioridad

Sección B - General de las reglas de apuestas

1. Términos comunes de referencia	2. Tipos de apuestas
3. Apuestas de proposiciones	4. Apuestas de sistema
5. Determinación del resultado	

Sección C - Límites y reglas de apuestas deportivas

1. Eventos olímpicos y de campeonatos	2. Fútbol americano	3. Atletismo
4. Reglas del fútbol australiano	5. Carreras de drones	6. Béisbol
7. Baloncesto	8. Voleibol playa	9. Boxeo
10. Críquet	11. Curling	12. Ciclismo (pista y ruta) y ciclocrós
13. Fútbol	14. Golf	15. Balonmano
16. Trotones	19. Hockey sobre hielo	18. Deportes de motor
19. Netball	20. Pesäpallo (béisbol finlandés)	21. Liga de rugby
22. Unión de rugby	23.Lacrosse	24. Speedway
25. Surf	26.Natación	27. Tenis y deportes de raqueta (Bádminton, Jai Alai, Squash, Pádel, Pickleball y Tenis de mesa)
28. Voleibol	29. Deportes de invierno	30. Otros (apuestas no deportivas/novedades/especiales)
31. Mixed Martial Arts (MMA)	32. Snooker	33. Dardos

Sección D - Carreras

1. Carreras de caballos

Sección E – eSports

Sección I - Condiciones del acuerdo

1. eSports

Sección F. Apuestas deportivas en sala

A. Condiciones del acuerdo

1) Introducción

1) La EMPRESA rige las Apuestas mediante el presente pliego de términos y condiciones ("Normas de las Apuestas"). A la hora de realizar una Apuesta con la EMPRESA, el Titular de la cuenta admite haber leído, comprendido y aceptado el vínculo que los presentes Términos y condiciones suponen además de los Términos y condiciones generales de la EMPRESA aplicables en todo momento, si está en un dispositivo móvil haga click en https://m.casinoclubonline.bet.ar/legales y si está en un computador de escritorio haga click en https://www.casinoclubonline.bet.ar/micuenta/terminos-y-condiciones.

3) El uso de las Apuestas de la EMPRESA está sujeto a las normas impuestas por los ENTES REGULADORES. Esto se aplica de tal modo que ante cualquier decisión adoptada por los ENTES REGULADORES que entrase en conflicto o no fuese consistente con las presentes Normas de las Apuestas, la decisión adoptada por los ENTES REGULADORES se antepondría a cualquier cláusula de las presentes Normas de las Apuestas.

4) La EMPRESA se reserva el derecho a realizar cambios a los límites y ofertas de las apuestas.

5) Cualquier referencia en las presentes Normas de las Apuestas a sujetos/objetos que aparezcan en singular también se considerarán en plural. El género gramatical empleado de manera genérica no es vinculante y tendrá únicamente fines informativos. Todo uso de "incluido" significará "incluido sin excepción".

6) Si procediese, cualquier referencia al sitio web de La EMPRESA y a su contenido se aplicará también a los ambientes in-situ/sin conexión/Casino, incluidos los terminales de autoservicio (SST), mostrador (OTC) y de dispositivo propio (BYOD).

2) Definiciones

1) "Error" es un [fallo, errata, interpretación errónea, fallo de compresión, error de lectura, falta ortográfica, problema técnico, registro incorrecto, transacción fallida, fallo manifiesto, fallo de fuerza mayor y similares] que pudiera ser o no ser aparente para el Operador y/o el Titular de la cuenta en un momento concreto [que ha tenido apuestas [ofertadas y/o aceptadas] como consecuencia o resultado].
   Algunos ejemplos de errores son:

   - Resultado del fallo en los controles de gestión de riesgo establecidos.
   - Resultado de una manipulación inapropiada de ofertas o procedimientos de resolución, así como actividades fraudulentas.
   - Pagos incorrectos.
   - Ciberataques.
   - Apuestas aceptadas:
     Durante el transcurso de problemas técnicos y que en otras circunstancias no habrían sido aceptadas; con cuotas/precios que se han visto aumentados, mejorados o destacados en relación con las cuotas/precios ofertados.

- En eventos/ofertas ya decididos o finalizados o en aquellos en los que La EMPRESA haya suspendido las apuestas.
- En eventos/ofertas una vez el evento/encuentro/oferta ya hubiera comenzado (excepto los tipos de apuestas en vivo).
- En mercados/eventos que incluyan participantes que no forman parte del evento.
- De modo diferente a lo considerado conforme con la legislación vigente y aplicable.
- En cuotas materialmente diferentes a aquellas disponibles en la industria generalista del juego en el momento en el que se acepte la apuesta, cuando La EMPRESA haga uso de una mayoría de operadores de la industria del juego para determinar si las cuotas ofertadas eran "materialmente diferentes".
- En cuotas que reflejen un resultado, clasificación, ránking incorrecto, incluidos los casos en los que se oferten cuotas correctas como resultado de cualquier error u omisión en relación con el anuncio, publicación o información relativa a un resultado, clasificación o ránking.
- En cuotas incorrectas en las que sea patente que las posibilidades reales de que ocurra un evento en el momento de aceptación de la apuesta fueran materialmente diferentes, o
- que la apuesta la haya realizado otra persona diferente al Titular de la cuenta (incluido el caso en el que alguien se haya hecho con el acceso a la cuenta del Titular de la cuenta) o en el caso de que el Titular de la cuenta sea víctima de actividades fraudulentas.

2) "Apuestas por influencia" es un acto prohibido por La EMPRESA en el que el Titular de la cuenta o aquellas partes que actúen asociadas con el Titular de la cuenta puedan influir o hayan influido en el resultado de un encuentro o un evento de manera directa o indirecta.

3) "Apuestas sindicadas" es un acto prohibido por La EMPRESA en el que Titulares de cuentas actúan de manera conjunta para realizar una apuesta o una serie de apuestas en el mismo evento o competición o en el que el Titular de la cuenta actúe en nombre o beneficio de otra persona o personas. Si hubiera pruebas de que Titulares de cuentas actúen de manera conjunta de este modo, La EMPRESA se reserva el derecho de anular las apuestas en cuestión y/o bloquear el pago de beneficios a la espera de los resultados de las consiguientes investigaciones para determinar si (en opinión de La EMPRESA) se han realizado Apuestas sindicadas.

3) Aceptación de apuestas

1) Toda apuesta constituye un contrato legalmente vinculante entre el Titular de la cuenta y La EMPRESA .La celebración de dicho contrato requiere de las siguientes fases:
    i. El anuncio del mercado de la apuesta.
    ii. La solicitud por parte del Titular de la cuenta de realización de la apuesta en el mercado de la apuesta.
    iii. La aceptación y confirmación de la apuesta por parte de La EMPRESA

2) No se considerará que una apuesta ha sido aceptada y confirmada mientras no aparezca en el historial de apuestas del Titular de la cuenta. Una vez aparezca, se considerará que el contrato se ha celebrado de manera debida. En casos de incertidumbre en relación con la aceptación de una apuesta, el Titular de la cuenta deberá comprobar las apuestas en curso (pendientes) o deberá ponerse en contacto con el Servicio de Atención al Cliente para recibir la confirmación al respecto. Excepto en casos de

confirmación en el historial del Titular de la cuenta o por parte del Servicio de Atención al Cliente, se considerará que la apuesta no se ha realizado.
Excepto en casos de error aceptado, el Titular de la cuenta no podrá anular una apuesta una vez cursada. El Titular de la cuenta será el responsable de asegurarse que los detalles de la apuesta son correctos.

3) En caso de disputa derivada de la aceptación (o su ausencia) de cualquier apuesta o en relación con el momento de su realización, la base de datos del registro de transacciones de La EMPRESA será la autoridad máxima para esclarecer dichas desavenencias.

4) La EMPRESA podrá rechazar la realización de cualquier apuesta en cualquier momento y por cualquier motivo, incluidos aquellos con el fin de:
   1. Preservar la viabilidad del mercado ofertado (por ejemplo, y sin restricciones, en relación con aquellos eventos en los que haya un número extraordinario o desigual de apuestas en el mismo mercado).
   2. Proteger al Titular de la cuenta (por ejemplo, y sin restricciones, en relación con el evento en el que el Titular de la cuenta muestre un comportamiento patológico y rechace la autoexclusión).
   3. Proteger a otros usuarios (por ejemplo, y sin restricciones, en relación con el evento en el que el Titular de la cuenta muestre un patrón de apuestas que podría afectar de manera adversa a la actividad apostante de otros usuarios).
   4. Proteger a La EMPRESA (por ejemplo, y sin restricciones, en el caso de que el Titular de la cuenta realice lavado de capitales, muestre un comportamiento fraudulento o colusorio, se sospeche que el Titular de la cuenta está usando la cuenta de terceros, esté permitiendo que terceros usen su cuenta o esté empleando medios automatizados, bots, programas informáticos o semejantes, o esté realizando arbitraje).

5) La EMPRESA dependiendo del nivel de riesgo, en lugar de rechazar una apuesta, podrá aceptar la solicitud de apuesta presentada por el Titular de la cuenta limitando la cantidad de esta.

4) Límites de apuestas y pagos

1) Con el fin de garantizar la viabilidad de cada mercado, Para evitar posibles casos de fraude o de amaño de resultados y para poder realizar una estimación correcta de los riesgos que implica cada producto ofertado, la EMPRESA limitará el pago neto(el pago tras la deducción de la apuesta) o cualquier apuesta o combinación de apuestas de un jugador promedio, Titular de cuenta o ticket de apuesta, en $50.000.000 (cincuenta millones de Pesos Argentinos) para el juego a través de la página casinoclubonline.bet.ar y de las apuestas en salas físicas.

2) La EMPRESA determinará que el valor mínimo y máximo de una apuesta aceptada será de $1000 (mil) y $5.000.000 (cinco millones) para el juego a través de la página casinoclubonline.bet.ar y de apuestas en salas físicas, al margen de posibles excepciones dependiendo de los mercados y apuestas propuestas.

3) La EMPRESA se reserva del derecho a rechazar total o parcialmente cualquier solicitud de apuesta. Se incluye aquí la posibilidad de que una "Apuestas de sistema" tal y como se define en la <Sección B, Pár. 4> no sea plenamente aceptada o bien en lo relativo a la cantidad o bien en las combinaciones incluidas en dicha "Apuestas de sistema". Todas las apuestas realizadas mediante cualquier plataforma de la EMPRESA, incluyendo también aquellas apuestas que requieran de una aprobación manual, podrán estar sujetas a un retraso de duración variable previo a su aceptación.

4) Todas las cuotas ofertadas están sujetas a variaciones. Estas fluctuaciones estarán determinadas por la EMPRESA. Se aceptarán las apuestas únicamente con las cuotas disponibles en el listado de apuestas en el momento en el que la EMPRESA acepte la apuesta al margen de cualquier reclamación o publicación previa presente en el sitio web u otro medio que indicase otra cuota.

5) Todos los cálculos de pagos a la hora de resolver las apuestas se basarán en cuotas decimales al margen del formato mostrado/elegido en el momento de realizar la apuesta.

Cuotas decimales:	Cuotas moneyline:	Cuotas decimales de cuotas moneyline:
1,41	-245	1,408
1,48	-210	1,476
1,56	-180	1,556
1,74	-136	1,735
1,91	-110	1,909

5) Cancelación (anulación) de apuestas

1) Se podrá considerar una apuesta como nula atendiendo a las circunstancias enumeradas en la cláusula 3. Si una apuesta fuera anulada, se resolverá con una cuota de 1,00.

2) Una apuesta parte de una apuesta acumulativa seguirá siendo válida al margen de un encuentro o evento que sea parte de una apuesta acumulativa declarado nulo.

3) La EMPRESA se reserva el derecho de declarar una apuesta como total o parcialmente nula si se produjera una circunstancia idéntica o similar a las descritas a continuación:
   i. Apuestas ofertadas, cursadas y/o aceptadas debido a un Error, según definido en <Sección A, párrafo 2.1>, y/o con cuotas que difieren significativamente de las presentes en ese momento en los mercados de apuestas.
   ii. Apuestas ofertadas con criterios incorrectos que resultan ser ofertas ambiguas o resultados inválidos (ej. Cuotas del encuentro ofertadas como opciones «Sí/No»).
   iii. Se han realizado apuestas cuando el sitio web padecía problemas técnicos y que en otras circunstancias no se aceptarían;
   iv. Apuestas por influencia;
   v. Apuestas sindicadas;
   vi. Un resultado se ha visto influido -directa o indirectamente- por actuaciones criminales;

vii. Se ha realizado un anuncio público en relación con la apuesta que altera de manera significativa las cuotas de dicha apuesta.
viii. Se ha ofertado una apuesta en un mercado concreto que supone una violación de la legislación del juego en una jurisdicción determinada.
ix. La EMPRESA cesa sus ofertas en un país, región o regulación específica y la apuesta ha sido cursada en la jurisdicción de ese país, región o regulación.

4) Indicaciones previas y otras cancelaciones: A pesar de que La EMPRESA hace todo lo posible para asegurarle a los usuarios la mejor experiencia posible, si un mercado estuviera disponible cuando debería haber sido eliminado o presentase cuotas incorrectas, La EMPRESA se reserva el derecho de anular todas las apuestas aceptadas en dichas circunstancias en conformidad con <Sección A, Pár. 5.3>. Algunos ejemplos de errores son:

(i) Apuestas "pre-partido" realizadas/aceptadas una vez haya comenzado el evento;
(ii) Apuestas "en directo" realizadas/aceptadas con cuotas incorrectas debido a un retraso o debido a errores en la retransmisión "en directo" o con cuotas relativas a un resultado diferente al actual;
(iii) Se declararán como nulas las apuestas realizadas tras la última instancia en la que un participante/resultado hubiera tenido la posibilidad de influenciar el encuentro/evento de anotación correspondiente al mercado en cuestión y un posible abandono/descalificación/cancelación/cambio de formato o cualquier otro particular que imposibilite la capacidad del participante/resultado correspondiente de influenciar dicho resultado.
(iv) Apuestas realizadas con cuotas que no reflejen que se estaba celebrando un evento relacionado y en el que las condiciones podrían haberse visto alteradas de un modo directo e indiscutible o en caso de que un evento que, por lo general, debería derivar en el resultado se esté celebrando o se haya celebrado.

5) Contingencias asociadas La EMPRESA prohíbe las apuestas acumulativas que incluyan dos o más resultados que puedan estar relaciones (por ejemplo, el equipo X se proclama campeón y el jugador Y es el máximo goleador de ese mismo campeonato) a no ser que se realicen mediante la función de combinación de La EMPRESA en un evento o se oferte de manera explícita como una oferta específica. A pesar de que La EMPRESA realizará todo lo que esté en su mano para evitarlo, en el caso de que se produzca, La EMPRESA se reserva el derecho a declarar nulas las partes de la apuesta acumulativa que incluyan los resultados correlativos cuyas cuotas no sean indicativas de las contingencias asociadas.

6) Se podrán anular las apuestas al margen de la resolución de un evento.

6) Descargo de responsabilidad y relevancia

1) La EMPRESA se reserva el derecho a ajustar el balance de los Pagos efectuados a la Cuenta del Titular si dichos pagos han sido realizados fruto de un Error.

2) Para ajustar cualquier incorrección en el balance de la Cuenta del Titular tras el pago efectuado por Error, La EMPRESA se reserva el derecho de poner en práctica las medidas necesarias sin previo aviso y dentro de unos límites razonables para ajustar el balance de la Cuenta del Titular mediante el anulación, modificación o cancelación de cualquier transacción realizada en la Cuenta del Titular de la cuenta.

3) Estas normas serán aplicadas a todas las transacciones de las Apuestas de La EMPRESA y se verán complementadas con otras Normas. En caso de ambigüedad, el orden de relevancia será el siguiente:
   a. Normas y condiciones publicadas junto con una oferta y/o campaña.
   b. Normas específicas de deportes concretos.
   c. Normas generales de apuestas.

4) Si por circunstancias imprevistas la resolución no se viese amparada en dichas normas, La EMPRESA se reserva el derecho a resolver las apuestas que se hayan visto afectadas de manera individual y de forma equitativa, respetando las normas, costumbres y definiciones aceptadas de manera general y relativas a las apuestas.

5) Cualquier dato proporcionado o accesible en las Apuestas, derivado de estas o relacionado con estas podrá ser usado por el Titular de la cuenta para usos privados sin finalidad comercial, estando terminantemente prohibido su uso con fines comerciales.

6) La EMPRESA ser reserva el derecho a hacer valer ante el Titular de la cuenta cualquier término del contracto relativo a las Apuestas.

B. Reglas generales de apuestas

1. Términos comunes de referencia

1) A menos que estén ya sea parte de la oferta de apuestas o en las reglas específicas del deporte, todas las apuestas deben ser consideradas válidas sólo por el resultado al final del "tiempo regular" o del "tiempo de reglamento". El "Tiempo regular" o "Tiempo reglamentario" se define según la interpretación de las reglas oficiales publicadas por el órgano competente correspondiente. Por ejemplo, en el fútbol, el tiempo reglamentario está estipulado en 90 minutos incluido el tiempo de descuento y en el hockey sobre hielo está estipulado en 3 periodos de 20 minutos cada uno. En el caso de que el órgano competente estipule, antes del inicio del evento, que dicho evento tendrá una duración diferente, esta decisión será considerada regla oficial del evento (por ejemplo, partidos de fútbol disputados con formatos de 3 tiempos de 30 minutos cada uno o de 2 tiempos de 40 minutos cada uno). Sin embargo, en este caso el tiempo se limita al tiempo de juego "regular" y no se incluyen prolongaciones como prórrogas ni tiempos suplementarios, a menos que se indique explícitamente.

2) En "Apuestas en vivo" es posible apostar durante un partido o un evento que ya se han iniciado. La EMPRESA no se responsabilizará en el caso de que no sea posible realizar una apuesta o si la actualización del marcador en directo no es correcta. El titular de la cuenta será el responsable en todo momento de conocer el resultado, su progresión, y el tiempo que se queda antes el final del partido. La EMPRESA no se responsabilizará de ningún cambio realizado en la programación de Apuestas en vivo ni de la interrupción del servicio de Apuestas en vivo.

3) La función [Cash Out] permite al Titular de la cuenta canjear una apuesta, cuyo estado aún no se haya resuelto, según su valor actual. Solo está disponible en determinados eventos, tanto previos a un partido como en directo, y en apuestas sencillas y múltiples. La función [Cash Out] no puede utilizarse en las apuestas gratuitas. Las solicitudes de [Cash Out] pueden estar sujetas al mismo procedimiento de retraso que se estipula en la <Sección *A, Pár. 4.2*>. En caso de que esto ocurra durante dicho retraso, sea cual sea el motivo, bien porque se elimine la oferta o fluctúen las cuotas, no se aceptará la solicitud de [Cash Out] y se notificará al Titular de la cuenta con un mensaje en pantalla. La EMPRESA se reserva el derecho de ofrecer dicha función a discreción y no acepta ni asume ningún tipo de responsabilidad si la función no está disponible. En caso de que una solicitud de [Cash Out] se realice correctamente, la apuesta se resolverá inmediatamente y no se tendrá en consideración ningún evento posterior en relación con la apuesta. Si una apuesta usando la función [Cash Out] se ha visto afectada por un error técnico, de precio o de resolución en cualquier momento comprendido entre el instante en que se realizó la apuesta original y la resolución final, La EMPRESA se reserva el derecho de rectificar dicha equivocación de acuerdo con la <Sección *A, Pár. 6.2*.>.

4) El "Participante" es un objeto que forma parte de un evento. En las apuestas a "Uno contra uno" y "A tres" el participante solo hace referencia a objetos que están sujetos al evento "Uno contra uno" o "A tres" en cuestión. Para evitar confusiones, un "participante" se considera un único jugador, un equipo o un grupo de personas agrupados/alistados conjuntamente. Cualquier referencia a los participantes con estas reglas se debe interpretar correspondientemente, cualquiera sea su definición en singular o plural.

5) La fecha límite (fecha tope) que aparece en el sitio web solo tiene fines informativos. La EMPRESA se reserva el derecho a suspender, de forma parcial o total, la actividad de apuestas en cualquier momento si lo estima oportuno.

6) Las estadísticas o los textos publicados en el sitio(s) web de La EMPRESA se considerarán información añadida. La EMPRESA no se responsabilizará en el caso de que la información no sea correcta. El titular de la cuenta será el responsable en todo momento de conocer las circunstancias relacionadas con un evento.

7) retorno teórico en apuestas fijas al jugador se le da por las probabilidades de todos los posibles resultados de la oferta. La recuperación teórica para un jugador en una oferta de apuesta con 3 los resultados a, b y c se puede calcular de la siguiente manera.
Teórico % = 1 / (1 /" resultado cuotas a" + 1/"resultado cuotas b" + 1/"resultado cuotas c") x 100

2. Tipos de apuestas

1) En "1X2" es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = equipo local/Jugador 1, o el participante que aparece en la parte izquierda de la oferta; "X" = empate/tablas, o la opción que aparece en el medio; "2" = equipo visitante/Jugador 2, o el participante que aparece en la parte derecha de la oferta. En ocasiones especiales o competiciones específicas, La EMPRESA puede mostrar una oferta llamada "Americana" (por ejemplo: el equipo visitante @ equipo local), donde el equipo local se enumera siguiendo al equipo visitante. Sin tener en consideración la posición de los equipos en el marcador/recibo de apuesta, las referencias a los equipos "Local" y "Visitante" siempre hará referencia a los equipos reales que jueguen en casa (local) y fuera de casa

(visitante) respectivamente, como determina la organización oficial, excluyendo las excepciones indicadas en *<Sección B, Pár. 5.31>*

2) En "Resultado correcto" (también conocido como Apuestas de resultado) es posible apostar por el resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido/evento o parte de este.

3) En "Más/Menos de" (también conocido como Totales) es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de goles, puntos, saques de esquina, rebotes, minutos de penalización, etc. Si la cantidad total de ocurrencias es exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas las apuestas se declararán anuladas. Por ejemplo, una oferta de apuestas en qué la línea de apuestas es 128.0 puntos y el partido se termina en el resultado de 64 a 64 se declarará nula (cuota de 1).

4) En "Par/Impar" es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de goles, puntos, saques de esquina, rebotes, minutos de penalización, etc. "Impar" es 1, 3, 5, etc.; "Par" es 0, 2, 4, etc.

5) "Uno contra uno" y "A tres" son competiciones entre dos o tres participantes/resultados, procedentes de un evento oficial o de cualquier otro tipo, según indique virtualmente La EMPRESA.

6) En "Primera parte/Tiempo reglamentario" es posible apostar al resultado de la primera parte y al resultado del espacio de tiempo indicado. Por ejemplo, si en la primera parte el equipo local va ganando por 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador será 1/X. Las apuestas de este mercado serán declaradas nulas si el partido se disputase en un formato en el que fuera imposible determinar el resultado según los espacios de tiempo indicados en la oferta.

7) En "Apuestas por periodos" es posible apostar al resultado de cada periodo del partido/evento. Por ejemplo, si los resultados de los periodos de un partido de hockey sobre hielo son 2-0/0-1/1-1, el resultado ganador será 1/2/X. Las apuestas de este mercado serán declaradas nulas si el partido se disputase en un formato en el que fuera imposible determinar el resultado según los espacios de tiempo indicados en la oferta.

8) En "Apuesta sin empate" (conocida como Moneyline) es posible apostar por "1" o "2" tal y como se indica en *<Sección B, Pár. 2.1>*. También es muy común hacer referencia a "Apuesta sin empate" en los casos en los que no se ofrecen cuotas por empate. Se anularán las apuestas si el partido/evento en cuestión finaliza sin un resultado ganador (por ejemplo, acaba en empate) o no se produce el acontecimiento (por ejemplo, Primer gol, Apuesta sin empate y resultado 0-0).

9) En "Hándicap" (conocido como Spread) es posible apostar a si el resultado escogido será el ganador una vez añadido/restado (según corresponda) el hándicap indicado al/del partido/periodo/resultado final de la apuesta en cuestión. En tales circunstancias en las que el resultado después de aplicar el ajuste de la línea de hándicap sea exactamente igual que la línea de apuesta, todas las apuestas relacionadas con esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: una apuesta a -3,0 goles se declarará nula si el equipo escogido gana el partido por una diferencia exacta de 3 goles (3-0,4-1, 5-2, etc.). Cualquier referencia incluida en esta sección al término "margen" debe entenderse como el resultado que surge de la resta de los goles/puntos marcados/anotados por los 2 equipos/participantes.

A menos que se especifique lo contrario todos los hándicaps indicados en el sitio de La EMPRESA deben calcularse en función del resultado desde el inicio del partido/periodo indicados hasta el final del partido/periodo indicados. No obstante, es habitual que para determinadas ofertas de apuestas con hándicap en deportes específicos (hándicap asiático en fútbol), solo se tengan en cuenta los resultados obtenidos desde el instante en que se realizó la apuesta hasta el final del intervalo de tiempo indicado, por lo que se ignora cualquier gol/punto marcado/anotado antes del momento en que se realizó y aceptó la apuesta. Cualquier oferta de apuesta con estas características se mostrará claramente en el sitio web y se resaltará en el Historial de apuestas del cliente con el resultado en el momento de realizar la apuesta.

Existen tres tipos de formatos de "apuestas con hándicap":

Hándicap 2-way: Equipo A (-1.5) frente a Equipo B (+1,5)

Ejemplo:

· El Equipo A recibe un hándicap de -1,5 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo A debe ganar el partido con un margen igual o mayor que el hándicap indicado (es decir, 2 goles o más).

· El Equipo B recibe una ventaja de +1,5 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que la ventaja indicada (es decir, perder con un margen de 1 gol).

Hándicap 3-way: Equipo A (-2) empata (exactamente a 2) con Equipo B (+2)

Ejemplo:

· El Equipo A recibe un hándicap de 2 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que el hándicap indicado (es decir, 3 goles o más).

· El empate podría ser el resultado ganador en caso de que el partido finalizara exactamente con el margen indicado (es decir, que el partido acabara con resultados como 2-0, 3-1 y 4-2).

· El Equipo B recibe una ventaja de 2 goles en el partido. Para ganar la apuesta, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que la ventaja indicada (es decir, perder solo con un margen de 1 gol).

Hándicap asiático: Equipo A (-1.75) frente a Equipo B (+1,75)

Ejemplo:

· El Equipo A recibe un hándicap de -1,75 goles en el partido. Significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se decantan por los resultados -1,5 y -2,0. Para que la apuesta se pague íntegramente según las cuotas indicadas, el Equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que los dos hándicaps indicados (es decir, un margen de 3 goles o más). En el caso de que el Equipo A gane con un margen de solo 2 goles, la apuesta se considerará ganadora parcialmente, con un pago íntegro por la parte de la apuesta de -1,5 y un reintegro por el -2,0, puesto que el resultado de esa parte de la

apuesta se consideraría Dead Heat. Si el partido generara cualquier otro resultado, como una victoria del Equipo A con un margen de solo 1 gol, se perdería toda la apuesta.

· El Equipo B recibe una ventaja de +1,75 goles en el partido. Significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se decantan por los resultados +1,5 y +2,0. Para que la apuesta se pague íntegramente según las cuotas indicadas, el Equipo B debe ganar el partido, acabar el partido en empate o no perder con un margen igual ni mayor que cualquiera de las ventajas indicadas (es decir, perder solo con un margen de 1 gol). En el caso de que el Equipo B pierda con un margen exacto de 2 goles, la apuesta se considerará perdedora parcialmente, con un reintegro por la parte de la apuesta -2,0 y una pérdida por la parte de la apuesta -1,5. Si el partido generara cualquier otro resultado que supusiera la derrota del Equipo B con un margen de 3 goles o más, se perdería toda la apuesta.
10) En "Dobles" es posible apostar a dos resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento a la vez. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" tal y como se indica en *<Sección B, Pár. 2.1>*.

11) Con las apuestas a "Ganador" o "Posición" es posible elegir entre varias alternativas y apostar a que un participante ganará o quedará en un puesto en concreto en la clasificación del evento o competición en cuestión. Si dos o más participantes comparten posiciones finalistas, el resultado se basa en la definición indicada en *<Sección B, Pár. 5.14>*.

12) Una apuesta "Each Way" (EW) se refiere a una apuesta en el que la selección elegida debe ganar o ser colocada en las condiciones de pago. La apuesta se divide en dos (el "Ganador" y el "Colocado ") con una participación igualitaria. El pago de estas apuestas tendrá en cuenta las normas aplicables del "Ganador "y la apuesta "Colocado", es decir, las reglas específicas del deporte y <Sección B, Pár. 5.11>.

13) "Gol Minutos" es la apuesta por la que es posible apostar en la suma de minutos en que se marcaron los goles. Cuando se paga estas apuestas, los goles marcados en la prórroga de dos partes son considerados como si hubiesen sido marcados en el minuto 45 en el caso de que el gol fue anotado en el tiempo adicional de la primera parte, y a los 90 minutos en el caso de que el gol lo marcó en el tiempo adicional de la segunda parte. Los goles en su propia meta no serán tomados en cuenta en el pago de "Gol Minutos" de jugador individual.

3. Apuestas de proposiciones

1) Los "1X2" o los "Uno contra uno" de fantasía son enfrentamientos implícitos en los que se comparan los resultados de dos o más participantes/equipos que no compiten directamente entre sí en el mismo partido/evento. El resultado se basará en el número de veces que cada participante registre un acontecimiento predefinido (por ejemplo, goles) en el partido en cuestión. Todos los partidos/eventos relacionados deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

a. A menos que se indique lo contrario, las apuestas se refieren al próximo partido/evento/ronda oficial (si lo hay), cuyos los participantes/equipos inscritos participarán.

b. Todos los partidos/eventos deben terminar en el mismo día/sesión durante la cual el partido/evento/ronda está programado para ser completados para que las apuestas se mantienen, a excepción de las ofertas cuyos resultados fueron decididos antes el abandono y no se podía cambiar independientemente de los acontecimientos futuros, que se establecen de acuerdo con el resultado.

c. Los resultados de estas ofertas no se tendrán en cuenta que los hechos que resultan del partido actual. Los resultados debido a un abandono y otras decisiones especificadas en los clausulas 2, 3 y 4 de <Sección B, Pár. 5> no serán considerados.

d. Si estos criterios no son concluyentes para determinar el resultado de la oferta de apuestas, los siguientes criterios se utilizarán para pagar progresivamente la oferta:

(i) las normas específicas aplicables al deporte que figuran en <Sección C>

(ii) los resultados que figuran en las normas del establecimiento <Sección B, Pár. 5>.

Las apuestas se establecerán como nulas si todavía es imposible determinar un resultado ganador.

2) Es posible apostar al número total de acontecimientos indicados (ejemplo: Goles totales, Carreras totales) que tendrán lugar en diversos partidos/eventos durante una ronda, día o partido en concreto. Todos los partidos/eventos relacionados deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

3) Las apuestas a Más/Menos de dirigidas a la clasificación de los participantes según los resultados/eventos deben interpretarse de la siguiente forma: "Más de" significa una posición peor o inferior, mientras que "Menos de" significa una posición mejor o superior. Ejemplo: Una apuesta a la clasificación de un jugador en un torneo con una línea Más/Menos de 2,5 se establecerá como Menos de si el jugador se clasifica primero o segundo. El resto de las posiciones se establecerá como Más de.

4) Las apuestas a "Cuarto/Primera parte/Periodo X" hacen referencia al resultado o a la puntuación obtenidos en el periodo de tiempo en cuestión y no incluyen los puntos/goles/eventos obtenidos en otras partes del evento/partido. Las apuestas de este mercado serán declaradas nulas si el partido se disputase en un formato en el que fuera imposible determinar el resultado según los espacios de tiempo indicados en la oferta.

5) Las apuestas a "Resultado al final del cuarto/la primera parte/el periodo X" hacen referencia al resultado del partido/evento tras la finalización del periodo de tiempo estipulado y tendrán en cuenta los puntos/goles/eventos obtenidos en partes anteriores del evento/partido. Las apuestas de este mercado serán declaradas nulas si el partido se disputase en un formato en el que fuera imposible determinar el resultado según los espacios de tiempo indicados en la oferta.

6) Las apuestas a "Primero en conseguir X puntos/Primero en conseguir X goles..." y ofertas similares hacen referencia al equipo/participante que primero logre la cantidad de puntos/goles/eventos especificada. Si la oferta muestra un periodo de tiempo en cuestión (o cualquier otra restricción de tiempo) no incluirá puntos/goles/eventos obtenidos en otras partes del evento/partido que no guarden relación con el periodo de tiempo mencionado. Si la puntuación indicada no se consigue dentro del periodo de tiempo estipulado (si existiese alguno), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que las cuotas para dicha circunstancia se hubieran indicado en el mercado.

7) Las apuestas a "Ganador del punto X/Siguiente en marcar" y ofertas similares hacen referencia al equipo/participante que consiga el acontecimiento en cuestión. A la hora de establecer estas ofertas,

no se tendrán en cuenta referencias a eventos anteriores a los acontecimientos indicados. Si la circunstancia indicada no se consigue/gana dentro del periodo de tiempo estipulado (si existiese alguno), todas las apuestas se declararán nulas, a menos que las cuotas para dicha circunstancia se hubieran indicado en el mercado.

8) Las apuestas referentes a un acontecimiento en particular a una hora predeterminada, como "Primera tarjeta" o "Próximo equipo que recibirá minutos de penalización" se declararán nulas si no es posible, sin ninguna duda razonable, decidir el resultado ganador, por ejemplo en el caso de jugadores de diferentes equipos que reciban una tarjeta en la misma interrupción del juego.

9) "Marcará primero y ganará" hace referencia al equipo/participante que marcará una anotación y ganará el partido. Si no se anotase en el partido todas las apuestas se declararán nulas.

10) Las referencias a "portería a cero"/"Sin anotación" indican que el equipo/participante no debe encajar ningún gol/punto durante el partido/periodo de tiempo determinado.

11)"Victoria tras remontada" hace referencia al equipo/participante que ganará el partido después de ir al menos 1 gol/punto por detrás de sus rivales en cualquier momento del partido/periodo de tiempo determinado.

12) Las referencias a un equipo/participante que ganará todos los tiempos/periodos (por ejemplo, Equipo que ganará ambos tiempos) significan que el equipo especificado debe marcar más goles/puntos que su contrincante en todos los tiempos/periodos estipulados del partido.

13) Las referencias a "Tiempo de descuento" aluden al tiempo indicado por el órgano competente y no al tiempo real jugado.

14) Las apuestas a ofertas tales como "Jugador del partido", "Jugador más valioso", etc. se basarán en la decisión de los organizadores' de la competición, a menos que se indique lo contrario.

15) Las apuestas que hagan referencia a términos tales como "gol decisivo" se establecerán en base al goleador que al final del partido/empate (según corresponda) sea considerado el jugador que ha conseguido una clara ventaja con respecto al otro equipo, aunque se hayan marcado otros goles posteriormente que hayan resultado irrelevantes de cara al resultado final. Para declarar una apuesta como "SÍ", el equipo del jugador indicado debe ser el ganador de dicho partido en concreto (en el caso de que se trate de un solo partido) o pasar a la siguiente ronda/ganar la competición. Los goles que se marquen durante el Tiempo regular y la Prórroga se tendrán en cuenta, aunque este no será el caso de los Lanzamientos de penalti.

16) Las apuestas a eventos que cuenten con una selección de acontecimientos que podrían producirse en un partido (por ejemplo, "¿Qué le ocurrirá primero al jugador?" con las opciones Marcará un gol, Recibirá una tarjeta amarilla/roja, Será sustituido) se declararán nulas si no se produce ninguno de los eventos/resultados indicados, a menos que las cuotas para dicha circunstancia se hubieran indicado en el mercado.

17) Las apuestas de traspaso también tendrán en cuenta los jugadores cedidos.

18) Las apuestas referentes a cambios en la directiva hacen referencia al entrenador/director técnico

(según corresponda) que dimite/es destituido por algún motivo. Las apuestas serán válidas incluso si un responsable conjunto (en el caso de que existiera) abandona su puesto y se establecerán en consecuencia. En el caso de que no se produzcan más cambios entre el momento en el que se realiza la apuesta y el último encuentro de liga (sin incluir play-offs, play-outs, postemporada, etc.), las apuestas realizadas tras el último cambio en la directiva (en el caso de que existiera) se declararán nulas, a menos que se haya ofrecido una opción de apuesta adecuada. Los mercados de fútbol tendrán en cuenta y actuaran en consecuencia en relación con los entrenadores interinos que hayan dirigido al equipo en 10 partidos consecutivos tras el cambio de entrenador.

19) Las ofertas que hacen referencia a qué equipo/participante conseguirá un resultado en particular frente a otro equipo/participante (por ejemplo, Próximo equipo que vencerá al equipo X), así como las ofertas que hacen referencia a la clasificación en una fecha determinada, estarán vigentes y se establecerán independientemente de los cambios finales que se produzcan en los encuentros y el número de partidos/rondas jugados.

20) El pago de las ofertas de las apuestas haciendo referencia al equipo/participante que será el primero en lograr una actuación particular contra el otro equipo(s)/participante(s) (por ejemplo, equipo de anotar en la primera jornada de la competición X) se basará en el momento en el partido en cuestión durante el cual se llevó a cabo la acción. Por ejemplo: El equipo A juega el sábado y anotó su primer gol a los 43 minutos mientras que el equipo B juega el domingo y anotó su primer gol en el minuto 5, el Equipo B será considerado el ganador.

21) De cuando en cuando, La EMPRESA, atendiendo a su criterio y sin perjuicio de los imprevistos enumerados en <Sección A, Pár. 5.4>, puede decidir publicar las ofertas relativas a la actuación individual de un participante/equipo o que combinen los posibles resultados de 2 o más participantes (por ejemplo: múltiples mejorados, cuotas impulsadas, etc.) con cuotas más elevas de lo habitual. La EMPRESA se reserva el derecho de retirar dichas ofertas, modificar las cuotas y realizar otros cambios que La EMPRESA considere necesarios según su criterio. La resolución de estas ofertas se basará en los siguientes criterios y en el orden indicado:

i. A no ser que se especifique, la oferta hace referencia únicamente en las fechas indicadas y/o encuentros/eventos/rondas oficiales (según corresponde) en la que los participantes/equipos indicados tienen previsto participar en el momento de publicación de la oferta;
ii. Resultados indicados según las normas específicas del deporte en cuestión. Todos los eventos relacionados deberán haber finalizado según lo previsto en los plazos respectivos para que las apuestas se mantengan a no ser que cualquier otro resultado en la oferta determinase sin duda alguna el resultado de la oferta de tal modo que su finalización (o la ausencia de dicha finalización) de los demás eventos de la oferta no influenciase el resultado de la oferta. Se resolverán estos mercados según los resultados ya determinados;
iii. A no ser que se indique de manera específica en la oferta, la resolución solo tendrá en cuenta hechos que deriven de la disputa del evento. Los resultados derivados de abandonos, protestas, cambios del primer resultado oficial, etc. no se tendrán en consideración. Las apuestas se anularán si resultase imposible determinar un resultado ganador en conformidad con las normas relativas al deporte en cuestión;
iv. Todas las acepciones relativas a la oferta se deberán cumplir de manera plena e indudable si la apuesta es ganadora, al margen de los posibles conflictos con las normas específicas del deporte en cuestión o cualquier interpretación basada en la presentación previa o actual de las ofertas relacionados con los eventos en dicho deporte y el modo en el que La EMPRESA las

presenta entre sus apuestas. Cuando proceda, si la oferta incluyese algún resultado que coincida exactamente con la opción más/menos de o spread (PUSH), no se considerará que dicho resultado cumpla con el suceso indicado y el resultado de la apuesta será PÉRDIDA.

A pesar de que La EMPRESA tome todas precauciones debidas para asegurar una experiencia superior al usuario, se entiende que los mercados pudieran fluctuar de tal manera que, en un momento dado, dichos mercados no representan un valor mejorado en comparación con las ofertas equivalentes presentes en las apuestas de La EMPRESA .Todas las apuestas seguirán siendo válidas al margen de estas fluctuaciones

22) Durante la celebración de eventos seleccionados, La EMPRESA proporcionará a los usuarios con la funcionalidad de realizar apuestas que combinen los resultados y sucesos de ese mismo evento (combinaciones intraevento), bien sea mediante combinaciones prestablecidas presentes en las apuestas (excluyendo múltiples mejorados, cuotas impulsadas, etc., Pár. lo cual se aplica <Sección B, Pár. 3.21>) o mediante la función [BetBuilder]. Dicha función estará presente únicamente a discreción de La EMPRESA y sin perjuicio de lo descrito en <Sección A, Pár. 5.5>. El resultado se basará en las normas específicas del deporte en cuestión. Todos los sucesos indicados deberán haberse cumplido para que se considere que una apuesta se ha materializado y se pueda proceder a su pago según la cuota. Para las puestas devueltas se deberá considera como NULA al menos parte de su combinación. Todas las secciones en una combinación intra-evento (Parlay del mismo partido (SGP)) se resolverán según las normas específicas del deporte respectivo. Si alguna selección se considerase NULA, todas las secciones de esa combinación intra-evento serán consideradas NULAS y las apuestas devueltas. Cuando proceda, si la oferta incluyese algún resultado que coincida exactamente con la opción más/menos de o spread (PUSH), se eliminará esa parte de la combinación del cálculo del valor y la apuesta se pagará teniendo en cuenta solo las demás partes de la combinación.

23) "Teaser+" permite al usuario la posibilidad de dedicar la misma cantidad predefinida de puntos a todos los resultados presentes en una combinación parlay que contenga Spreads (hándicaps), Totales (Más/Menos), o una combinación de ambas. Ejemplo: El usuario combina Equipo NFL X +6,5 puntos en una parlay con más de 41 puntos en el partido de la NFL entre el equipo Y parla el equipo Z. Al elegir la opción "Teaser + Fútbol 6 puntos", las líneas y las cuotas se vuelven a calcular en una parlay con el Equipo X + 12,5 puntos (anteriormente +6,5) combinado con Más 35 puntos (anteriormente Más 41). Si alguna parte de la apuesta "Teaser +" resulta nula (push), esa selección en particular será eliminada de la apuesta parlay y el cálculo de cuotas/pagos se reajustará consecuentemente.

24) Las apuestas resultantes del "Resto del partido" o similares solo tiene en consideración los resultados y ocurrencias obtenidos en el momento de realizar la apuesta hasta el final del tiempo establecido, desechando las ocurrencias registradas antes de que se realizase y validase la apuesta.

25) Apuestas a periodos de tiempo e intervalos específicos (por ejemplo: Resultado del partido entre los minutos 60:00-89:59), considerará solo los resultados y ocurrencias acumulados durante el periodo de tiempo/intervalo especificado. La decisión no tendrá en cuenta otros puntos/goles/eventos resultantes de otras partes del evento/partido que no corresponda al periodo de tiempo/intervalo, incluidos paros/tiempo extra, a menos que se especifique.

4. Apuestas de sistema

1) En las apuestas prepartido y en vivo, es posible combinar hasta doce (12) ofertas diferentes en un

solo cupón. En base a estas doce ofertas los titulares de la cuenta podrán elegir su propio número de apuestas sencillas, dobles, triples, etc.

2) La EMPRESA se reserva el derecho a limitar la cantidad de combinaciones debido a lo que se conoce como dependencia de/sucesos relacionados con los resultados, tal y como se define en <*Sección A.5.4*>, así como a otros factores, a su única discreción.

3) Es posible incluir uno o varios partidos como 'bankers', lo que significa que los partidos/eventos seleccionados se incluirán en todos los cupones.

4) "Trixie" es una combinación que incluye una apuesta triple y tres dobles en una selección de tres partidos.

5) Un "Patent" es una combinación, la cual incluye un triple, tres dobles y tres simples de una selección de tres partidos.

6) 'Yankee' es una combinación que incluye una apuesta cuádruple, cuatro triples y seis dobles en una selección de cuatro partidos.

7) Un "Canadian" (también conocido como "Super Yankee") es una combinación, la cual incluye un quíntuple, cinco cuádruples, diez triples y diez dobles de una selección de cinco partidos.

8) Un "Heinz" es una combinación, la cual incluye un séxtuple, seis quíntuples, quince cuádruples, veinte triples y quince dobles de una selección de seis partidos.

9) Un "Super Heinz" es una combinación, la cual incluye un séptuple, siete séxtuples, veintiún quíntuples, treinta y cinco cuádruples, treinta y cinco triples y veintiún dobles de una selección de siete partidos.

10) Un "Goliath" es una combinación, la cual incluye un óctuple, ocho séptuples, veintiocho séxtuples, cincuenta y seis quíntuples, setenta cuádruples, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles de una selección de ocho partidos.

En caso necesario y por motivos de presentación, el segundo dígito que aparece después de la coma decimal de las cuotas se redondeará en el historial de apuestas del titular de la cuenta decimal más cercano. Sin embargo, el pago se realizará en base a las cuotas reales multiplicadas por la apuesta, ignorando el redondeo mencionado anteriormente.

5. Determinación del resultado

1) A la hora de determinar los resultados, La EMPRESA hará todo lo posible para atenerse a la información obtenida de primera mano (durante o exactamente después del evento), a través de retransmisiones televisivas, transmisiones en directo (web y a través de otras fuentes) y sitios oficiales. Si la información de primera mano y/o las fuentes oficiales omiten estos datos, o si se produce un fallo obvio en la información que se incluye en las fuentes mencionadas anteriormente, el establecimiento de la oferta de apuesta se basará en otras fuentes públicas. Sin embargo, a no ser que un error claro y verificable se detecte en el primer resultado oficial, la resolución de las apuestas no incluirá cambios derivados y/o atribuibles, entre otros, a: descalificaciones, penalizaciones, protestas, resultados sub judice y/o cambios sucesivos del resultado oficial tras la finalización del evento y el anuncio, incluso preliminar, del resultado.

2) a. Resolución de mercados que se mantienen por más de 1 ronda/fase (ej. Apuestas con respecto a la temporada) tendrán en consideración solamente aquellas modificaciones que afecten a

las apuestas cuya resolución está aún pendiente. Para su consideración, dichas medidas serán hechas públicas por el órgano responsable antes de que se dispute la última ronda/fase. Cualquier cambio efectuado tras esta fecha o que afecte a las apuestas ya resueltas atendiendo a eventos que se hayan desarrollado durante la competición/evento no se tendrán en consideración.

b. A no ser que se especifique en la oferta, que se implique en las normas de la competición o se anuncie de antemano como formato oficial de un evento determinado, cualquier cambio del formato por defecto del deporte/evento/competición que provoque que La EMPRESA ofrezca cuotas/líneas/totales incongruentes con el formato modificado provocará la anulación de las apuestas que se vean afectadas por el cambio de formato.

c. Aquellas ofertas en las que el cambio de formato no imposibilite que el órgano responsable declare un ganador (ej. Ganador de la temporada), al margen de si hay una continuación de la disputa o no, una revisión de la duración de la temporada/competición, etc., serán resueltas según los resultados indicados por el órgano responsable siempre y cuando dichos resultados sean anunciados en los plazos abajo indicados y sean congruentes con las cuotas/líneas/totales disponibles en el momento de publicación de la oferta.

d. Las siguientes condiciones de resolución se aplicarán en dichos casos:

(i) Si el órgano responsable declara un resultado relevante en un plazo de 3 meses desde la disputa del último encuentro antes de la interrupción (ya sea una clasificación fina, cancelación o intención de reanudar el encuentro), se determinarán los mercados de manera coherente;

(ii) En caso de que no haya comunicación/resultado oficial en un plazo de 3 meses desde la disputa del último encuentro antes de la interrupción, se determinarán los mercados en conformidad con la última clasificación/ránking disponible al margen del número de partidos disputados/fase de la competición/fase actual;

(iii) Los mercados que hagan referencia a que un equipo/participante alcanza una fase determinada de la competición (por ejemplo, los playoffs) serán consideradas nulas si hubiera cualquier cambio en el formato de/número de participante en competición en esa fase en cuestión o si esa fase no se disputa, a no ser que un resultado basado en las connotaciones del mercado en el momento de publicación de la apuesta ya haya sido determinado y el cambio en el número de encuentros en consideración no influya en el resultado de la oferta;

(iv) Aquellos mercados en los que las cuentas dependan/se base en la disputa de una serie completa de encuentros (por ejemplo, más/menos victorias durante la temporada regular/puntos en la liga) serán declarados nulos si el número de partidos disputados resulta ser diferente al previsto en el momento de publicación de la apuesta, a no ser que el resultado ya se haya visto determinado y el cambio en el número de encuentros careza de influencia en el resultado de la oferta.

3) Los acontecimientos que no hayan sido sancionados o admitidos por las autoridades competentes del partido/evento (por ejemplo, goles anulados) no se tendrán en cuenta de cara a la resolución de la apuesta.

A no ser que se indique de otra manera en el boleto de apuesta, los acontecimientos se resolverán atendiendo al tiempo en el que la acción en cuestión se produce, no en el momento en el que la acción se concede Solamente se considerará que un acontecimiento se puede resolver si la acción directamente relacionada se realiza (por ejemplo, un fuera de juego tiene que acarrear un saque de falta, un tiro de esquina señalado se debe ejecutar y los saques de portería se deben realizar). Si el acontecimiento se señalase, pero no se ejecutase, a efectos de resolución de apuestas se considerará que no ha sucedido.

4) Todas las ofertas de apuesta relacionadas con partidos/eventos que no tengan lugar o cuyos resultados se deban a la no comparecencia del contrincante se declararán nulas.

5) En el caso de que se suspenda un evento, todas las ofertas de apuesta que se hayan decidido antes de la suspensión y posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros se establecerán según el resultado decidido. Si no se continúa el evento abandonado en menos de 12 horas antes de su hora de inicio, todas las ofertas pendientes relacionadas con el evento se considerarán nulas.

6) En el caso de que se suspenda un evento y se programe para empezar desde el principio, todas las apuestas que se realicen antes del partido inicial que no hayan podido establecerse a través de los resultados del juego previos a la suspensión se declararán nulas, sin tener en cuenta si el partido es continuado.

7) Las apuestas sobre eventos que sean objeto de una cancelación, aplazamiento o cambio en la fecha de celebración más de 12 horas posteriores a la hora de inicio oficial serán declaradas nulas a no ser que se especifique lo contrario en las normas específicas de deportes concretos o en la oferta de apuesta en cuestión. Sin embargo, las apuestas seguirán siendo válidas en los siguientes casos:

a. El evento carecía de una hora oficial de inicio confirmada por el órgano de gobierno que correspondiera en el momento de realizar la apuesta.

b. Evento aplazado por motivos de retransmisión pero sigue siendo parte de la misma ronda de la competición y el orden de los encuentros oficiales de todos los participantes no sufre cambios.

c. El horario oficial de comienzo se adelanta pero el encuentro sigue siendo parte de la misma ronda y el orden del encuentro oficial se mantiene. Las indicaciones previas y otras cancelaciones similares tal y como aparecen definidas en la <Sección A, Pár. 5,4> se seguirán aplicando.

Un emparejamiento ya no es parte del mismo Partido/ronda si, debido a un aplazamiento, no es el siguiente partido oficial de los equipos participantes. En ese caso, las apuestas afectadas serán NULAS.
Esta norma no se aplica a las apuestas de temporada u outright, que seguirán siendo válidas si la competición se disputa y complete en la temporada/año en cuestión tal y como aparece reflejada en la apuesta, al margen de aplazamientos.
Para playoffs o series multi-ronda, el aplazamiento de partidos no afecta a la validez de la apuesta si el orden de los emparejamientos en casa/fuera se conserva y el partido se disputa en el marco de la serie. De lo contrario, las apuestas serán NULAS.

8) En casos de eventos que no se han completado antes de su conclusión natural, y se da un resultado a través de una decisión de la asociación en menos de 12 horas desde el inicio del evento, La EMPRESA tomará la decisión como el resultado oficial relacionado con el resultado del evento, como 1X2, Apuesta sin empate y Dobles siempre que la decisión tomada no altere el resultado de dichas ofertas en el momento de abandonar. En dicho caso se reembolsarán las apuestas. Todas las ofertas

relacionadas con logros de ocurrencias particulares (por ejemplo: Los goles totales, hándicaps, etc.) se declararán nulas a excepción de aquellas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

9) Todas las ofertas de apuesta relacionadas con partidos/eventos no completados que no hayan sido admitidos anteriormente por la autoridad oficial competente (por ejemplo, Amistosos entre clubes) se declararán nulas a menos que se dispute al menos el 90% del tiempo regular/reglamentario estipulado, consulta <*Sección B, Pár. 1.1*>. Si el partido/evento se suspende una vez finalizado el 90% del encuentro, el resultado se basará en la puntuación obtenida en el momento de la suspensión del partido/evento.

10) A no ser que se indique junto con el mercado de la apuesta, el establecimiento de ofertas de apuesta, tales como, sin limitación, tiros, tiros a puerta, posesión de balón, asistencias, rebotes, etc. se basará en la definición con la que la autoridad oficial competente publique dichas estadísticas. A menos que se demuestre a través de pruebas no contradictorias, La EMPRESA no se responsabilizará de las reclamaciones que surjan debido a la interpretación personal de dichos términos.

11) Con la excepción de trotones y carreras de caballos, las apuestas cursadas sobre participantes/equipos que no participen en un evento, se considerarán nulas.
Sin embargo, cuando correspondan fases de calificación o similares, estas serán consideradas parta del evento principal y la participación en las mismas valida la apuesta, por lo que no se considerará nula.

12) No se aplicarán reembolsos de apuestas, aunque el resultado ganador de un partido/evento sea un participante/resultado que no haya estado implicado en las apuestas. En todas las ofertas de apuesta el titular de la cuenta tiene la posibilidad de solicitar el precio de un participante/resultado que no aparezca indicado. La EMPRESA se reserva el derecho a aceptar o rechazar dichas solicitudes.

13) En el caso de que un participante sea descalificado o no se le permita participar en una parte/fase posterior de un evento/competición, se considerará que la descalificación habrá tenido lugar en el momento de la eliminación del participante. No se modificarán los resultados anteriores, independientemente de los cambios realizados debido a dichas sanciones. Las apuestas cursadas tras la descalificación del participante del evento serán consideradas nulas.

14) Si dos o más Participantes comparten la posición final en cuestión y no se han ofrecido cuotas para un empate, el pago se calculará usando la regla del “empate”. El pago se calcula empleando la siguiente ecuación:

Pago = Apuesta x (Cuota ÷ Número de participantes que comparten cierta posición).

El pago será siempre al menos igual que la apuesta, excepto en los casos de “Cuerpo a cuerpo”, cfr. <Sección B, Pár. 2.5> y <Sección B, Pár. 5.19>

Ejemplos de resoluciones con la regla del empate incluyen, entre otros, los siguientes casos (Todos los cálculos usan cuotas decimales):

<u>Ejemplo 1</u>

Apuesta de $20 en un participante que acaba entre los 20 primeros con una cuota de 2,0. El participante acaba en la posición 16 empatado con otros 5 jugadores. El pago se calcula así:

2,0 x 5 = 10,0 (cuota original multiplicado por el número de puestos entre los 20 primeros)

10,0 ÷ 6 = 1,67 (10,0 es el resultado del cálculo anterior, divido por el número de jugadores que comparten los puestos restantes entre los 20 primeros

1,67 x 20 = 33, 40 (Nueva cuota multiplicada por la apuesta)
Pago de $33,40

Ejemplo 2

Apuesta de $10 en un participante que acaba entre los 10 primeros con una cuota de 3,0. El participante acaba empatado en 10ª posición empatado con 3 jugadores. El pago se calcula así:

3,0 x 1 = 30 (Cuota original multiplicado por el número de puestos restantes entre los 10 primeros)

3,0 ÷ 4 = 0,75 (3,0 es el resultado del cálculo anterior dividido por el número de jugadores que comparten el 10º puesto)
0,75 x 10 = 7,50 (Nueva cuota multiplicado por la apuesta)
Pago de $10

En este caso el pago computado es menor que la apuesta original. Como la norma indicia, los pagos siempre serán iguales a la cuota excepto en los casos de cuerpo a cuerpo. En este ejemplo, la apuesta no era cuerpo a cuerpo y por lo tanto el pago es igual a la apuesta de $10.

Ejemplo 3

Apuesta de $10 en un participante que gana su tercera bola con una cuota de 2,40. El participante acaba empatado como máximo anotador con otro jugador. El pago se calcula así:

2,40 ÷ 2 = 1,20 (Cuota original dividida por el número de jugadores empatados)

1,20 x 10 = 12,0 (Nueva cuota multiplicada por la apuesta)
Pago de $12

Ejemplo 4
Apuesta de $10 en un participante que gana su tercera bola con cuota de 1,50. El participante acaba empatado como máximo anotador con otro jugador. El pago se calcula así:

1,5 ÷ 2 = 0,75 (Cuota original dividida por el número de jugadores empatados)

0,75 x 10 = 7,50 (Nueva cuota multiplicada por la apuesta)
Pago de $7,50

En este caso el pago computado es menor que la apuesta original. Como la norma indicia, los pagos siempre serán iguales a la cuota excepto en los casos de cuerpo a cuerpo. En este ejemplo, la apuesta era cuerpo a cuerpo y por lo tanto el pago puede ser inferior a la apuesta.

15) En "Apuestas de grupo" (también conocidas como "Lo mejor de X"), todos los participantes indicados deberán iniciar el evento para que las apuestas sean válidas.

16) En "Apuestas de grupo" (también conocidas como "Lo mejor de X"), al menos un participante de la lista de selección deberá finalizar correctamente el evento para que las apuestas sean válidas. Si este no es el caso, y el órgano competente no sigue los criterios de empate especificados, las apuestas se declararán nulas.

17) Para que las apuestas sean válidas, en un "Uno contra uno" entre dos o tres participantes, todos los participantes implicados deberán iniciar la ronda o el evento específicos a los que haga referencia la apuesta.

18) En un "Uno contra uno" entre dos participantes, todas las apuestas se reembolsarán si ambos participantes comparten la misma posición/puntuación o se eliminan en la misma fase de la competición, a menos que el órgano competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.

19) Si se ofrece un "Uno contra uno" entre diferentes rondas/fases, todos los participantes deberán participar en la ronda/fase posterior para que las apuestas sean válidas. Si alguno de los participantes indicados en la oferta no participase, las apuestas cursadas tras la última aparición activa del participante en cuestión serán declaradas nulas.

20) A menos que se indique específicamente, cuando el órgano competente considere necesario incluir rondas, partidos o series de partidos (por ejemplo, Play-offs, Play-outs, Postemporada) tras la finalización de la temporada regular con el fin de decidir la clasificación, los ganadores de la liga, la promoción/el descenso, etc., La EMPRESA tendrá en cuenta los resultados de estos partidos a la hora de establecer las apuestas relativas a la clasificación final de la liga, la promoción, el descenso, etc. Por ejemplo, las apuestas de temporada al equipo que ganará la NHL harán referencia a los Ganadores de la Copa Stanley.

21) Las ofertas que compitan entre sí en relación a los resultados de dos o más personas/equipos durante un periodo de tiempo o una competición estipulados, se establecerán únicamente en base al resultado de los participantes implicados, ignorando al resto de participantes de la misma competición/evento.

22) A menos que se indique específicamente, todas las ofertas referentes al resultado de un único jugador en una liga nacional en concreto (por ejemplo, Goles totales del jugador X en la liga Y) o las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicadas las actuaciones de dos jugadores de ligas nacionales, no tendrán en cuenta aquellos eventos que tengan lugar durante los Play-offs, los Play-outs o la Postemporada finales ni otros partidos, o series de partidos, que tengan lugar tras la

temporada regular.

23) Las ofertas relacionadas con la cantidad total de acontecimientos/eventos conseguidos por un equipo en particular, en los resultados de un único equipo en una liga nacional en concreto (tales como Goles totales marcados por el equipo X), en las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicados los resultados de dos equipos de ligas nacionales (por ejemplo, Mayor número de minutos de penalización de la liga X: equipo Y frente a equipo Z) o en un resultado acumulativo de la liga (por ejemplo, Equipo que recibirá más tarjetas amarillas en la liga X) no tendrán en cuenta aquellos eventos que tengan lugar durante los Play-offs, los Play-outs o la Postemporada finales ni otros partidos, o series de partidos, que tengan lugar tras la temporada regular, a no ser que se especifique lo contrario.

24) En la apuesta relativa a la participación individual de un jugador en una liga determinada (por ejemplo, total de goles anotados por el jugador X en la liga Y) o apuestas uno contra uno ["Head to Head"] que impliquen la actuación de dos participantes en una liga determinada, a no ser que el resultado ya se hubiese alcanzado, se anulará la apuesta si ocurrieran alguno de los siguientes supuestos a uno de los jugadores: (i) No disputa el partido con su equipo/club en la jornada objeto de la apuesta en el 50% o más de los partidos en cuestión por el motivo que fuera, (ii) no participa en al menos otro partido una vez cursada la apuesta, (iii) igual la cantidad conseguida por el otro jugador a no ser que se ofreciera la opción empate en la apuesta. S podrían tener en cuenta otras consideraciones específicas del deporte en cuestión, por lo que se debe revisar la sección específica de ese deporte.

25) En una oferta de apuesta al resultado de un único jugador en un evento en concreto (tales como Goles totales marcados por el jugador X en un torneo internacional) o en las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" en las que están implicados los resultados de dos jugadores en eventos específicos, si alguno de los siguientes acontecimientos corresponde a alguno de los participantes que aparecen en la lista de selección, las apuestas se considerarán nulas: (i) no participa en ninguna fase del evento, (ii) no participa al menos en otro partido una vez realizada la apuesta, (iii) suma la misma cantidad que el otro participante, a menos que se haya ofrecido la opción de empate/tablas.

26) Durante eventos específicos ,La EMPRESA podrá ofrecer para la apuesta una selección reducida de participantes y también podrá incluir opciones de apuesta tales como "cualquier otro", "el contrincante" o similar. Esta opción incluye todos los participantes que no aparecen en la lista a excepción de los que se mencionan específicamente como disponibles.

27) Las ofertas que hacen referencia específicamente a un participante o a los resultados de un participante en un evento en concreto (por ejemplo, Jugador X frente al contrincante) se considerarán nulas si los participantes mencionados no participan en la competición.

28) Cualquier tipo de clasificación anterior al evento principal se considerará parte válida de dicha competición. Por lo tanto, los participantes que se eliminen en la fase de clasificación serán los perdedores con respecto a aquellos que se clasifiquen previamente o pasen la fase de clasificación.

29) Las ofertas de apuesta que requieran en un principio que los participantes compitan en dos o más fases/vueltas con el fin de avanzar hacia una fase/ronda posterior de la competición seguirán siendo válidas independientemente de los aplazamientos/movimientos de las fechas reales de los partidos, siempre que dichos partidos tengan lugar realmente dentro del periodo de tiempo establecido para la competición.

30) Las apuestas a un mercado de "Clasificación" que requieren en un principio una única fase/vuelta para avanzar hasta una fase/ronda posterior de la competición (incluyendo prolongaciones posteriores/partidos adicionales, por ejemplo, repeticiones) se declararán nulas si dicho partido no se decide habiendo transcurrido más de 12 horas desde la supuesta hora de inicio.

31) Las apuestas seguirán siendo válidas si el lugar de celebración o la superficie cambien a no ser que las normas específicas del deporte indiquen lo contrario o el evento desplace su disputa al campo que usa como local uno de los equipos implicados.
Como norma general, la designación de “Local” (anfitrión) y “Visitante” la determina el órgano de gestión del emparejamiento en cuestión, no el orden en el que los equipos aparezcan en la interfaz de apuestas.
Es más, las apuestas sobre partidos a disputar en campos neutrales seguirán siendo válidas al margen de cómo se posicionen los equipos en la presentación de la apuesta o si dicha neutralidad aparece indicada de manera explícita. La designación local/visitante no afecta a las apuestas de deportes en los que el lugar de celebración no proporciona ventaja material alguna, tal y como -entre otros- el serie, eventos UFC o combates de MMA. Del mismo modo, eventos disputados en lugares de celebración predeterminados tales como la Final Four de la NCAA o la Super Bowl no se consideran neutrales incluso si uno de los participantes/equipos está jugando en una ubicación o lugar considerado, potencialmente, como “Casa”, como, por ejemplo -entre otros-, una Super Bowl disputada en Los Ángeles en la que participa LA Rams.

32) La información referente al sexo de los equipos, la edad y los equipos juveniles, así como a varias definiciones de equipos suplentes (por ejemplo, los equipos B y C), se tratará como información complementaria. La inclusión (o la falta) de dicha información, así como la exactitud de la misma, no se considerarán motivo suficiente para anular las ofertas relacionadas con el partido/evento, siempre que no provoque una incoherencia clara en las cuotas ofrecidas.

33) Aunque La EMPRESA toma todas las precauciones necesarias para garantizar la interpretación más fiel posible de todos los componentes implicados en una oferta de apuesta, debe tenerse en cuenta que determinados encabezamientos pueden representarse de un modo diferente debido a la diversidad de interpretaciones surgidas a raíz de las adaptaciones a otro idioma. Dichas incongruencias lingüísticas no se considerarán motivo suficiente para anular las ofertas relacionadas con el partido/evento, siempre que no provoquen dudas con respecto a otros participantes. Se aplica lo mismo a los encabezamientos que hacen referencia a eventos, nombres de equipos, nombres de patrocinadores, etc.

34) En el caso de las apuestas en las que existen referencias a periodos de tiempo, deben interpretarse del siguiente modo: "en los primeros 30 minutos" incluirá todo lo que suceda hasta las 0 horas 29 minutos y 59 segundos; "entre 10 y 20 minutos" incluirá todo lo que suceda desde los 10 minutos y 0 segundos hasta los 19 minutos y 59 segundos.

35) Las apuestas referentes a la duración del evento/partido que incluyan dígitos enteros no completos (por ejemplo, 88,5 minutos o X,5 rondas) deberán finalizar con el entero completo de la duración indicada para que se consideran ganadoras. Por ejemplo: las apuestas a Más/Menos de 88.5 minutos

en un partido de tenis se establecerán como" Más de" solo si se completa los 89 minutos completos.

36) La EMPRESA admite que es posible que algunas apuestas requieran que se redondeen los porcentajes, las unidades u otros criterios que resulten decisivos a la hora de establecer la apuesta. En dicho caso, La EMPRESA se reserva el derecho a ajustar y establecer las apuestas en consecuencia.

37) Las referencias a goles marcados por jugadores específicos no se tendrán en cuenta si se definen como 'goles en propia puerta' (marcados en sus propias porterías), a menos que se indique lo contrario.

38) Las referencias a confederaciones, nacionalidades o similares estarán sujetas a la definición del órgano competente.

39) Las medallas que obtenga un equipo/país en cada competición contarán como una (1) única medalla independientemente del número de miembros que tenga el equipo.

40) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un periodo de tiempo/torneo en particular (por ejemplo: El total de goles marcados por el jugador X durante la World Cup) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de la temporada, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más goles durante la temporada), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

41) Las ofertas en si algunas personas ocuparán una posición/título/trabajo a una fecha determinada (ej. el Ministro X todavía trabaja como ministro en el momento Y, el jugador/entrenador seguirá todavía con el equipo Y a la fecha Z) se refieren a la persona de que se trate de tomar (o aún ser nominado en) posiciones que se muestran sin interrupción desde el momento de la apuesta fue colocado y la fecha indicada. Si la persona por cualquier motivo, incluso si la posición antes del plazo indicado, el resultado de la apuesta será considerado como no haber tenido lugar. Esto es cierto incluso en el caso en que se nombre a la persona/contraído de nuevo en la misma posición/título/cargo, e incluso si el plazo dado, el individuo tiene de nuevo la misma posición/título/cargo en la que la apuesta hace referencia. Las regulaciones también tienen en cuenta a los jugadores en préstamo.

42) Las apuestas que hagan referencia a "romper" récords precisan que la ocurrencia enumerada se haya completado completamente. Igualar el récord no se considera como haber cumplido completamente lo establecido. Solo las ocurrencias enumeradas contarán en el resultado final.

C. Límites y reglas de apuestas deportivas

1. Eventos olímpicos y de campeonatos

1) Todas las apuestas serán válidas siempre que el evento se celebre y decida durante el campeonato y el año a los que haga referencia, independientemente de los cambios que se produzcan en el lugar de celebración del evento.

2) La cláusula anterior se aplica a las ofertas que cumplan razonablemente con cualquiera de los siguientes criterios:

a. la apuesta hace referencia a eventos programados para la fase final de los eventos que forman parte de Olimpiadas, competiciones mundiales y competiciones continentales.

b. la fase final del evento tiene una limitación de tiempo.

2. Fútbol americano

1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a fútbol americano se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga.

2) Todas las ofertas de "partido" solo se considerarán válidas si hay menos de 5 minutos restantes de partido programado en el 4.º cuarto/2.ª parte, lo que aplique. Se efectuará la excepción de aquellas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

3) En los partidos de la NCAA, si el tiempo de disputa de cualquier cuarto(s) se viese reducido tras mutuo acuerdo de los entrenadores rivales y los árbitros, no será este motivo para anular las apuestas. Todas las apuestas se resolverán de manera normal según el resultado oficial al final del partido.

4) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de yardas aéreas lanzadas por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y lanzará Más yardas aéreas), requieren que todos los involucrados participen en al menos una jugada del encuentro, tras la aceptación de las apuestas, Pár. que las apuestas sean válidas.

5) A menos que se establezca específicamente o sea implícito en las características de la oferta, las decisiones de las apuestas de temporada se basarán en las clasificaciones, definiciones y reglas de resoluciones a seguir según la NFL.com, o la página web oficial de la competición (como sea aplicable).

6) A menos que se especifique lo contrario, una semana/ronda programada se considera activa de jueves al miércoles siguiente, según los horarios del estadio local. Los eventos/ofertas no completados en el periodo mencionado anteriormente se anularán, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la decisión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido. Las apuestas relacionadas a eventos que han sido programados de nuevo en la misma semana/ronda seguirán siendo válidas siempre que dichos eventos se jueguen en el periodo de tiempo descrito anteriormente.

7) Las propuestas del día/semana de partido es donde se puede apostar en las actuaciones y resultados de una selección predefinida de equipos y/o jugadores individuales que se produzcan en una gama de partidos/eventos en una semana/ronda/día/partido específico (por ejemplo: Total de puntos conseguidos en partidos de una conferencia específica, Equipo que ha marcados más/menos, Mercados de recuento de yardas de jugador, etc.). Todos los partidos/eventos relacionados (incluidos los que se han vuelto a programar dentro del periodo de tiempo anteriormente definido) deben completarse y validarse en la semana/ronda/día/día del partido especificado para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros,

que se establecerán según el resultado decidido. Además, las ofertas relacionadas con la actuación de jugadores específicos requieren que todos los jugadores específicos participen en al menos una jugada del encuentro, tras la aceptación de las apuestas, Pár. que las apuestas sean válidas.

8) Las Apuestas de temporada, sin importar que incluyan resultados obtenidos durante los Playoffs o demás, así como las ofertas referidas a equipos en particular o actuaciones de jugador seguirán siendo válidas sin que interfieran los eventuales cambios en los intercambios de jugadores, movimientos del equipo, cambios de nombre, duración de la temporada o formato de playoff en cualquier momento de la temporada.

9) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de yardas de pase conseguidas por el jugador X durante los Playoffs) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más touchdowns durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

10) Las apuestas con doble resultado (como predecir el marcador en el primer tiempo combinado con el resultado al final del 4º cuarto) no tendrán en cuenta los resultados derivados del tiempo añadido.

11) Los mercados de juego ofensivo Primero/Siguiente se definen según las jugadas ofensivas primera/siguiente de la pelea (cuando sea aplicable), excepto los penaltis. Para establecer los resultados de las apuestas, los pasos incompletos/interceptados serán considerados como "Jugadas de pase". Las pérdidas de balón en intercambios con el runningback serán consideradas "Jugada de run". Para NFI, los sacks o fumbles de los quarterbacks se consideran “Jugada de pase” a no ser que el quarterback haya pasado la línea de scrimmage, caso este en el que se considerará “Jugada en carrera”. Para la NCAAF, los sacks o fumbles de los quarterbacks serán consideradas “Jugada en carrera en todas las situaciones.

12) Las decisiones de las apuestas que se refieran a "Yardas ofensivas" se basarán en el número neto de yardas incluyendo las pérdidas de yardas.

13) Las ofertas que hacen referencia a las puntuaciones de equipos que marquen con éxito un número sucesivo de veces especificado sin respuesta se considerarán puntos anotados durante el tiempo añadido eventual, pero excluyen los PATs (puntos tras touchdowns o conversiones de 2 puntos).

14) Las ofertas de "Equipos que pidan primero/siguientes tiempos muertos" no tomarán en consideración para su resolución los tiempos muertos perdidos a través de otros medios como ataques fallidos, enfrentamientos de entrenadores y/o lesiones.

15) Las resoluciones de todas las ofertas de penaltis se basarán en si es aceptado o no el penal. Los penales declinados no cuentan.

16) Las apuestas que hacen referencia al resultado de un ataque en particular se declararán como nulas en caso de un ataque incompleto. En casos donde el equipo A tiene la pelota y la pierde tras lo cual el quipo B la recupera y el equipo A la vuelve a recuperar, el resultado se clasifica como "Cesión". Las cesiones en downs (fallo al intentar el 4º down), también se considerarán como "Cesión". Si un punt es derribado por el equipo receptor y recuperado por el equipo que patea, las apuestas se resolverán como "Punt".

17) Las apuestas relativas a la consecución de un 1º down hacen referencia únicamente al equipo que esté en ese momento pueda alcanzar dicho resultado. El mercado lo resolverá como "SÍ" si se materializase una serie de

"Downs" ya sea mediante carrera, pase (incluyendo los casos en los que se consigue un touchdown) o una falta automáticamente garantiza el 1º down. "Safety", "field goal" (al margen de si se materializa el field goal o no), fumbles o cualquier cambio en la posesión tendrá como resolución de la oferta un "NO". Cualquier down repetido debido a una falta no será considerado como resolutivo en relación con la apuesta a no ser que se realice con 5 o menos yardas restantes.

18) La resolución sobre qué equipo conseguirá más yardas de Pase/Carrera se basará en el número bruto de yardas lanzadas/recorridas, incluyendo las yardas negativas en las carreras.

19) Para las resoluciones, las apuestas en los anotadores de touchdown requieren que los jugadores enumerados sean parte de la alineación activa de ese partido. Las apuestas sobre jugadores que no estén en la alineación activa serán devueltas. En casos de "Touchdowns de pase" además de "Pases de touchdown", solo el jugador que recibe la pelota será considerado como el anotador del touchdown.

20) Las apuestas basadas en jugadores y otras estadísticas se solventan según los informes oficiales de los partidos tal y como se publican tras el partido por el órgano organizador.

21) A menos que se especifique en conjunción con la oferta de la apuesta, las apuestas a los resultados relacionados con la 2.ª parte solo considerarán los puntos y ocurrencias generadas/obtenidas durante el periodo de tiempo especificado y no considerarán puntos y ocurrencias generadas/obtenidas durante el tiempo extra.

22) Las ofertas referidas a los placajes realizados se resolverán atendiendo a los placajes realizados únicamente durante las jugadas defensivas específicas. Las estadísticas defensivas oficiales al final de partido determinarán los placajes realizados.

23) Los mercados “Drive cruza la línea de yarda X” se resolverán según el lugar del balón al final del drive. Si el drive acaba en Field Foal, la línea de yarda final es la línea del scrimmage del intento de field goal. Si el drive finaliza en un Fumble, la línea de yarda final es la línea de yarda donde se produjo el fumble. Si el Drive finaliza en una intercepción, la línea de yarda final es la línea de scrimmage de la jugada en la que se produce la intercepción.

24) En las ofertas de Primer / Último Touchdown, estas se resolverán según el jugador que anote el primer o último touchdown, según corresponda.

Si no se anotasen touchdowns durante el partido, las apuestas a la selección “Sin touchdown” serán consideradas como ganadoras y las demás como perdedoras.

Solamente cuentan, con el fin de resolver la apuesta, los touchdowns. Cualquier otro método de anotación (incluidos tiros de campo, safeties, conversiones defensivas de dos puntos o cualquier anotación diferente al touchdown) no serán tenidas en consideración.

3. Atletismo

1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a atletismo se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la fase final de dicha competición. Si ninguno de los participantes de la lista participa en la fase final, todas las apuestas se declararán nulas, a menos que el órgano competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.

2) Todas las ofertas de apuesta se establecerán según el primer resultado oficial que se presente. Sin embargo, La EMPRESA tendrá en cuenta y establecerá/volverá a establecer las apuestas en consecuencia una vez producidos los posibles cambios en los resultados oficiales publicados como máximo 24 horas después del evento. Para tener en cuenta dicha posibilidad, la protesta debe atribuirse a incidentes que tengan lugar exclusivamente durante el evento, como por ejemplo una infracción de línea, empujones o errores al pasar el testigo en una carrera de relevos, etc. No se tendrán en cuenta los casos de dopaje. Los resultados disponibles transcurridas las 24 horas mencionadas anteriormente se considerarán vinculantes independientemente de protestas posteriores, cambios en el resultado oficial, etc.

3) Si existen dos o más participantes en diferentes eliminatorias de una competición, se anularán todas las ofertas de apuesta a Uno contra uno entre los mismos, a menos que exista una fase posterior para la que se clasifique al menos uno de ellos.

4) Los participantes descalificados debido a infracciones en la salida (errores en la salida) habrán participado en el evento.

4. Reglas del fútbol australiano

1) A no ser que se indique de manera explícita, si un partido o un periodo de tiempo determinado (ej. 1ª mitad, 3º cuarto, etc.) terminase en empate, todas las apuestas se resolverán según la regla del “empate” tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14>.

2) A no ser que se indique lo contrario, todas las apuestas se resolverán incluyendo cualquier tiempo adicional (si se disputase). Esto incluye, entre otras, “Match H2H (2-way)”, “Hándicap”, “Total Points” y apuestas de desempeño de un jugador. En aquellos mercados en los que se ofrezca empate, la apuesta se resolverá al concluir el tiempo regular. Las siguientes apuestas no incluyen tiempo adicional (si se disputase) y se resolverán al concluir el tiempo regular:
   - Márgenes
   - HT/FT Double
   - Líder cuarto a cuarto
   - Wire to Wire

3) En el caso de cualquier oferta que haga referencia al rendimiento de un jugador individual en un partido concreto (por ejemplo: anotador del primer gol), estas serán devueltas si el jugador no está entre los 23 de inicio. Para aquellas ofertas relativas a dos jugadores (emparejamientos «cuerpo a cuerpo») las apuestas se devolverán si cualquiera de los dos jugadores no está entre los 23 de inicio. Además, en casos de ofertas sobre jugadores hito (por ejemplo: Jugador que consigue X disposiciones/goles/behinds/placajes/marcas), las apuestas serán devueltas si el «% de tiempo en el campo» es inferior al 40 % según el resultado oficial del encuentro. Si se decidiese ya el resultado de dichas ofertas estuviera ya decidido, estas ofertas hito se resolverán según corresponda.

4) Primer anotador del partido/1º cuarto: se anularán las apuestas realizadas a aquellos jugadores que no estén entre los 23 de inicio. Las apuestas al Primer anotador del partido no exigen que el gol se anote en el 1.er cuarto. Si no se anotan goles durante el periodo especificado, todas las apuestas se declararán nulas.

5) Primer anotador del 2.º, 3º o 4.º cuartos: todas las apuestas serán válidas independientemente de la participación (o la no participación) del jugador en el cuarto indicado y en el partido. Si no se anotan goles durante el cuarto especificado, todas las apuestas se declararán nulas.

6) La apuesta "Siempre en cabeza" hace referencia al equipo (si existe) que liderará el partido al final de cada cuarto.

7) En el caso de que sea necesario repetir un partido o disputar partidos adicionales para determinar un puesto de la clasificación, los ganadores de la liga, etc., los resultados que se obtengan en estas repeticiones o partidos adicionales se utilizarán para establecer la oferta de apuesta en cuestión.

8) En relación con las apuestas de partido para una Gran Final, la apuesta hará referencia específicamente al próximo partido que se celebrará, o bien, al partido actual, en el caso de las apuestas en vivo. Las apuestas no se pospondrán a repeticiones posteriores y se añadirá un nuevo mercado para los siguientes partidos.

9) Al establecer las ofertas relacionadas con las actuaciones de dos jugadores/equipos o más en un periodo de tiempo estipulado/competición, las fases de eliminación en las "finales" afectarán el resultado. Si dos equipos son eliminados en la misma fase, el equipo que termine por encima en la escala de la AFL al terminar la temporada normal será considerado como ganador de una posición mejor.

10) Todas las apuestas serán válidas independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

11) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante los Playoffs) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

12) Para las ofertas de "momento del gol" (por ejemplo, momento de anotación del primer gol), no se incluirán los paros del cronómetro. Todas las apuestas ser resolverán según la cronología del sitio web oficial de la AFL (sin paros de cronómetro, se incluye el tiempo de juego, el cronometraje es ascendente).

13) Para las ofertas de cuartos de mayor anotación, el resultado "misma cantidad" se resuelve cuando 2 (o más) cuartos finaliza con igual puntuación.

14) Para las ofertas de temporada que se resuelvan al final de la temporada regular, la clasificación oficial será empleada como factor determinante (por ejemplo, el porcentaje determina las posiciones empatadas).
Del mismo modo, las ofertas "equipo(s) con el mayor número de derrotas", en caso de que dos o más equipos sufran el mismo número de derrotas, se determinará como ganador al equipo con peor clasificación (esto es, el porcentaje determina la posición en caso de empate).

5. Carreras de drones

1) Las apuestas se resuelven según se publique el tiempo y la clasificación en directo en la TV/streaming público en el momento de la entrega de premios en el podio o al final de la manga/semifinal/final/nivel (según

corresponda). Si la información necesaria para la resolución de la apuesta faltase/no se mostrase y/o estuviese incomplete, la primera información oficial en el sitio web oficial será considerada como vinculante al margen de posibles promociones, degradaciones, apelaciones y/o sanciones, aplicados tras la finalización de la sesión/nivel al que la apuesta haga referencia. En caso de eventos no completados o abandonados, aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente serán consideradas válidas y consecuentemente resueltas.

2) Los eventos acortados debido a las condiciones meteorológicas o de otro tipo pero que mantengan su carácter oficial por indicación del órgano correspondiente serán resueltas en consecuencia, al margen de cualquier cambio que dicho órgano pudiera realizar debido a la no conclusión de la fase.

3) Si una manga/semifinal/final/nivel debiera reiniciarse desde el comienzo, las apuestas se mantendrán y se resolverán según el resultado emitido tras el reinicio, excepto para aquellas apuestas cuyo resultado ya hubiera sido determinado.

4) Para fines de resolución, se considerará que un piloto que haya participado en la manga habrá participado en la semifinal/final/nivel.

5) En las apuestas "uno contra uno", todos los pilotos enumerados deberán participar en al menos una manga para que las apuestas tengan validez, al margen de si el piloto es cronometrado de manera oficial.

6) En las apuestas a ganador o por clasificación, no se realizarán devoluciones por aquellos pilotos que no participen, por la razón que fuere, en la manga/semifinal/final/nivel al que la apuesta haga referencia.

6. Béisbol

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas de béisbol se determinarán en función del resultado obtenido teniendo en cuenta las entradas adicionales finales e independientemente de la cantidad de entradas jugadas, según lo que indique el respectivo órgano competente. En caso de empate tras las entradas adicionales, las apuestas de encuentro serán consideradas como nulas.

2) Si un partido comenzase y fuese suspendido por motivos climatológicos u otras causas y continuase en las 48 horas siguientes al momento de inicio original siendo todavía el siguiente partido oficial previsto para todos los equipos participantes, las apuestas seguirán siendo válidas y se resolverán según el resultado final oficial. De lo contrario, se aplicarán las reglas de cancelación <Sección B, Pár. 5.5>. Cualquier oferta para la que sea necesario un resultado previo a la suspensión y cuyo resultado no pueda cambiar al margen de cualquier acción posterior del juego se resolverá según el resultado que corresponda.

3) En el caso de partidos abreviados o abandonados, las apuestas de “Partido” (Moneyline) se resolverán atendiendo a las normas del órgano gestor. “Spread”, “Más/Menos que”, “Par/Impar” y otras apuestas, incluidas las de desempeño de un jugador, excepto Moneyline, requieren que todas las entradas previstas se disputen, o al menos se disputen 8,5 entradas si el equipo local tiene ventaja, para que las apuestas tengan validez. Esto se aplica a todas las apuestas excepto aquellas en las que el resultado haya quedado decidido antes del abandono y no se pueda ver modificado al margen de eventos futuros. En el caso de la NCAA, se exceptúan aquellos partidos cuya duración se vea reducida por acuerdo de los entrenadores enfrentados y los árbitros o aquellas “Normas de compasión” según las normas del órgano gestor. En caso de “Normas de compasión”, las apuestas seguirán en pie y se resolverán según los resultados y estadísticas en el momento de que se apliquen las “Normas de compasión”.

4) Excepto en aquellas ofertas en las que, de manera específica, se indique la participación/inicio de lanzador(es) concretos para que el mercado sea válido, (por ejemplo: Moneyline lanzador indicado), no tendrá relevancia

para la resolución de las apuestas quién es el lanzador inicial de cada equipo.

5) Para establecer las apuestas, las que van dirigidas a la "Primera parte" harán referencia a los resultados obtenidos en las primeras 5 entradas. Las 5 entradas deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido. Para los encuentros disputados, de manera prevista, en un formato acortado, la primera mitad de los innings se acortará, por ejemplo las apuestas "primera mitad" en un partido a 7 innings se referirán a los resultados de las primeras 4 innings.

6) Las ofertas en vivo relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total golpes conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y conseguirá más golpes), requieren que todos los involucrados participen en al menos una jugada del encuentro, tras la aceptación de la apuesta, Pár. que las apuestas sean válidas. Todos los mercados pre-partido que incluyan a bateadores requieren que el jugador esté incluido en el equipo de inicio y deberá hacer acto de aparición al menos una vez para batera para que la apuesta tenga validez. Aquellos que incluyan lanzadores requieren que el jugador comience el Partido y haga un lanzamiento para que la apuesta tenga validez. Las ofertas que hagan referencia a la actuación de uno o más jugadores en un encuentro determino requerirán que todos los jugadores enumerado estén en el equipo inicial para que las apuestas tengan validez.

7) A menos que se establezca específicamente o sea implícito en las características de la oferta, las decisiones de las apuestas de temporada y torneo o totales de llayoffs se basarán en las clasificaciones, definiciones y reglas de resoluciones a seguir según la MLB.com, o la página web oficial de la competición (como sea aplicable). A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán las prolongaciones posteriores (por ejemplo, entradas adicionales). Las apuestas "Head to head" y "Más/Menos de" que incluyan la actuación de más de un jugador en el torneo será consideradas válidas si todos los jugadores enumerados participan en algún momento del torneo.

8) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de runs conseguidos por el jugador X durante los Playoffs) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y conseguirá más golpes durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

9) Las Apuestas de temporada, sin importar que incluyan resultados obtenidos durante los Playoffs o demás, así como las ofertas referidas a equipos en particular o actuaciones de jugador seguirán siendo válidas sin que interfieran los eventuales cambios en los intercambios de jugadores, movimientos del equipo, cambios de nombre, duración de la temporada o formato de playoff en cualquier momento de la temporada.

10) Las apuestas sobre el resultado de un periodo de tiempo en particular (por ejemplo, Inning X) o ocurrencias conseguidas durante un periodo de tiempo limitado precisan que el periodo especificado se haya completado con la excepción de aquellas ofertas cuyo resultado ya ha sido determinado antes de cualquier interrupción y/o la continuación del juego no puede provocar cambios en el resultado de las ofertas, que serán resueltas correspondientemente. En términos de resolución, un inning (incluidos los innings extra eventuales) que no precisa que el equipo local batee más, o no batee, se considera como terminado de manera natural y todas las apuestas relacionadas con el inning (por ejemplo: Resultado del inning X, Hándicap (Spread) del inning X,

Más/Menos Runs (Total) permanecen con la excepción de aquellos que se refieran específicamente a la actuación única del equipo local en el inning especificado (por ejemplo: Más/menos Runs (Total) conseguidos por el equipo local en el inning X), que será establecido como nulo si el equipo local no batea durante el inning especificado.

11) Las ofertas que reflejan o confrontan resultados y ocurrencias obtenidas/conseguidas por los equipos o jugadores que participan en diferentes partidos que no se enfrentan entre sí (por ejemplo: Equipo que consigue más runs en su partido correspondiente), deben completarse según las reglas de la asociación que los rige para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellos cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido. En casos donde no hay disponible la opción de empate para las apuestas, estas se declaran nulas si ambos equipos/participantes alistados obtienen/consigue la misma cantidad.

12) Los resultados de ganadores de series serán resueltos según qué equipo ganó el mayor número de encuentros en las series de encuentros (incluidas opciones dobles) que comiencen en la fecha indicada. Las apuestas serán consideradas nulas si los equipos ganan el mismo número de encuentros. Si hubiera que aplazar algún partido fuera de las fechas originales de las series, las apuestas serán nulas a no ser que el resultado del encuentro no pudiera cambiar el resultado relativo al ganador de la serie.

7. Baloncesto

1) Todas las apuestas referidas a "partidos" de baloncesto se determinan atendiendo al resultado final alcanzado, tras la prórroga si fuera necesaria, a menos que se indique lo contrario. Se anularán las apuestas “Match Odds” en aquellos partidos que acaban en empate y no se dispute(n) prórroga(s).

2) Las apuestas referentes al resultado del partido (también denominadas apuestas a "Victoria") con empates que se deciden en dos o más enfrentamientos anularán la oferta "Incluyendo prórroga" en el caso de que el partido acabe en empate y no vuelva a jugarse ni un minuto más de dicho partido. El resto de los mercados (Totales, Hándicap, etc.) se resolverán de manera normal, según el resultado al final del encuentro.

3) En un partido con varias vueltas, todos los puntos obtenidos durante la prórroga se tendrán en cuenta para el resultado final de dicho partido en concreto.

4) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y conseguirá más rebotes), requieren que todos los involucrados participen al menos en un segundo más en el partido para que las apuestas sean válidas.

5) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo (como Puntos, Rebotes, Asistencias, etc.) se establecerán en base a las estadísticas oficiales del órgano competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán las prolongaciones posteriores (por ejemplo, la prórroga).

6) Todas las ofertas de "partido" de NBA y NCAA solo se considerarán válidas si hay menos de 5 minutos restantes de partido programado en el 4.º cuarto/2.ª parte, lo que aplique. Se efectuará la excepción de aquellas

cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

7) Las Apuestas de temporada, sin importar que incluyan resultados obtenidos durante los Playoffs o demás, así como las ofertas referidas a equipos en particular o actuaciones de jugador seguirán siendo válidas sin que interfieran los eventuales cambios en los intercambios de jugadores, movimientos del equipo, cambios de nombre, duración de la temporada o formato de playoff en cualquier momento de la temporada.

8) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante los Playoffs) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y ganará más rebotes durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

9) Las apuestas con doble resultado (como predecir el marcador en el primer tiempo combinado con el resultado al final del 4º cuarto) no tendrán en cuenta los resultados derivados del tiempo añadido.

10) A menos que se especifique en conjunción con la oferta de la apuesta, las apuestas a los resultados relacionados con la 2.ª parte solo considerarán los puntos y ocurrencias generadas/obtenidas durante el periodo de tiempo especificado y no considerarán puntos y ocurrencias generadas/obtenidas durante el tiempo extra.

11) En términos de resolución, un "doble-doble" es considerado cuando el jugador registra 10 o más en como mínimo 2 de estas categorías en un solo partido (incluyendo el tiempo extra si lo hay): Los puntos conseguidos, los rebotes ganados, asistencias, robos y/o tapones. Un "triple-doble" es considerado cuando el jugador registra 10 o más en como mínimo 3 de estas categorías en un solo partido (incluyendo el tiempo extra si lo hay).

12) Para el baloncesto 3 x 3: las ofertas "más/menos" y "hándicap" relativas a partidos no finalizados cuyo resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción y/o cuya continuación no modificaría el resultado ya establecido para dichas ofertas, se resolverán atendiendo al resultado alcanzado hasta el momento de la interrupción. Para calcular dichas resoluciones, la cantidad mínima de hechos que se debería haber producido para que la oferta llegase a una conclusión natural se añadirán como necesarios dependiendo del número de sets previstos para el partido. Si dicho cálculo tuviese derivase una situación en la que ninguna alteración pudiese alterar de modo alguno el resultado de dicha oferta, esta será resuelta de ese modo. Los ejemplos de *<Sección C, Pár. 27.3>* sirven de referencia.

8. Voleibol playa

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido/la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, condiciones, etc.

2) Las apuestas en el "partido" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de la victoria en el torneo, dependiendo de la fase de la competición que el partido se refiere. El equipo de llegando a la siguiente ronda o ganando el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la

duración del partido, abandonos, descalificaciones, etc. Estas apuestas necesitan al menos que un set se complete para que las apuestas sean válidas.

3) Las apuestas en el "Más/Menos de" en partidos/eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier juego extendido no pueden producir un resultado diferente a la oferta se establecerá sobre la base del resultado de la interrupción. Para el cálculo de este pagamiento, se añadirá la cantidad mínima de sucesos que habrían sido necesarios para llevar la oferta a la conclusión natural de ser necesario, dependiendo del número de serie planeada para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no es posible enmienda podría afectar el resultado de la oferta, se pagará como tal. Vea los ejemplos de *<Sección C, Pár. 27.3>* como referencia.

4) Las apuestas en el "Hándicap" requiere que todos los sets deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, con la excepción de los eventos cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier continuación de juego no puede producir un resultado diferente y se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de *<Sección C, Pár. 27.3>* como referencia.

5) Todas las apuestas en el "Resultado correcto", "Par/Impar" y las ofertas que hacen referencia al ganador de un período determinado en el partido (por ejemplo, "el equipo ganó el primer set") requiere que la parte pertinente del partido se completa.

9. Boxeo

1) Todas las ofertas se realizarán según el resultado oficial que declare la correspondiente autoridad competente inmediatamente después de que el locutor lo anuncie al final de la pelea. No se tendrán en consideración arreglos realizados al resultado final tras su primer anuncio excepto aquellos que realice la organización oficial para rectificar casis claros de errores comunes por el anunciador del ring.

2) En el caso de que el combate se interrumpa por algún motivo entre asalto y asalto, por ejemplo, si se produce un abandono antes del inicio del asalto, se descalifica a algún boxeador o no se responde a la campana, el combate se declarará finalizado una vez terminada la ronda anterior. Para todas las ofertas "Completar el combate" resueltas con "sí", se deberá completar la totalidad de los asaltos oficialmente previstos. En caso de una decisión técnica previa a la finalización del número de asaltos previstos, todas las apuestas en las que se oferte “Victoria por decisión” se resolverán como “Victoria por decisión”. Apuestas como “Asaltos de victoria alternativos”, “Grupos de as altos de victoria alternativos” y “Total de asaltos” serán declaradas nulas a no ser que el resultado haya ya quedado determinado.

3) Las apuestas a combates declarados como "Combate sin decisión" o "Empate técnico" (antes de que se completen los 4 asaltos en su totalidad) se anularán, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la decisión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, se establecerán según el resultado decidido.

4) Las siguientes descripciones se consideran resultados posibles en distintos escenarios:

- “Finish”: Victoria por KO (Knockout), TKO (Knockout técnico), DQ (Descalificación), ‘Arrojo de toalla’ desde cualquier esquina, cualquier paro del árbitro que dé como ganador del combate a cualquier luchador;
- “Puntos/Decisión”: Victoria otorgada por las puntuaciones de los jueces;
- “Decisión unánime”: Decisión en la que todos los jueces declaran ganador al mismo luchador;

- “Decisión mayoritaria”: Decisión en la que una mayoría de los jueces declara como ganador al mismo luchador mientras que una minoría de los jueces considera como empate el resultado del combate;
- “Decisión dividida”: Decisión en la que la mayoría de los jueces declara como ganador a un luchador mientras que la minoría de los jueces declara como ganador al otro luchador;
- “Empate mayoritario”: Decisión en la que la mayoría de los jueces declara como empate el resultado de un combate mientras que la minoría de los jueces declara como ganador a uno de los luchadores;
- “Empate dividido”: Decisión en la que cada uno de los jueces tiene un resultado diferente y no hay resultado que prevalezca sobre los demás.

5) Si por algún motivo cambiase el número de asaltos de un combate entre el momento de aceptación de la apuesta y la pelea, las ofertas que hagan referencia específicamente a los asaltos, tales como "Apuestas a asaltos", "Grupo de asaltos", "Más/Menos de", “Asalto de victoria alternativo”, “Grupo de asaltos de victoria alternativos” y "Completar el combate" se declararán nulas.

6) Con fines de resolución de las apuestas, las apuestas a asaltos o grupos de asaltos hacen referencia al luchador que ganará por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico) o descalificación durante dicho asalto o grupo de asaltos.

7) Las apuestas referentes la duración de la ronda/lucha representa el tiempo real empleado en la ronda/combate, si es necesario, en función de la duración prevista de la ronda/combate. Por ejemplo, una apuesta en más de 4,5 rondas en total en un combate de boxeo se liquidará en cuanto que un minuto y medio en la quinta ronda se ha terminado.

8) Las peleas confirmadas deben completarse antes de las 23:59 hora local del día siguiente para que las apuestas sean válidas. Los cambios de ubicación o instalación no serán argumentos válidos para anular las ofertas.

9) En las ofertas donde sea posible un empate y las cuotas no han sido ofrecidas para dicho resultado, las apuestas se considerarán nulas si el resultado es tal. En términos de resolución, las peleas con resultado "Empate por mayoría" o "Empate dividido" se consideran empate y las ofertas se ajustarán respectivamente.

10) Las resoluciones de ofertas basadas en estadísticas como "Boxeador X será derribado" o parecidas se decidirán según los resultados declarados por el árbitro.

10. Críquet

a. Reglas generales del críquet.

1) En casos donde no se han ofrecido cuotas para el empate y el partido/oferta termina en empate, las apuestas serán decididas según la "regla del empate", tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14>. En aquellas competiciones donde se usan otros medios para determinar un ganador tras un empate (por ejemplo, "Bowl out" o "Super-Over"), las ofertas se decidirán según el resultado tras completar estas prolongaciones. La única excepción de esta regla es para las apuestas a "Cuotas del partido" si el empate se produce en los días de Test/Primera clase/3, 4 o 5, donde ambos equipos han completado dos innings cada

uno y tienen la misma puntuación, las apuestas a "Cuotas del partido" se declararán como nulas.

2) Para las apuestas de "Total de carreras superior a X" (Más/menos y Pares/Impares), los "extras" y "carreras de penalización" (según las tarjetas de puntos del partido) se incluyen para las resoluciones. Las apuestas serán nulas si no están completas a menos que se haya determinado un resultado o el over haya llegado a su "conclusión natural" (como fin de los innings/declaración). El mercado se refiere únicamente al over enumerado (por ejemplo, "5º over" se refiere al over número 5, justo después del over número 4).

3) Para las apuestas de "Total de carreras lanzamiento X" (Más/menos y Pares/Impares), los "extras" (pero no las carreras de penalización) según las tarjetas de puntos del partido, se incluyen para las resoluciones. Los lanzamientos se cuentan desde el inicio del over, y los lanzamientos adicionales (resultantes de los "extras") se contarán consecutivamente y por separado (por ejemplo, si el lanzamiento 1 es largo, la siguiente bola se considera lanzamiento 2).

4) Para las apuestas a "Límite superior a X" (Sí/No), cualquier ocurrencia de la bola golpeando o superando el límite sin tener en cuenta si toca el bate será considerado un límite. Esto incluye los largos, exenciones, exenciones de vuelta y lanzamientos superiores (por ejemplo, una bola en juego que impacta o supera los límites se considera un sí para ese over). 4 runs que sean "all run" entre el wicket no se contarán como límite. Las apuestas serán nulas si no están completas a menos que se haya determinado un resultado o el over haya llegado a su "conclusión natural" (como fin de los innings, declaración). El mercado se refiere únicamente al over enumerado (por ejemplo, "5º over" se refiere al over número 5, justo después del over número 4).

5) Para las apuestas de "Wicket superior a X" (Sí/No), el over debe ser completado para que las apuestas sean válidas, a menos que haya caído un wicket o los innings alcancen su conclusión natural (por ejemplo, fin de los innings, declaración).

6) Para las apuestas "Total de lanzamientos largos) (Más/Menos), las conclusiones se basarán en los "Runs" conseguido en "Lanzamientos largos" y no en el número de "Lanzamientos largos" logrados. Por ejemplo, si un lanzamiento largo alcanza el límite cuenta como 5 lanzamientos largos en total.

7) Para las apuestas de "Método de rechazo", las apuestas serán nulas si el jugador se retira debido a una lesión o cualquier otro motivo, antes de que caiga el wicket o no haya más wickets.

8) Nueva regla
Para las apuestas de "Más eliminaciones en carrera", las resoluciones se basarán en el equipo que batea, no el equipo de campo. (Por ejemplo, los runs out del equipo del jugador eliminado).

9) Para las apuestas a "Pares/Impares", se debe lanzar una bola para que la apuesta sea válida.

10) Para las apuestas con "ducks", el duck se define como un jugador que ha sido eliminado por una puntuación de cero runs. Un jugador que no ha salido por cero runs no es considerado un duck.

11) Para las apuestas "4 ", no solo el total de 4, mayor número de 4, y total de 4 del jugador, cualquier 4 "all run" no cuenta en el total. Los lanzamientos largos que llegan al límite y se conceden al bateador contarán. Las bolas no válidas que lleguen al límite tras batearlas y se le concedan al bateador se tendrán en cuenta. Leg-byes y byes que llegan a los límites no se tienen en cuenta. Wides que llegan a los límites no se tienen

en cuenta.

12) Los runs de penalización se cuentan para los over, intervalos e innings en términos de resolución, según la tarjeta de puntos del partido. Si los runs de penalización no se conceden a un over específico, solo contarán para los runs de innings.

13) Las ofertas que combinan un número de ocurrencias para un jugador/equipo concreto en un Partido/evento requieren que todas las connotaciones relacionas a dicha apuesta se cumplan sin excepción. Si una o más partes de la apuesta acaban en empate, la apuesta se considerará como PERDIDA.

b. Reglas del jugador de críquet

1) Las apuestas a "Mejor anotador" y "Mejor wicket taker" (incluidas todas las variantes de "Equipo local", "Equipo visitante", "1.ª entrada" y "2ª entrada") realizadas por un jugador que no esté en el 11 inicial y no entre en el partido como “Jugador de impacto” o bateador/lanzador substituto serán nulas. Las apuestas a jugadores que se hayan seleccionado, pero no bateen o entren en el campo se determinarán como apuestas perdedoras.
   En caso de empate, se aplicará la norma del “empate” tal y como se describe en la <Sección B, Pár. 5.14>.
   Además, se considerará como específico:
   a) Para todos los partidos con overs limitados, las apuestas precisan un mínimo de 20 overs lanzados por innings de un partido de un día, a menos que el equipo esté completamente fuera o el partido esté completado, o un mínimo de 5 overs lanzados de un partido Twenty 20, T10 o Hundred match a menos que el equipo esté completamente fuera o el partido esté completado.
   b) Para todos los tests y partidos de 4/5 días, las apuestas precisan 50 overs completados para ser válidas, a menos que los innings hayan alcanzado su conclusión natural (incluyendo los "inning declaradas").
   c) Todas las apuestas a "Mejor Wicket Taker" se resolverán únicamente según el número de wickets recibidos sin tener en cuenta el número de runs concedidos.
   d) Todas las apuestas a "Mejor Wicket Taker" será nulas si no se reciben wickets por ningún lanzador en esos innings.
   e) Esta regla excluye cualquier mercado de Torneo o Serie como se cubre en la <Sección C, Pár. 10.5>.

2) Las apuestas a “Jugador del partido/Héroe del partido" sobre cualquier jugador que no esté en el 11 inicial y no entre en el partido como “Jugador de impacto” o bateador/lanzador substituto serán nulas. Las apuestas a jugadores que se hayan seleccionado, pero no bateen o lancen se determinarán como apuestas perdedoras. En caso de empate, se aplicará la regla de Dead Heat según la <Sección B, Pár. 5.14>.

3) Las apuestas “Next Batter Out” resultarán nulas si el jugador se retira debido a una lesión o cualquier otro motivo antes de que caiga el wicket o si no hay más wickets. Ambos bateadores nombrados deben batear en la caída del wicket nominado para que la apuesta sea válida.

4) Las selecciones de "Más runs" (2 modos y 3 modos) precisan que ambos/todos los jugadores lleguen al punto de bateo cuando se lanza una bola, pero no es necesario que se enfrenten a una bola ni que los jugadores nombrados hayan boleado juntos, de lo contrario las apuestas serán nulas. En caso de empate, se

aplicará la regla de Dead Heat según la <Sección B, Pár. 5.14>.

5) "Las selecciones de "Más wickets" (2 modos y 3 modos) precisan que ambos/todos los jugadores lancen como mínimo 1 bola para que las apuestas sean válidas. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, , Se aplicará la regla de Dead Heat según la <Sección B, Pár. 5.14>.

6) Las apuestas a "Actuación del jugador" sobre cualquier jugador que no esté en el 11 inicial y no entre en el partido como “Jugador de impacto” o bateador/lanzador substituto serán nulas. La resolución se basa en el siguiente sistema de puntuación:

- 1 punto por run (solo el bateador).
- 10 puntos por pelota recogida (solo el jugador de campo o wicket keeper).
- 20 puntos por wicket (solo el lanzador);
  25 puntos por stumping (solo el wicket keeper).

Adicionalmente, en todos los partidos con overs limitados, todas las apuestas se declararán nulas si el número de overs se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programado normalmente en un partido de Twenty 20 o cualquier otro partido con overs limitados. Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continúa el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente.

7) Las apuestas de tipo "Jugador recibirá 5 wickets o más/Wickets en total del jugador/Jugador a recibir un wicket" realizadas sobre cualquier jugador que no esté en el 11 inicial y no entre en el partido como “Jugador de impacto” o bateador/lanzador substituto serán nulas. Las apuestas también se pueden anular si el jugador no lanza una bola.

8) Las apuestas "Jugador realiza un duck" (Sí/No) precisan que el jugador llegue a la zona de bateo mientras se lanza una bola, aunque no es necesario enfrentarse a la misma.

9) En las apuestas "Jugador que marcará 50 más rápido/Siglo", la resolución se basa en el menos número de bolas enfrentadas para alcanzar la cantidad establecida (50 runs o 100 runs). En caso de empate, se aplicará la regla de Dead Heat según la <Sección B, Pár. 5.14>.

10) Las apuestas "Runs en total/Total de 4/Total de 6 del jugador"/Jugador que anota al menos X carreras (Más/Menos) precisan que el jugador llegue a la zona de bateo mientras se lanza una bola, aunque no es necesario enfrentarse a la misma. En casos donde los innings de un bateador terminan por el tiempo o poca luz, todas las apuestas son resultado determinado se declararán nulas. Un resultado se considera decidido si un bateador ha superado el total establecido al aceptar la apuesta, ha sido expulsado o se han completado todos los innings/se ha realizado una declaración. Por ejemplo, si un bateador llega a 50 "Not-Out" cuando un partido o inning ha concluido debido a poca luz o lluvia, todas las apuestas a 50,5 serán anuladas a menos que el partido llegue a su conclusión natural. Sin embargo, todas las apuestas a Más de 49,5 se considerarán ganados mientras que las apuesta a Menos 49,5 se considerarán perdidas. Si un bateador se retira por una lesión o cualquier otro motivo, su puntuación a la conclusión de los innings de su equipo se considerará el resultado de esa apuesta. Adicionalmente, en todos los partidos con overs limitados, todas las apuestas se declararán nulas si el número de overs se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programado normalmente en un partido de Twenty 20 o cualquier otro partido con overs limitados. Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continúa

el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente.

11) Las apuestas de tipo "Jugador consigue 50/Medio siglo" (Sí/No) precisan que el jugador llegue a la zona de bateo mientras se lanza una bola, aunque no es necesario enfrentarse a la misma. Se considera que un jugador ha conseguido 50 o un "Medio siglo" cuando su puntuación es de 50 o más runs sin que importe que consiga un siglo o más. En casos donde los innings de un bateador terminan por las condiciones meteorológicas o la falta de luz, todas las apuestas sin un resultado determinado se declararán nulas, a menos que el partido haya llegado a su conclusión natural. Si un bateador se retira por una lesión, su puntuación a la conclusión de los innings de su equipo se considerará el resultado de esa apuesta. Adicionalmente, en todos los partidos con overs limitados, si interviene la lluvia (o cualquier otro retraso) provoca que se reduzca el número de innings programados inicialmente en el momento de realizar las apuestas, todas las apuestas pendientes (jugador en conseguir 50) se considerarán nulas si la reducción consiste en un 10% o más de overs previstos en un partido. Si la reducción es menor al 10% de los overs previstos en el momento en el que se aceptó la apuesta, estas serán válidas. Si los innings de un equipo son de 10 overs o menos, cualquier reducción de los overs anulará las apuestas. Si el resultado de las apuestas estuviera ya decidido antes de la interrupción, sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia. Para apuestas en juego para todos los partidos con un número limitado de overs, cualquier reducción en el número de overs previsto tras cursar la apuesta provocará la anulación de la apuesta a no ser que el resultado de dicha apuesta ya se haya decidido antes de la interrupción y ninguna jugada podría cambiar el resultado de la misma.

12) Las apuestas de tipo "Jugador consigue 100/Siglo/200/Doble siglo" (Sí/No) precisan que el jugador llegue a la zona de bateo mientras se lanza una bola, aunque no es necesario que se enfrenten a la misma. Un jugador consigue 100 o un "Siglo" cuando su puntuación es de 100 o más runs sin que importe que consiga un doble siglo o más. Del mismo modo, se considera que un jugador ha conseguido 200 o "Doble siglo" cuando su puntuación es de 200 runs o más. En casos donde los innings de un bateador terminan por las condiciones meteorológica o falta de luz, todas las apuestas son resultado determinado se declararán nulas. Si un bateador se retira por una lesión, su puntuación a la conclusión de los innings de su equipo se considerará el resultado de esa apuesta. Adicionalmente, en todos los partidos limitados, si la lluvia (o cualquier otro retraso) provoca que se reduzca el número de innings de los programados inicialmente en el momento de realizar la apuesta, todas las apuestas abiertas (jugador en conseguir 100/200) se considerarán nulas si la reducción consiste en un 10% o más de lo previsto. Si la reducción es menor al 10% de los overs previstos en el momento en el que se aceptó la apuesta, estas serán válidas. Si los innings de un equipo son de 10 overs o menos, cualquier reducción de los overs anulará las apuestas. Si el resultado de las apuestas estuviera ya decidido antes de la interrupción, sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia. Para apuestas en juego para todos los partidos con un número limitado de overs, cualquier reducción en el número de overs previsto tras cursar la apuesta provocará la anulación de la apuesta a no ser que el resultado de dicha apuesta ya se haya decidido antes de la interrupción y ninguna jugada podría cambiar el resultado de la misma.

13) Las apuestas de “cuota de ataque del bateador” (más/menos) requieren que los jugadores se enfrenten a una bola. En el caso de que las entradas de un bateador se finalicen por inclemencias meteorológicas o falta de luz, todas las apuestas cuyo resultado no haya quedado determinado serán consideradas nulas. Un resultado estará determinado si un bateador ha sido eliminado y una entrada completada / declarada. Si un bateador, por lesión u otro motivo, se viera forzado a retirarse, su resultado al final de las entradas de su equipo será considerado como resultado de esa apuesta. Además, para los partidos con límite de overs, todas las apuestas serán declaradas nulas si el número de overs se ve reducido debido a cuestiones meteorológicas (o de otro tipo) del número estándar de overs previsto en un partido Twenty u otro partido

con un número limitado de overs. Si el resultado de dichas apuestas ya estuviera decidido antes de la interrupción sin posibilidad de modificación por ninguna jugada posterior, esas apuestas se resolverán según proceda.

c. Críquet con overs limitados

1) Si un partido pasa a un día "de reserva", todas las apuestas siguen siendo válidas siempre que el juego comience en menos de 48 horas desde el horario de inicio programado.

2) Las apuestas a cuotas del partido (Mano a mano) se pagan según el resultado oficial. En caso de empate, se aplica la regla de “empate” tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14> a menos que se usa un método alternativo para determinar al ganador (como Super-Over, Bowl-Off), en cuyo caso el resultado se establece según este método. Si el partido se declara como "sin resultado", todas las apuestas pendientes se declaran nulas.

3) Si es preciso un "Super-Over" o resolución de empate, los runs, wickets y otras estadísticas que se produzcan en el Super-Over/resolución de empate no cuentan en el mercado de apuestas (excepto el resultado del partido), incluidas las ofertas de apuestas de jugador y totales de equipos (como Mejor bateador/Lanzador, runs de jugador, totales de 6, realizar un mínimo de X wickets). Esta regla no se aplica a las ofertas de apuesta específicas relacionadas con "Super-Overs" (como Total de carreras Super-Over).

4) En las apuestas "Hándicap de partido/Margen ganador", las resoluciones dependen de si el equipo ganador batea 1º o 2º. Si el equipo que batea primero gana, se usa el hándicap de carreras para la resolución. Si el equipo que batea segundo gana se usa el hándicap de wickets para la resolución. Todas las apuestas se declararán nulas si el número de overs se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programado normalmente en un partido de Twenty 20 o cualquier otro partido con overs limitados.

5) En "Mayores 1ºs 6/15 Overs" todas las apuestas se declaran nulas si el número de overs del partido se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programados en el momento de aceptar la apuesta (ya sea normal o ya reducido). Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continúa el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente. En caso de empate, se aplica la regla de “empate” tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14>.

6) Las apuestas a "Total mayor al 1er X overs" serán nulas si la intervención de la lluvia (o cualquier otro retraso) afecta al número de overs en el partido reduciéndolo de los programados inicialmente en el momento de aceptar la apuesta. Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continuar el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente.

7) Las apuestas a "Pareja inicial con más carreras" precisan que ambas partes completen sus asociaciones iniciales con excepción de aquellas situaciones donde ya se ha establecido un resultado. Una asociación de apertura se considera iniciada cuando se lanza la primera bola en un inning de equipo, y dura hasta que cae el 1er wicket, o si no llega a caer 1er wicket, el inning llega a su conclusión natural. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicarán la regla de “empate” tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14>. Además, todas las apuestas (sociedad de inicio mayor) se considerarán nulas si se reduce el número de overs en el partido debido a las condiciones meteorológicas (o por cualquier otro motivo) con respecto al

número de overs programado en el momento de aceptar la apuesta (ya sea estándar o reducida). Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia.

8) En las apuestas "Caída del siguiente wicket" y "Asociación de apertura" (Más/Menos), si un bateador se retira debido a una lesión o cualquier otro motivo antes de que se determine un resultado, todas las apuestas realizadas antes de la retirada se declaran nulas, las apuestas recibidas después de la primera bola de la asociación se conservan. Un resultado se considera decidido si la asociación total ha superado el total establecido al aceptar la apuesta. Si un equipo consigue su objetivo, el total conseguido por el equipo bateador será el resultado del mercado. Si una asociación se anula debido al mal tiempo, todas las apuestas se conservan, a menos que se detenga el partido. En este caso todas las apuestas donde no se ha determinado un resultado se declaran nulas. En relación al número de over a la caída del siguiente wicket, cualquier mitad mencionada se refiere a número de overs completo, no a las pelotas específicas lanzadas (por ejemplo, over/menos de 5,5 se refiere a "cualquier entrega en over 5 y anterior", o "cualquier entrega en over 6 y posterior"). Además, todas (F.O.W) las apuestas serán consideradas como nulas si el número de overs en el partido se reduce por las condiciones meteorológicas (o cualquier otro motivo) en relación con el número de overs previsto en el momento de cursar la apuesta (ya sea estándar o reducida). Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia.

9) En “Total de carreras del partido”/"Total de carreras - Innings X" (Más/Menos) (como en Total de carreras de equipo), todas las apuestas se declaran nulas si el número de overs del partido se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programados en el momento de aceptar la apuesta (ya sea normal o ya reducido). Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continuar el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente. Para evitar dudas: Cualquier apuesta realizada tras reducir el número de overs se conserva a menos que haya una reducción posterior. Se computarán, en conformidad con el marcador del partido, carreras de castigo durante las entradas.

10) En "Total de carreras - Innings X, Overs X-X" (Más/Menos) (como en Total de carreras - Equipo local, Over 1-15), todas las apuestas se declaran nulas si el número de overs del partido se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programados en el momento de aceptar la apuesta (ya sea normal o ya reducido). Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continuar el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente. Para evitar dudas: Cualquier apuesta realizada tras reducir el número de overs se conserva a menos que haya una reducción posterior.

11) En las apuestas "Total de 4/Total de 6/Límites/Wickets" (Más/Memos), todas las apuestas se declararán nulas si el número de overs se reduce debido a las condiciones meteorológicas (o cualquier otro motivo) el número de overs programado para el partido en el momento de cursar la apuesta (ya sea estándar o reducida). Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia. Las exenciones de vuelta y de límite que alcanzan/superan los límites no cuentan de 4 y de 6 no cuentan en el Total de 4/6/Límites. Los lanzamientos de más se cuentan para el bateador. Los wides que alcanzan los límites no cuenta. No-balls que alcanzan los límites tras bateo se le cuentan al bateador.

12) Para las apuestas "Más cuatro/Seis/Largo/Carreras fuera/Límites/Ducks/Extra", si la lluvia (o cualquier otro retraso) provoca que se reduzca el número de overs programados inicialmente en el momento de realizar la

apuesta, todas las apuestas pendientes (Más "X") se considerarán nulas si la reducción consiste en un 10% o más de los previstos. Si la reducción es menos de un 10% de los overs previstos en el momento de cursar la apuesta, las apuestas seguirán en pie. Si los innings de un equipo es 10 overs o menos, cualquier reducción de overs anulará las apuestas (más "X"). Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia. Las exenciones de vuelta y de límite que alcanzan/superan los límites no cuentan de 4 y de 6 no cuentan en el Total de 4/6/Límites. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicará la regla de “emparte” según la <Sección B, Pár. 5.14>.

13) Para las apuestas "Lanzamientos largos/Carreras fuera/Ducks/Extras/Eliminaciones" (Más/Menos), se declararán nulas todas las apuestas si el número de overs se viese reducido por causa de las condiciones meteorológicas (o cualquier otro motivo) con respecto al número de overs previsto en el partido en le momento en el que se aceptó la apuesta (ya sea estándar o reducida). Para los lanzamientos largos (wides) y extras, las conclusiones se basarán en los "Runs" conseguido en "Lanzamientos largos" y no en el número de "Lanzamientos largos" logrados.

14) En el modo "Mayor puntuación individual", todas las apuestas se declararán nulas si el número de overs se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programado normalmente en un partido de Twenty 20 o cualquier otro partido con overs limitados, a menos que ya se haya conseguido un "Siglo".

15) En las apuestas "Equipo del mejor bateador", si la lluvia (o cualquier otro retraso) provoca que se reduzca el número de overs en el partido de los programados inicialmente en el momento de realizar la apuesta, todas las apuestas pendientes (equipo del mejor bateador) se considerarán nulas si la reducción es de un 10% o más overs de los previstos. Si la reducción es de menos del 10% de los overs previstos en el momento de realizar la apuesta, se mantendrán las apuestas. Si los innings de un equipo es 10 overs o menos, la reducción de overs anulará las apuestas. Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicará la regla de “emparte” según la <Sección B, Pár. 5.14>.

16) En las apuestas "Cincuenta/Siglo en el partido" (Más/Menos), si la lluvia (o cualquier otro retraso) provoca que se reduzca el número de overs en el partido de los programados inicialmente en el momento de realizar la apuesta, todas las apuestas pendientes (cincuenta/siglo en el partido) se considerarán nulas si la reducción es de un 10% o más de los previstos. Si la reducción es de menos del 10% de los overs previstos en el momento de realizar la apuesta, se mantendrán las apuestas. Si los innings de un equipo es 10 overs o menos, la reducción de overs anulará las apuestas (cincuenta/siglo en el partido). Si el resultado de dichas apuestas ya estuviese resuelto antes de la interrupción sin que la continuación del juego pudiese modificar el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán en consecuencia.

17) En las apuestas "Mayor número total de carreras en un over/Más carreras en un over" (Más/Menos) las apuestas se resuelven con el mayor número de carreras (incluidos extras) en cualquier over de cualquier inning del partido. Todas las apuestas se declaran nulas si el número de overs se reduce debido al tiempo (o cualquier otro motivo) desde el número de overs programados en el momento de aceptar la apuesta (ya sea normal o ya reducido). Si el resultado de estas ofertas ya se ha decidido antes de la interrupción y si continuar el juego no puede influir en el resultado de dichas apuestas, estas se resolverán correspondientemente.

d. Apuestas de partidos/partidos de primera clase/partidos de 3, 4 o 5 días.

1) Si un partido es abandonado oficialmente (por ejemplo, debido a condiciones peligrosas en el campo), todas las apuestas del partido sin resolver se anulan.

2) En las apuestas a "Cuotas del partido" si el empate se produce en los días de Test/Primera clase/3, 4 o 5 donde ambos equipos han completado dos innings cada uno y tienen la misma puntuación. Las apuestas a "Cuotas del partido" se saldarán como nulas, procesando la devolución de las cuotas. En los tests de criquet y cricquet de primera clase, el ganador del encuentro se decidirá atendiendo a lo determinado por el órgano correspondiente. Si dicho órgano considera que el encuentro terminó en empate, solamente las apuestas a empate ganarán las cuotas de encuentro a tres modos, siendo perdedoras las apuestas por la victoria de cualquiera de los equipos.

3) En las "Apuesta sin empate", en caso de empate las apuestas son nulas y se reembolsan.

4) En las apuestas "Double Chance", en caso de empate, si ambos equipos han completado dos entradas cada uno y anotado el mismo número de carreras, las apuestas serán consideradas nulas y consecuentemente reembolsadas.

5) En las apuestas "Más puntos", las ofertas se establecen según quién tiene más puntos concedidos para el partido (por ejemplo, Sheffield Shield). En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, , se aplicará la regla de “emparte” según la <Sección B, Pár. 5.14>.

6) Las apuestas a "Pareja inicial con más carreras" precisan que ambas partes completen sus asociaciones iniciales con excepción de aquellas situaciones donde ya se ha establecido un resultado. A menos que se establezca lo contrario, la pareja inicial con más carreras solo hace referencia a los primeros innings de cada equipo. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicarán las reglas de empate descritas en la <Sección B, 5.14>.

7) En las apuestas "Caída del siguiente wicket" y "Asociación de apertura" (Más/Menos), si un bateador se retira debido a una lesión o cualquier otro motivo antes de que se determine un resultado, todas las apuestas realizadas antes de la retirada se declaran nulas, las apuestas serán declaradas como nulas. Un resultado se considera decidido si los innings totales han superado el total establecido al aceptar la apuesta. Si un equipo declara o consigue su objetivo, el total conseguido por el equipo bateador será el resultado del mercado. Si una asociación se anula debido al mal tiempo, todas las apuestas se conservan, a menos que se detenga el partido. En este caso todas las apuestas donde no se ha determinado un resultado se declaran nulas. Las carreras extras y de penalización concedidas antes de la caída del wicket o durante la asociación según la tarjeta de puntos del partido, se contará.

8) En las apuestas a "Total de carreras - Innings X" (Más/Menos) (como el Total de carreras del equipo), todas las apuestas son nulas si no se lanzan 50 overs, a menos que un inning haya alcanzado su conclusión natural, o sea declarado. Si un inning es declarado en cualquier momento, las apuestas serán establecidas en la declaración total. Las carreras extras y de penalización concedidas durante los innings según la tarjeta de puntos del partido, se contarán.

9) Las apuestas de "Carreras de sesión" precisan que se lancen 20 overs en una sesión para ser válidas. Las apuestas se establecen según el número de carreras en total en la sesión sin tener en cuenta qué equipo

consigue las carreras. Las carreras extras y de penalización concedidas durante la sesión según la tarjeta de puntos del partido, se contarán.

10) Las apuestas de "Wickets de sesión" precisan que se lancen 20 overs en una sesión para ser válidas. Las apuestas se establecen según el número de wickets perdidos en total en la sesión sin tener en cuenta qué equipo los pierde.

11) En las apuestas que incluyan "Sesión":
Se aplica la siguiente definición de cada sesión a los partidos de un día.
    - Día X, Sesión 1 (Inicio del partido hasta el almuerzo)
    - Día X, Sesión 2 (Inicio del partido hasta el té)
    - Día X, Sesión 3 (Té hasta la eliminación/Cierre del partido por el día)

La siguiente definición de cada sesión a los partidos de un día/noche.

    - Día X, Sesión 1 (Inicio del partido hasta el almuerzo)
    - Día X, Sesión 2 (Inicio del partido hasta el té)
    - Día X, Sesión 3 (Té hasta la eliminación/Cierre del partido por el día)

12) En las apuestas "Cierre del partido de Test", cuando el partido termina en empate, el ganador será reconocido como "Día 5, Sesión 3". Si un partido es abandonado oficialmente (por ejemplo, debido a condiciones peligrosas en el campo), todas las apuestas se anulan.

13) En las apuestas "Equipo en cabeza tras los primeros innings", ambos equipos deben lanzar o declarar sus primeros innings para que las apuestas sean válidas. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicarán las reglas de empate descritas en la <Sección B, Pár. 5.14>.

14) Las ofertas "Primer siglo en innings" precisan que se lancen 50 overs a menos que ya se haya determinado un resultado o los innings hayan alcanzado su conclusión natural (incluidos los innings declarados).

15) En los modos "Cincuenta/Siglo/Doble siglo en partido" en los partidos de Test o Primera Clase, las apuestas son nulas en los partidos empatados donde el número de overs lanzado es inferior a 200, a menos que ya se haya determinado un resultado.

16) En los modos "Cincuenta/Siglo/Doble siglo en un partido" en "Local/Visitante 1eros innings" de los partidos de Test o Primera Clase, las apuestas serán nulas a menos que los innings lleguen a su conclusión natural (incluidos "innings declarados") o ya se haya determinado un resultado.

17) En los modos "Cincuenta/Siglo/Doble siglo en un partido" en 1eros innings de partidos de Test o Primera Clase, las apuestas serán nulas a menos que ambos innings lleguen a su conclusión natural (incluidos "innings declarados") o ya se haya determinado un resultado.

18) En los modos "Cincuenta/Siglo/Doble siglo en un partido" en "Local/Visitante 1eros innings" de los partidos de Test o Primera Clase, las apuestas serán nulas si el número de innings es menos a 50 o ya se haya determinado un resultado.

19) Las apuestas "Equipo del mejor bateador" se establecen según el jugador que haya conseguido más carreras en el 1º o 2º inning de cualquier equipo, por ejemplo, el equipo con el jugado individual con más carreras en el encuentro sin tener en cuenta el resultado final del encuentro. Las apuestas serán nulas en los partidos empatados donde el número de overs lanzados sea menor de 200. En caso de empate, si no se ofrece premio por empate, se aplicarán las reglas de empate descritas en <Sección B, Pár. 5.14>.

e. Apuestas de series/torneos

1) Si no se ofrecen cuotas de empate para la apuesta a "Ganador de la serie" y la serie concluye en empate, todas las apuestas serán nulas, a menos que se especifique la regla de "Dead heat" (como se explican en la <Sección B, 5.14>).

2) Si un torneo no se completa, pero se declara un ganador o ganadores por el cuerpo gobernante, las apuestas se pagan sobre los ganadores como se declare. Se pueden aplicar las reglas de empate descritas en la <Sección B, 5.14>. Si no se declaran ganadores todas las apuestas se considerarán nulas.

3) Todas las apuestas del torneo incluidas las finales y Playoffs, a menos que se indique lo contrario.

4) En las apuestas "Resultado de la serie" (Resultado correcto de la serie), si por cualquier motivo el número de partidos en una serie cambia y no refleja el número previsto en la oferta todas las apuestas se considerarán nulas.

5) En las apuestas "Más carreras de la serie/Recibidor de wicket" y " Más carreras del torneo/Recibidor de wicket ", donde se produzca un empate, se aplican las reglas del empate Dead Heat como se ha explicado previamente en *<Sección B, 5.14>*. No se ofrecerán reembolsos sobre jugadores que no participen. Se debe completar como mínimo un partido en el torneo/serie para que las apuestas sean válidas.

6) Las apuestas referentes al rendimiento de jugadores/equipos en particular en una Serie/Torneo no tendrán en cuenta las estadísticas derivadas de los partidos de calentamiento.

7) En las apuestas de "Hándicap de la serie", todas las apuestas se establecen según los "resultados de la serie", no por las carreras conseguidas en la serie. Si por cualquier motivo el número de partidos en la serie cambia, todas las apuestas se declararán nulas.

8) En las apuestas "Gana un Test en la serie" y "Total de victorias/empates en el test", si por cualquier motivo el número de partidos en la serie cambia, todas las apuestas se declararán nulas con la excepción de aquellas situaciones donde ya se ha determinado un resultado.

11. Curling

1) El establecimiento de todas las apuestas referentes al curling se basará en el resultado obtenido después de las entradas adicionales finales, a menos que se indique específicamente.

12. Ciclismo (pista y ruta) y ciclocrós

1) Las apuestas se establecerán según el ciclista/equipo que logre el primer puesto al final de la etapa o del evento.

2) El factor decisivo a la hora de establecer las apuestas será el primer puesto conseguido en el evento especificado según las indicaciones del órgano competente en el momento de la presentación en el podio, sin tener en cuenta las descalificaciones posteriores, los cambios en el resultado oficial, etc.

3) Todas las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" que hagan referencia a los resultados de uno o varios ciclistas en un evento/una etapa se declararán válidas siempre que todos los ciclistas indicados empiecen el evento/la etapa en cuestión y al menos uno finalice dicho evento o dicha fase.

4) En el caso de que el número total de etapas de un evento no está completamente terminado, o si los organizadores deciden retirar el resultado de ciertos etapas en el cálculo del resultado oficial, entonces las apuestas se considerarán válidas cuando el número de etapas excluidos no supere el 25% del número predeterminado de etapas (con exclusión de prólogo) al principio de la competición.

5) Todas las apuestas se considerarán válidas si el evento o etapa en la que se las apuestas se refieren, se juega el mismo año, a menos que otros arreglos se han acordado.

6) Las apuestas en el rendimiento en una etapa particular independientemente de los cambios que los organizadores estimen apropiados de considerar y aplicar para la etapa. La excepción a esta regla es cuando una etapa que tiene características especiales (por ejemplo, una etapa de montaña) se modifica por los organizadores antes del inicio de la etapa, Pár. una etapa con otras características predominantes (por ejemplo, contrarreloj o una etapa de baja altura). En este caso, las apuestas que se colocaron antes del anuncio del cambio de fase de concepto serán declaradas nulas.

7) A menos que se indique otra cosa, Pár. las apuestas en el rendimiento de un equipo/piloto en particular en un evento específico (como el número de victorias total de etapas por equipo/piloto X en el Tour Y) o las apuestas "Uno contra uno" que implican el rendimiento de dos pilotos/equipos en eventos específicos, no se tomará la ocurrencia de eventos con las siguientes designaciones en cuenta: Prologo, contrarreloj por equipos.

13. Fútbol

1) Primer/Siguiente Goleador - Las apuestas referentes un jugador en particular que es el autor del gol indicado dentro del periodo correspondiente, o por ser el primer goleador de su equipo (ejemplo: "primer Goleador - equipo X"). Las apuestas serán consideradas nulas con respecto a los jugadores que no participan en el partido o que entran en el campo después que el gol indicado fuera anotado. Los goles en su propia meta no cuentan para el establecimiento de esta oferta de apuesta. Si el gol en la que la apuesta se refiere es un gol en su propia meta, el jugador que marcó el siguiente gol que no es un gol en su propia meta y cumple con los parámetros de la apuesta se considerará el resultado ganador. En caso que no existan goles (o más goles, según el caso), los cuales no sean en propia meta y se cumplan el resto de parámetros de la apuesta, todas las apuestas se consideraran perdedoras, a no ser que la opción correspondiente fuera parte de la oferta.

2) Último Goleador - Las apuestas hace referencia a un jugador en particular que es el autor del último gol, o

durante un período determinado de evento (por ejemplo, "El último gol en el partido" o "el último gol en la segunda parte "), o para ser el último goleador de su equipo (ejemplo: "ultimo Goleador - equipo X") las apuestas serán consideradas nulas con respecto a los jugadores que no participan en el partido o que entran en el campo después que el último gol fue anotado. Los goles en su propia meta no cuentan para el establecimiento de esta oferta de apuesta. Si el gol en la que la apuesta se refiere es un gol en su propia meta, el jugador que marcó el siguiente gol que no es un gol en su propia meta y cumple con los parámetros de la apuesta se considerará el resultado ganador. Donde ningún gol está/están marcados (o no más goles, según el caso) y que no son goles en su propia meta, y cumplir con los demás parámetros de la oferta de apuestas, todas las apuestas se considerarán perdidas.

3) "Scorecast" es un tipo de apuesta en el que es posible apostar por un acontecimiento en concreto (por ejemplo, Primer goleador) y, al mismo tiempo, por otro acontecimiento del mismo evento o de un evento relacionado (por ejemplo, Resultado correcto). Si las apuestas se refieren al primer o último goleador, los términos y condiciones establecidos en <Sección C, Pár. 13.1> y <Sección C, Pár. 13.2> se aplican, si los hubiere. Las apuestas serán consideradas nulas en los jugadores que no participan en el partido en absoluto. En todos los demás casos, las apuestas siguen siendo válidas, independientemente del momento de la inclusión/sustitución del jugador. Las apuestas se anularán si el gol en cuestión es en propia meta.

4) A menos que se especifique lo contrario, o se indique en conjunción con la oferta de la apuesta, todas las apuestas realizadas antes del inicio del partido relacionadas con si un jugador específico conseguirá marca un número de goles, para ser válidas requieren que los jugadores mencionados jueguen desde el inicio del partido. Las apuestas de tipo similar realizadas cuando el partido en cuestión ha comenzado se considerarán nulas si los jugadores mencionados no participan en el partido por cualquier motivo tras la aceptación de apuestas. Los goles en propia puerta no contarán como goles marcados por el jugador seleccionado.

5) En todas las apuestas relacionadas con tarjetas amarillas/rojas, puntos por tarjeta, etc., solo serán válidas las tarjetas que se muestren a los jugadores que en ese momento estén en el campo. Las tarjetas, las medidas disciplinarias o las suspensiones que se impongan a otras personas que en el momento de la sanción no estén, o no deberían estar, jugando en el campo, así como las medidas disciplinarias que se tomen una vez finalizado el partido oficialmente, no se tendrán en cuenta.

6) A menos que se especifique lo contrario, o se indique en conjunción con la oferta de la apuesta, todas las apuestas relacionadas con la disciplina realizadas antes del inicio del partido relacionadas con un jugador específico (tarjeta amarilla, tarjeta roja, número de faltas), Pár. ser válidas requieren que los jugadores mencionados jueguen desde el inicio del partido. Las apuestas de tipo similar realizadas cuando el partido en cuestión ha comenzado se considerarán nulas si los jugadores mencionados no participan en el partido por cualquier motivo tras la aceptación de apuestas.

7) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y anotará más goles), requieren que todos los involucrados jueguen desde el inicio del partido para que las apuestas sean válidas.

8) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante la World Cup) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más touchdowns durante la liga), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

9) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo (como Goles, Saques de esquina, Tarjetas, Penaltis, etc.) se establecerán en base a las estadísticas oficiales del órgano competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán prolongaciones (por ejemplo, Prórroga), pero no los Lanzamientos de penalti.

10) A menos que se indique específicamente, todas las apuestas referentes a un equipo en particular que gane un número/una selección de trofeos en la misma temporada se basarán en los resultados de dicho equipo en las siguientes competiciones: la liga nacional, el equivalente correspondiente a la FA Cup y la League Cup, así como la Liga de Campeones, la Europa League o la Copa Libertadores. Otros trofeos (por ejemplo, la Supercopa nacional y la Supercopa de Europa, el Mundial de Clubes, Europa Conference League) no se tendrán en cuenta.

11) El "Doblete nacional" se considera la victoria del equipo en el equivalente correspondiente a la liga nacional en cuestión y a la FA Cup.

12) A afectos de la resolución, las apuestas que hagan referencia al número de tarjetas mostradas por el árbitro contarán de la siguiente forma:

- Tarjeta amarilla = 1
- Tarjeta roja = 2
- Una tarjeta amarilla y una roja = 3
- Dos tarjetas amarillas y una roja = 3

El número máximo de tarjetas por jugador es de 3. Solo se tendrán en cuenta las tarjetas mostradas a los jugadores actualmente aptos, según C.14.5.

13) Las apuestas en si un jugador (s) en particular logró marcar desde ciertas áreas del campo (por ejemplo, fuera del "área de penal") se ajustará de acuerdo con la posición de la pelota cuando la pelota salió golpeada por el jugador, sin tener en cuenta las desviaciones que pudieran cambiar la trayectoria de la pelota con respecto al tiro inicial. Para mayor claridad, se debe entender que los límites del "área de penalti" deben ser considerados como parte del área. Por lo tanto, si se produce un tiro mientras la pelota está por encima o incluso llave incluso parcialmente en línea, el tiro no se considerará que desde fuera del área.

14) Las apuestas relativas a si un jugador (o jugadores) o equipos le da al larguero, al poste (“a la madera) o a cualquier otra parte que limite la zona de gol se considerarán como ganadas si el disparo no termina en gol inmediatamente después de haber golpeado la superficie objeto de la apuesta. De manera adicional, disparos a la madera por causa de un claro desvío efectuado por el defensa se considerarán como evento a no tener en cuenta. Solo se tendrán en consideración los disparos a la portería contraria defendida por el equipo contrario del jugador (o jugadores) en cuestión. Si un jugador efectúa un disparo que golpea en el poste de la portería defendida por su propio equipo no se considerará como válido en relación con la apuesta en cuestión.

15) Durante ciertos eventos La EMPRESA podría decidir de ofrecer una pequeña selección de participantes para apostar (por ejemplo, un jugador fuera de la lista del equipo X) o un solo participante como una representación de todo el equipo (Por ejemplo: "cualquier jugador del equipo X"). En ambos casos, Pár. los efectos del establecimiento, todos los miembros del equipo que no figuran deben ser considerados titulares (y se pagarán como tal), incluyendo los sustitutos independientemente de que participen en el partido o no.

16) Las apuestas en el rendimiento de los jugadores substitutos se considerarán nulas si el jugador está titular o no participa en el partido en absoluto.

17) En ofertas como Siguiente acción del jugador (goleador, asistencia, amonestación, etc.), siguiente acción del jugador en un intervalo específico y jugador del partido, las apuestas serán anuladas si el jugador elegido no participa en el partido o no ha tenido la posibilidad de conseguir lo establecido en el espacio de tiempo indicado.

18) Las apuestas sobre el jugador que dará una asistencia o el siguiente asistente para un gol en particular se considerarán nulas si la federación responsable considera que el gol en cuestión no fue objeto de una asistencia, es un gol en propia meta y/o no se marcan más goles en el partido en el espacio de tiempo indicado.

19) Las apuestas relativas a la transformación y/o al resultado de las tandas de penaltis se resolverán según lo ocurrido en el terreno de juego atendiendo a las reglas de los organizadores de dicho evento; en el caso de las tandas de penaltis, estas serán válidas al margen del formato para su desarrollo que los organizadores decidan. Las apuestas seguirán siendo válidas en caso de que se mande repetir el penalti, siendo válido el resultado del nuevo lanzamiento.

Como norma general, el resultado se basará en el principio según el cual a no ser que el penalti se transforme y se conceda el tanto (y resuelta la apuesta consecuentemente), la primera persona/objeto/ubicación (si procediese) que el balón toque en primer lugar tras el golpeo se considerará el resultado ganador al margen de las demás personas/objetos que el balón pudiere tocar en su trayectoria tras el primer contacto. Los siguientes ejemplos sirven como norma general para resolver las apuestas:

"Gol" sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias ante un penalti transformado:

- Cualquier penalti que termina en gol sin que haya sido desviado;
- El portero toca el balón, pero termina en gol;
- El balón toca el palo y termina en gol;

"Parada" sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias ante un penalti transformado:

- El portero desvía el lanzamiento de penalti fuera de la portería;
- El portero desvía el lanzamiento de penalti al palo/larguero.

"EL Palo" sería la opción ganadora en caso de que se produzcan las siguientes circunstancias:

- El balón golpea el palo antes de que lo toque/lo ataje el portero;
- El balón golpea el palo y sale fuera de la portería.

"Otro fallo" sería la opción ganadora en caso de que el balón, sin ser desviado por el portero o la madera, acabe fuera de la portería:

Durante las tandas de penaltis si el balón toca el palo , golpea al portero y termina en gol, se consideraría como gol mientras que, si esa situación ocurre en cualquier otra situación durante el encuentro que no sea la tanda de penaltis, el jugador que efectúe el disparo se considerará que falló y "el palo" sería la opción ganadora.

20) Cualquier decisión que se base en el Videoarbitraje (VAR) y que provoque un conflicto con la decisión inicialmente sancionada por los colegiados sobre el campo (incluyendo la aplicación de la ley de la ventaja antes de revisar el vídeo) y que alteren el devenir del encuentro en el momento de realizar la apuesta provocarán que las apuestas realizadas durante el periodo de tiempo transcurrido entre el incidente inicial y la decisión final del árbitro serán consideradas nulas a no ser que las probabilidades ofrecidas en dicha apuesta no se vean afectadas por el uso del VAR o ya se hayan tenido en cuenta en las probabilidades ofertadas en el momento de la realización de la apuesta. La resolución de las demás apuestas que no se vieran afectadas, incluyendo aquellas determinadas por cualquier jugada entre el momento del incidente original y la decisión tomada tras consultar el VAR que no se viesen influidas/alteradas por el VAR seguirán siendo válidas.

En lo relativo a los resultados, las revisiones del VAR y las decisiones derivadas de estas se considerarán que ocurrieron en el momento original en el que el VAR hubiera sido empleado incluso si la jugada no se hubiera visto interrumpida de manera inmediata. La EMPRESA se reserva el derecho, en conformidad con la <Sección A, Pár. 6.2>, de modificar las ofertas previamente resueltas si dicho resultado fuera inexacto tras la revisión final del árbitro teniendo en cuenta que dicha decisión se toma y comunica antes de la conclusión del encuentro y/o del periodo de tiempo indicado.

Para evitar dudas, La EMPRESA considerará que se hizo uso del VAR si se entiende, por los gestos del árbitro (que detiene el partido para observar lo ocurrido) y/o se confirma por parte de la organización del encuentro a en el acta del partido que se hizo uso del VAR. En los casos en los que no quede claro que se hizo uso del VAR debido a la falta de cobertura televisiva o a informes contradictorios, La EMPRESA resolverá la apuesta según la información aportada en la retransmisión del encuentro y fuentes de confianza atendiendo a principios de equidad.

21) Para resolver apuestas, los mercados relativos al equipo que verá la próxima tarjeta (amonestación) y/ o "tarjetas totales" considerará siempre una tarjeta roja como 2 tarjetas amarillas y actuará en consecuencia. Los siguientes ejemplos se presentan a modo de explicación:

- La primera tarjeta de un partido es una roja directa. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro" y "segunda tarjeta del encuentro";

- La primera tarjeta de un partido es una amarilla seguida de una roja directa al mismo jugador sin hubiese visto una segunda amarilla. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro", "segunda tarjeta del encuentro" y "tercera tarjeta del encuentro".

- La primera tarjeta de un partido es una amarilla seguida de una segunda amarilla que conlleva una roja al mismo jugador. El equipo amonestado ganará las instancias "primera tarjeta del encuentro", "segunda tarjeta del encuentro" y "tercera tarjeta del encuentro".

22) Los mercados que hagan referencia a un jugador determinado que será el próximo amonestado considerarán el resultado de la apuesta según el orden de los hechos en los que dicho jugador es amonestado/expulsado por el árbitro. El color de la tarjeta que le muestre el árbitro no tendrá valor en esta

oferta, siendo el criterio definitivo el orden en el que el jugador es amonestado por el árbitro en el acta. Para resolver la apuesta es posible que se considera que un mismo jugador aparezca dos veces como "próximo jugador en ver una tarjeta" si ambas amonestaciones ocurren en sendos lances del juego. Si en el mismo lanza dos o más jugadores son amonestados, la apuesta se considerará como nula.

23) Cualquier referencia a "tiros libres", bien sea cuando se presenten como evento independiente o como suceso, tendrán también en consideración situaciones concedidas por fueras de juego y otras faltas excepto las señaladas como penalti.

14. Golf

1) Todas las apuestas se declararán válidas siempre que el torneo, o la ronda en cuestión a la que haga referencia la apuesta, se jueguen en la misma temporada y en los 3 meses siguientes a la última fecha prevista (según el horario local del campo), tal y como lo indique el órgano competente, independientemente de los aplazamientos que puedan producirse, a menos que se haya llegado a otro acuerdo.

2) Todas las apuestas referentes a los resultados del torneo, no solo Ganador, Posición, Cada modo, Ganador sin X, Apuestas de grupo, Nacionalidad ganadora, Posición final individual, etc. se declararán válidas siempre que el número mínimo de hoyos, según la oferta, y según dicte el órgano competente (por ejemplo, 36 hoyos para eventos del DP World Tour y 54 hoyos para eventos organizados por la PGA Tour), se hayan disputado por los jugadores en cuestión y el órgano competente haya emitido un resultado oficial. Si el formato de un torneo cambia para consistir en menos rondas/hoyos de los programados originalmente, todas las apuestas aceptadas en dichas ofertas tras el último giro de la última ronda completada será nulas.

3) Las ofertas de apuesta que ya se hayan decidido se declararán apuestas válidas aunque no se hayan jugado 36 hoyos o el órgano competente no haya publicado el resultado oficial.

4) Los resultados de los play-offs aprobados oficialmente se tendrán en cuenta de cara a la determinación de las ofertas de apuesta del torneo. A menos que se establezca lo contrario, las ofertas relacionadas con la actuación dentro de una ronda u hoyo específico no tendrán en cuenta las actuaciones de los Playoffs.

5) Las apuestas realizadas a jugadores que comiencen el torneo pero que se retiren voluntariamente o sean descalificados se establecerán como apuestas perdedoras, a menos que el resultado de la oferta a la que haga referencia la apuesta ya se haya establecido.

6) Todas las apuestas cursadas con participantes que no compitan se reembolsarán.

7) En las apuestas a ganador que incluyan una selección limitada de participantes, tales como Nacionalidad ganadora, Lanzador de seis, Apuestas de grupo, etc., si los jugadores mencionados en las apuestas "no se clasifican", el jugador con la mejor posición en ese momento de realizar la selección será considerado el ganador. Se aplicarán las reglas del empate según la <Sección B, Pár. 5.14> a excepción de los casos en los que un play-off haya determinado una mejor posición finalista, donde sea aplicable.

8) Todas las ofertas de apuesta a "Uno contra uno" exigen que todos los participantes inicien el evento o la ronda a los que haga referencia la apuesta.

9) En las apuestas a "Uno contra uno" que solo incluyen dos jugadores, las apuestas se anularán si ambos

participantes comparten la misma posición finalista y no se ofrece ninguna opción de empate. En las apuestas a "Uno contra uno" con tres jugadores, si dos o más participantes comparten la misma posición finalista, las apuestas se dividirán según *<Sección B, Pár. 5.14>*.

10) El establecimiento de ofertas de apuesta a "Uno contra uno" que hacen referencia a los resultados de dos o más jugadores (por ejemplo, Mejor posición finalista en el torneo) se basará en la mejor posición finalista o en la puntuación más baja (según corresponda) que se consigan en el evento o la ronda en concreto a los que pertenezca la apuesta.

11) Las referencias a Pasar/No pasar el "corte" requieren un corte/una exclusión oficial por parte de los organizadores para que las apuestas sean válidas. En el caso de los torneos en los que se elimina a los jugadores en más de una fase, el establecimiento de las apuestas se basará en si el jugador se ha clasificado o no después del primer "corte".

12) Las descalificaciones/retiradas de jugadores con anterioridad al corte provocarán que se considere que dichos jugadores no han pasado el "corte". Las descalificaciones/retiradas posteriores al "corte" no se tendrán en cuenta de cara al establecimiento original de las apuestas a "Pasará el corte".

13) En las apuestas a "Uno contra uno" basadas en la mejor posición finalista del torneo, en el caso de que un jugador no pase el corte, el otro jugador será declarado ganador. Si ninguno de los participantes pasa el "corte", el jugador con la menor puntuación en el "corte" será declarado ganador. Si ninguno de los jugadores pasa el "corte" con la misma puntuación, se anulará la apuesta. Los jugadores que sean descalificados después del "corte" habrán derrotado a los jugadores que no hayan pasado el "corte".

14) Las referencias a "Trofeos" se basarán en los torneos de dicha temporada en concreto a los que el PGA atribuya dicha definición, independientemente de los cambios que se produzcan en el campo de juego, la fecha, etc.

15) Si se detiene el encuentro tras comenzar una ronda y la asociación que lo rige decide cancelar todas las acciones relacionadas con esa ronda y comenzar de nuevo o cancelar dicha ronda, todas las apuestas realizadas tras el inicio de esa ronda sobre los mercados del Desenlace del torneo, Líder tras la ronda y Se clasifica/No se clasifica serán nulas.

16) Las apuestas que se refieren a un participante específico consiguiendo una posición predeterminada (por ejemplo: Los 5/10/20/40 primeros) durante un torneo, la selección de torneos o cualquier clasificación en particular serán clasificadas según las reglas de desempate "Dead Heat" según la <Sección B, Pár. 5.14> si el participante empata en esa posición en particular.

17) Las ofertas relacionadas con un participante ocupando una posición en particular en el marcador en un momento específico (por ejemplo: Líder al concluir la ronda X) serán establecidas con el resultado al final de la ronda/periodo de tiempo especificado. Las reglas del empate Dead Heat según la <Sección B, Pár. 5.14> se aplican en los empates de posición.

18) En torneos donde se usa la "puntuación Stable modificada", las apuestas se establecen en base a los puntos conseguidos y no según los intentos realizados. Los jugadores enumerados deben completar como mínimo 1 hoyo para que las apuestas sean válidas, de lo contrario serán anuladas.

19) La resolución de las ofertas "Apuestas de acción" y similares, incluyendo sin limitarse a los "Fairways/Greens en zonas de Regulación/Bunkers/Agua" se establece en el punto exacto donde la bola se haya detenido. Las apuestas se establecen según la página web oficial del Tour/Evento relacionado y si no se encuentra información de dicha apuesta allí se usarán las imágenes televisivas para determinar el resultado. La siguiente descripción y reglas de ajuste se proporcionan para las ofertas de "Apuestas de acción":

- Fairway en regla – La apuesta se refiere al disparo con el tee en un hoyo de Par 4 o Par 5 establecido como detenido en la zona de hierba conocida como "fairway".
- Green en regla – La apuesta se refiere al acercamiento del jugador establecido como detenido en la zona de hierba conocida como "green" en el número de golpes establecido, que se entiende de la siguiente manera:

Número de regulación de golpes para hoyos de Par 3: 1 golpe
Número de regulación de golpes para hoyos de Par 4: 2 golpes
Número de regulación de golpes para hoyos de Par 5: 3 golpes

- Agua en el hoyo – La apuesta se refiere al tiro del jugador establecido como detenido dentro de una zona de Agua o tras la línea de límite roja de una zona de Agua y por lo tanto dentro de la zona.
- Bunker en el hoyo – La apuesta se refiere al tiro del jugador establecido como detenido dentro de una Búnker de Arena. Si el jugador precisa entrar en el Búnker de Arena para jugar un golpe que caiga fuera del Búnker de Arena, esto NO se considerará como detenido en un Búnker de Arena.
- Bandera más cercana en regla – La apuesta se refiere al jugador que consigue acercar su bola más a la bandera con el tiro de regulación. La bola debe descansar sobre el green para ser válida. Si ambos jugadores no logran alcanzar el Green en Regla, las apuestas se anularán.

Número de regulación de golpes para hoyos de Par 3: 1 golpe
Número de regulación de golpes para hoyos de Par 4: 2 golpes
Número de regulación de golpes para hoyos de Par 5: 3 golpes

20) Las reglas de "Dead Heat" según la <Sección B, Pár. 5.14> se aplican a las ofertas "Ganador sin X/Jugadores mencionados" si 2 participantes o más comparten las posiciones aplicables. Las apuestas se anulan si el jugador o jugadores relacionados no participan en la competición.

21) Para las apuestas de "Margen ganador" se deben jugar como mínimo 36 hoyos para que resulten válidas.

22) En las ofertas de "Predicción directa", los participantes seleccionados deben concluir el torneo en 1ª y 2ª posición para ser enumerados. Las reglas de Dead Heat se aplican en caso de empates según la <Sección B, Pár. 5.14>. Ambos jugadores enumerados deben usar el tee una vez más tras la aceptación de apuestas para que sean válidas.

23) Las apuestas a "Puntuación ganadora" requieren que se completen todos los hoyos programados en el torneo. Si se reduce el número de hoyos se anularán las apuestas.

24) Para el "Hoyo en uno durante el torneo" se deben jugar como mínimo 36 hoyos del torneo para que las apuestas sean válidas, aunque si se completa con anterioridad también se considerará como válida. Para el

"Hoyo en uno durante la ronda X" se debe jugar la ronda por todos los jugadores para que las apuestas sean válidas, aunque si se completa con anterioridad también se considerará como válida.

25) Las apuestas relacionadas con un jugador específico como "Ganador Siempre en cabeza" requieren que la persona en cuestión lidere el marcador (incluyendo los empates si los hay) al terminar cada una de las rondas programadas del torneo. Si se reducen los hoyos/rondas programados se anularán las apuestas.

26) Las apuestas "Ganador al Birdie/Par/Bogey al hoyo 72" se refieren a la actuación del eventual ganador del torneo en el hoyo 18 de su Ronda 4. Las apuestas se anulan si se reducen los hoyos/rondas del torneo. En situaciones donde el juego comienza al estilo "Shotgun Start" en la ronda 4, las apuestas se anulan.

27) Las apuestas "Ganador juega en la agrupación de la ronda final" se refieren a si el eventual ganador del torneo surgirá de la bola 2 o bola 3 que están programadas para el último tee siguiendo los horarios de tee establecidos por la organización oficial.

28) Apuestas de temporada: relativas al jugador que gana un tour determinado en un periodo anual concreto.
    - El jugador deberá disputar un mínimo de 10 eventos de dicho tour para que las apuestas tenga validez; de lo contrario, serán consideradas nulas.
    - Únicamente se tendrán en consideración los eventos individuales; los eventos de equipo no contarán.

    Terminará entre los 5, 10, 20 primeros en eventos específicos o en TODOS los majors disputados en el periodo anual determinado. En caso de empate, se aplicarán las normas de desempate según la <Sección B, Pár. 5.14>.

15. Balonmano

1) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en el partido relacionado para que las apuestas sean válidas.

2) Todas las ofertas referentes a Totales del torneo se establecerán en base a las estadísticas oficiales de el órgano competente. A menos que se indique lo contrario, las cantidades acumulativas de dichas apuestas incluirán prolongaciones (por ejemplo, Prórroga), pero no los Lanzamientos de penalti.

3) El pago de las apuestas en los jugadores en un partido específico se basará en el resultado después del final de la segunda parte (tiempo reglamentario) a menos que se indique lo contrario.

4) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante la World Cup) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más goles durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes

activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

16. Trotones

1) Para los eventos más importantes del calendario de trotones, se ofertarán mercados Ante Post. Para que una apuesta sea considerada Ante Post, se deberá realizar antes de declarar la final. Las apuestas serán "all-in, carrera o no", no siendo nulas las apuestas por no participantes.

2) Las apuestas a Uno contra uno en las que al menos un caballo finalice la carrera se establecerán en base al resultado oficial declarado que publique el órgano competente.

3) Las apuestas a Uno contra uno en las que ninguno de los caballos obtenga resultados oficiales se declararán nulas.

4) Una apuesta Uno contra Uno en la que ambos caballos registran el mismo tiempo oficial se resolverá según el caballo que se indique que ha acabado por delante del otro; si fuera imposible de determinar si uno u otro caballo acabó por delante según el resultado, la apuesta se anulará.

5) Un cuerpo a cuerpo o un cuerpo a cuerpo triple será declarado nulo si:
a. Ningún caballo acaba la carrera; y/o
b. Ningún caballo obtiene un premio en metálico. "Premio en metálico" se entiende como la cantidad monetaria concedida dependiendo de la actuación en dicha carrera. Como criterio de resolución de la apuesta, las cantidades concedidas por cualquier otra razón al margen de la clasificación (por ejemplo, participación/acto de presencia) no se considerará como "premios en metálico".

6) En el caso de que se produzcan errores de imprenta en la información, por ejemplo, aunque no de manera exclusiva, en los números de los caballos y de las carreras, los nombres de las carreras, los métodos de salida o las distancias, la apuesta se declarará nula siempre que todos los caballos indicados participen en la misma carrera del mismo evento.

7) Todas las apuestas se refieren a la reunión/carrera. Si la carrera/reunión no se hace/complete en la fecha prevista, todas las apuestas colocadas tras 0:00 CET del día se declarará nulas. Las apuestas colocadas antes 0:00 CET del día siguen siendo válidas si la carrera/reunión se queda en el año de referencia.

17. Hockey sobre hielo

1) Los mercados de equipos/encuentros que no hagan referencia a un periodo de tiempo específico (por ejemplo, 1º periodo, tiempo reglamentario, etc.) incluirán también los resultados derivados de una posible prórroga y tanda de penaltis que decidan el resultado. Se considerará que el equipo ganador durante la prórroga/tanda de penaltis ha anotado solo un gol, al margen de goles anotados durante la prolongación.

2) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más goles), requiere que

todos los jugadores individuales sean participantes activos (pasa tiempo en pisa, aunque no lo mencione el órgano correspondiente, serán resueltas según la alineación inicial) en el partido correspondiente para que las apuestas sean válidas. Los tipos similares de apuestas cursadas tras el inicio del partido en cuestión se resolverán como nulas si el jugador o jugadores indicados no han sido incluidos en la alineación por el motivo que fuere tras la aceptación de la apuesta.

3) El establecimiento de las apuestas por jugadores y mercados de equipos (tales como Goles, Asistencias, Puntos, Minutos de exclusión, Tiros a puerta, etc.) se resolverán atendiendo a las estadísticas oficiales de el órgano competente. A no ser que se indique lo contrario, la resolución de dichas apuestas incluirá la prolongación (ej. Prórroga) pero no las Tandas de penaltis.

4) Primer/último goleador – La apuesta hace referencia a un jugador específico que ha anotado el gol indicado en el marco temporal correspondiente o que ha sido el primero en anotar para su equipo (ej. “Primer goleador – Equipo X”). Las apuestas sobre jugadores que no participan en el partido o participan tras la anotación del gol al que la apuesta se refiere, serán nulas. En caso de que no haya goles (o no haya más goles, según corresponda) anotados y se cumplan los demás parámetros de la apuesta, se considerarán las apuestas como perdidas a no ser que la opción en cuestión esté indicada en la apuesta.

5) Todas las ofertas de "partido" de NHL y NCAA solo se considerarán válidas si hay menos de 5 minutos restantes de partido programado en el 3.º cuarto. Se efectuará la excepción de aquellas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

6) A menos que se establezca específicamente o sea implícito en las características de la oferta, las decisiones de las apuestas de temporada se basarán en las clasificaciones, definiciones y reglas de resoluciones a seguir según la página web oficial de la competición (como sea aplicable).

7) Las Apuestas de temporada, sin importar que incluyan resultados obtenidos durante los Playoffs o demás, así como las ofertas referidas a equipos en particular o actuaciones de jugador seguirán siendo válidas sin que interfieran los eventuales cambios en los intercambios de jugadores, movimientos del equipo o cambios de nombre en cualquier momento de la temporada.

8) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante los Playoffs) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas. Si no hay datos disponibles sobre el tiempo en la pista del jugador en cuestión, se considerará que el jugador participó el partido si aparece incluido en el informe/alineación oficial del partido.

9) Las apuestas basadas en jugadores y otras estadísticas se solventan según los informes oficiales de los partidos tal y como se publican tras el partido por el órgano organizador.

18. Deportes de motor

1) Esta sección está destinada a todos los deportes relacionados con las carreras de motor, tales como: Fórmula Uno, A1 GP, CART, Indy Car, NASCAR, carreras en circuitos, automóviles de turismo, DTM, resistencia, rally, rally-

cross, motociclismo, superbikes.

2) Con la excepción de NASCAR, las apuestas se realizarán según la publicación de los tiempos en directo y la clasificación que aparezca en televisión en el momento de las presentaciones en el podio, o al final de la sesión, la carrera o el evento (según corresponda). Si la información necesaria para establecer la oferta falta/no aparece y/o está incompleta, la primera información oficial que aparezca en el sitio oficial se declarará vinculante, independientemente de las promociones, los descensos de categoría, las apelaciones y/o los castigos impuestos tras la finalización de la sesión/carrera a la que la apuesta haga referencia. Para las apuestas de NASCAR, todos los mercados se resolverán primero según los resultados no oficiales emitidos por NASCAR. Si hubiese sanciones, descalificaciones o reclamaciones y se incluyan en la inspección posterior a la carrera, estas no afectarán a la resolución de la apuesta.

3) Los eventos que se acortan debido a las condiciones meteorológicas u otras situaciones pero que son declarados eventos oficiales por el órgano competente se establecerán en consecuencia, independientemente de los cambios que dicha autoridad pueda realizar debido a la suspensión de la carrera.

4) Si un evento o una carrera/sesión/vuelta/eliminatoria vuelven a empezar desde el principio, las apuestas serán válidas y se establecerán según los resultados obtenidos después del nuevo comienzo, a excepción de aquellas apuestas cuyos resultados ya se hayan determinado.

5) Para cuestiones de resolución, las apuestas se resolverán como eventos relacionados con la session en cuestión de la oferta, incluyendo, entre otras, los “entrenamientos”, “calificación”, “sprint shootout”, “esprint” y “carrera”.

6) En las apuestas a "Uno contra uno" todos los participantes indicados deberán participar en la sesión a la que haga referencia la apuesta para que las apuestas sean válidas, independientemente de si un piloto consigue un tiempo oficial. Una excepción son las apuestas “cuerpo a cuerpo” cursadas sobre entrenamientos en las que ninguno de los participantes enumerados registra un tiempo de vuelta oficial, caso este en el que las apuestas afectadas serán declaradas nulas.

7) El establecimiento de las ofertas referentes a "Finalización de la carrera" se basará en la normativa oficial del órgano competente.

8) Las apuestas a "Uno contra uno" en las que ningún piloto consiga completar la carrera se determinarán en base al número máximo de vueltas completadas. En el caso de que los participantes no finalicen la carrera y registren el mismo número de vueltas, la apuesta se declarará nula, a excepción de los casos de carreras de rally en las que al menos uno de los participantes debe completar el evento, de lo contrario, todas las apuestas se declararán nulas.

9) Se tendrán en cuenta las penalizaciones de tiempo que aplique el órgano competente durante las sesiones de clasificación. Se ignorarán otras subidas o bajadas de puestos en la parrilla de salida.

10) Si un piloto enumerado fuese DNS (No participa) en los rankings oficales de session publicados, las apuestas sobre ese piloto serán nulas.

11) El establecimiento de los mercados de temporada tendrá en cuenta la clasificación publicada exactamente después de la finalización de la última carrera de la temporada, incluyendo las decisiones tomadas por el órgano competente durante la temporada, dado que dicha decisión se publica antes de la última carrera de la temporada. Las decisiones (incluso sobre las apelaciones) tomadas después del final de la última carrera estipulada no se tendrán en cuenta.

12) Todas las apuestas que hagan referencia a los resultados de los equipos serán válidas independientemente de los cambios que se produzcan en los pilotos.

13) En NASCAR e IndyCar, las apuestas serán válidas independientemente de los cambios que se produzcan en el calendario/la ubicación/el circuito de la carrera o el evento que tengan lugar el mismo año o la misma temporada, independientemente de los retrasos que se produzcan en el tiempo, el orden del calendario, etc., a excepción de aquellas apuestas realizadas después de las 00:00 CET del lunes dos semanas antes de la fecha para la que esté programada la carrera o el evento, apuestas que se reembolsarán si la carrera, el evento o la sesión a los que hace referencia la oferta no se celebran como máximo 7 días después de la fecha programada en el momento en el que se realizó la apuesta.

14) Para que las apuestas referentes a los resultados de los equipos durante la carrera sean válidas, debe indicarse el número estipulado de vehículos de cada equipo que comenzarán la carrera, de lo contrario, se declararán nulas (por ejemplo, en la Fórmula 1, deben comenzar la carrera dos coches de cada equipo).

15) El establecimiento de las apuestas en referencia a la inclusión del "coche de seguridad" no tiene en cuenta los eventos en los que la carrera real comienza detrás del "coche de seguridad".

16) El establecimiento de las apuestas en el primer piloto/coche de retirarse de la carrera se basa en la vuelta real en el que el conductor se ha retirado de la carrera. Por lo tanto, si dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, la apuesta se resolverá de conformidad con la <Sección B, Pár. 5.14>.

17) Las apuestas relativas al primer/siguiente piloto en retirarse durante una carrera incluirán únicamente los lances ocurridos tras el comienzo oficial de la carrera. Las retiradas/abandonos anteriores al inicio del GP (incluidos aquellos ocurridos durante la vuelta de calentamiento) no se tendrán en cuenta para la resolución de la apuesta.

18) Para las calificaciones en NASCAR, el ganador se resolverá atendiendo únicamente a la sesión de calificación. Cualquier sanción adicional (ej. coches al final) o método alternativo que determine la parrilla de salida no se aplicarán a este mercado. Si se cancelase la sesión por inclemencias meteorológicas u otra razón, todas las apuestas serán nulas. Un piloto se considerará como participante en la sesión de calificación si una sanción impuesta antes de la calificación le impide participar en la misma.

19. Netball

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga.

2) Las ofertas "Apuestas de margen" y "Primer tiempo/Final del partido" se establecen según el resultado obtenido al final de los 80 minutos de juego.

3) Los partidos deben completarse para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la suspensión y que posiblemente no puedan modificarse independientemente de los eventos futuros, que se establecerán según el resultado decidido.

4) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos), requieren que todos los involucrados participen en al menos una jugada del encuentro tras la aceptación de la apuesta para que esta sea válida.

5) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un periodo de tiempo en particular (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante la temporada normal) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de la temporada, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más goles durante la temporada), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo un partido más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

20. Pesäpallo (béisbol finlandés)

1) Todas las apuestas a Pesäpallo se determinarán en función del resultado obtenido después de dos periodos. A menos que se indique lo contrario, los tantos anotados en los periodos de prolongación (por ejemplo, Supervuoropari) no se tendrán en cuenta.

21. Liga de rugby

1) A menos que se indique lo contrario, las apuestas de la Liga de rugby se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la prórroga o la Regla del punto de oro, según corresponda.

2) Las ofertas "Apuestas de margen" y "Primer tiempo/Final del partido" se establecen según el resultado obtenido al final de los 80 minutos de juego.

3) Es posible que determinadas competiciones/eventos cuenten con ofertas relativas a un periodo/partido específico que puedan finalizar en empate, ya sea al final de los 80 minutos de juego normales o incluso una vez transcurrida la prórroga. En dicho caso, las apuestas se establecen según la regla del Dead Heat, según lo descrito en la <Sección B, Pár. 5.14>.

4) Anotadores de ensayos (Primero/Último/Cualquier momento/Equipo): todas las apuestas incluyen una posible prórroga. Se devolverán las apuestas sobre jugadores que no saltan al terreno.

5) A no ser que se especifique lo contrario, las ofertas que hagan referencia al rendimiento de un jugador individual en un partido concreto (por ejemplo: total de ensayos anotados por el jugador X) o compare el rendimiento de 2 jugadores individuales durante un encuentro (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará el mayor número de ensayos) requerirán que los jugadores individuales enumenrados jueguen de inicio en el partido en cuestión para que las ofertas sean válidas. Además, para cualquier apuesta de jugador hito (por ejemplo: Jugador que anota X o más ensayos/puntos) realizadas únicamente en partidos NRL, las apuestas serán devueltas si el jugador enumerado aparece en el 13 final y no juega de manera oficial más de 30 minutos en el partido. Si se decidiese ya el resultado de dichas ofertas estuviera ya decidido, se resolverán según corresponda las ofertas hito.

6) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de Tries conseguidos por el jugador X durante la World Cup) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más tries durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas. Las apuestas realizadas tras o cualquier novedad que pueda reducir el número de funciones potencialmente sobre un jugador involucrado para que sea apto para la competición (como

lesiones/intercambios/novedades de cambios) y por lo tanto afecte las cuotas incluso si solo es teóricamente a favor de cualquier resultado individual sin que esas cuotas se hayan ajustado para reflejar el estado actual de la apuesta, serán declaradas nulas. Las apuestas similares se establecerán en base al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

7) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

22. Rugby union

1) A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas relacionadas con el partido, los resultados de los equipos, etc., se establecerán según el resultado obtenido al final de la 2.ª mitad (una vez transcurridos los 80 minutos de juego).

2) Es posible que determinadas competiciones/eventos cuenten con ofertas relativas a un periodo/partido específico que puedan finalizar en empate, ya sea al final de los 80 minutos de juego normales o incluso una vez transcurrida la prórroga. En dicho caso, las apuestas se establecen según la regla del Dead Heat, según <Sección B, Pár. 5.14>.

3) Anotadores de ensayos (Primero/Último/Cualquier momento/Equipo): todas las apuestas incluyen una posible prórroga. Las apuestas a jugadores del 15 de inicio son válidas independientemente de la participación (o no participación) del jugador en el partido. Las apuestas a jugadores que no estén incluidos entre los 15 de inicio serán reembolsadas. Los ensayos de castigo no cuentan. Para las apuestas de “Anotador del primer ensayo”, si se anotase primero un ensayo de castigo, el anotador del siguiente ensayo que no sea de castigo será considerado ganador. Para las apuestas de “Anotador del último ensayo”, si el último ensayo fuese un ensayo de castigo, el ganador será el anotador del último ensayo que no fuese de castigo.

4) A menos que se especifique lo contrario, las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de Tries conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Cuál de entre el jugador X y el jugador Y anotará más Tries), requieren que todos los involucrados jueguen desde el inicio del partido correspondiente para que las apuestas sean válidas.

5) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de Tries conseguidos por el jugador X durante la World Cup) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más tries durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas. Las apuestas similares se resolverán atendiendo al resultado obtenido tras la prórroga, a menos que se indique lo contrario.

6) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los cambios realizados con respecto al lugar de celebración.

23. Lacrosse

1) Un gol de dos puntos cuenta como dos goles.
2) "Total de goles" hace referencia a la suma de goles del resultado final.
3) Para las apuestas por jugadores, "Número total de goles anotados por el jugador" = Puntos – Asistencias.
4) Sin devolución de las cuotas de victoria.
5) Se deberán disputar los 60 minutos al completo para la acción.
6) Se incluirá la prórroga con fines de apuestas si no hay línea de empate.

24. Speedway

1) Todas las ofertas se establecerán según el resultado oficial que publique el órgano competente al final de la última eliminatoria programada. Las promociones, los descensos de categoría, las apelaciones y/o los castigos impuestos tras la finalización del evento al que haga referencia la apuesta no se tendrán en cuenta.

2) Las apuestas a "1X2" entre dos equipos/pilotos se establecerán según el resultado oficial, independientemente del número de eliminatorias completadas.

3) Las apuestas a "Más/Menos de" en partidos/eventos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos que se habrían necesitado para que la oferta hubiese finalizado con naturalidad, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Consulte los ejemplos de la <Sección C, Pár. 27.3> para obtener referencias.

4) Para que las apuestas a "Hándicap" sean válidas, deben completarse todas las eliminatorias programadas, a excepción de aquellos eventos cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, que se establecerán en consecuencia. Consulte los ejemplos de la <Sección C, Pár. 27.3> para obtener referencias.

5) Todas las apuestas a "Uno contra uno" y "Más/Menos de" que hagan referencia a los resultados de uno o varios pilotos en un evento/una eliminatoria se declararán válidas siempre que todos los pilotos indicados participen al menos en una eliminatoria.

6) Para que sean válidas, las apuestas referentes a una eliminatoria específica requieren la finalización de dicha eliminatoria y que todos los participantes indicados participen en la misma.

25. Surf

1) Todas las apuestas son válidas, independientemente de los posibles aplazamientos, cambios en el lugar de celebración, etc., siempre que el evento se celebre dentro del periodo de espera oficial declarado por la autoridad oficial competente.

2) Los enfrentamientos relacionados con los resultados de uno o varios surferos se considerarán válidos siempre que todos los surferos implicados inicien la eliminatoria/evento en cuestión.

3) Es posible que algunas competiciones/eventos cuenten con ofertas relacionadas con los resultados de los participantes en un evento en el que dos o más surferos sean eliminados en la misma fase. En dicho caso, las apuestas se establecerán según la regla del Dead Heat, tal y como se indica en la <Sección B, Pár. 5.14>. Si esta condición está vigente se indicará junto con la oferta de apuesta.

26. Natación

1) A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas a natación se determinarán en base al resultado obtenido una vez transcurrida la fase final de dicha competición. Si ninguno de los participantes de la lista participa en la fase final, todas las apuestas se declararán nulas, a menos que el órgano competente siga los procedimientos de empate especificados, en cuyo caso, se considerarán válidas.

2) Todas las ofertas de apuesta se establecerán según el primer resultado oficial que se presente. Sin embargo, La EMPRESA establecerá/volverá a establecer las apuestas en consecuencia una vez producidos los posibles cambios en los resultados oficiales publicados como máximo 24 horas después del evento. Para tener en cuenta dicha posibilidad, la protesta debe atribuirse a incidentes que tengan lugar exclusivamente durante el evento, como por ejemplo una infracción de calle, una salida anticipada en una carrera de relevos, etc. No se tendrán en cuenta los casos de dopaje. Los resultados disponibles transcurridas las 24 horas mencionadas anteriormente se considerarán vinculantes independientemente de protestas posteriores, cambios en el resultado oficial, etc.

3) Si existen dos o más participantes en diferentes eliminatorias de una competición, se anularán todas las ofertas de apuesta a Uno contra uno entre los mismos, a menos que exista una fase posterior para la que se clasifique al menos uno de ellos.

4) Los participantes descalificados debido a infracciones en la salida (errores en la salida) habrán participado en el evento.

27 Tenis y deportes de raqueta (Bádminton, Jai-alai, Squash, Pádel, Pickleball y Tenis de Mesa)

1) Todas las apuestas seguirán siendo válidas durante el periodo de tiempo en el que tenga lugar el partido/la oferta del torneo, independientemente de los cambios que puedan producirse (antes o durante el partido), las condiciones (al aire libre/bajo techo) y/o el tipo de superficie, a menos que se haya llegado a otro acuerdo.

2) Las ofertas de apuesta a "1X2" se basan en el principio general de progreso en el torneo o ganador del torneo, según la fase de la competición a la que haga referencia el partido. El jugador/equipo que pase a la siguiente ronda o gane el torneo será el ganador de la apuesta independientemente de las retiradas, las descalificaciones, etc. Para que estas apuestas sean válidas, debe completarse al menos una serie/set.

3) Las apuestas a "Total" y "Hándicap" en partidos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos si el partido finalizase sin un abandono, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que

ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Los siguientes ejemplos pueden tenerse en cuenta:

- Ejemplo 1 - Más/Menos de: Se produce un abandono en un partido de tres sets con el resultado 7-6, 4-4. Ofertas: "Juegos totales del set 2: 9,5" (o líneas inferiores a dicha cantidad) y "Juegos totales del partido: 22,5" (o líneas inferiores a dicha cantidad) se establecerán como ofertas ganadoras con apuestas a "Más de" y como ofertas perdedoras con apuestas a "Menos de". Las apuestas a líneas superiores a esta se declararán nulas.
- Ejemplo 2 - Hándicap: Se produce un abandono al comienzo del 3.er set en un partido de 5 sets con el resultado 1-1. Las apuestas a +2,5 sets se establecerán como ganadoras y perdedoras respectivamente. Las ofertas a líneas inferiores a dicha cantidad se declararán nulas.
- Ejemplo 3 – Un partido al “Mejor de 5” finaliza con el Jugador A retirándose con un marcador de 6-2, 3-6, 1-4: si el Jugador A ganase el resto de los juegos (si el partido hubiere continuado sin retirada), el resultado sería 6-2, 3-6, 6-4, 6-0, siendo la diferencia de 9 juegos. Sin embargo, este no es el margen más alto posible, ya que el partido podría haber finalizado 6-2, 3-6, 6-7, 6-0, 6-0, siendo la diferencia de 12 juegos. Consecuentemente, cualquier apuesta en -12,5 o más serán consideradas como perdidas y las apuestas sobre -11,5 o menos, nulas.

4) Todas las apuestas a "Resultado correcto" (denominadas Apuestas de set y Apuestas de juego), "Par/Impar" y que hagan referencia al ganador de un periodo en concreto del partido (ejemplo "¿Qué jugador ganará el primer set?" y "Set 2 – Juego 6: Ganador" requieren que se complete dicha parte del partido en cuestión.

5) Todos los tipos de ofertas que no estén especificados anteriormente exigen que finalice al menos un set para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente.

6) En un partido de dobles, todas las apuestas se declararán nulas si alguno de los jugadores implicados es sustituido por otro.

7) Las referencias a "Grand Slams" se basarán en los torneos de dicha temporada en concreto a los que la ITF atribuya dicha definición, independientemente de los cambios que se produzcan en el campo de juego, la fecha, etc.

8) Las apuestas por partidos dobles en la fase Robin de las finales de la Copa Davis, la Copa Billie Jean King, y las Copa ATO siempre serán válidas incluso si el resultado es 2-0. Los demás partidos de la Copa Davis, la Copa ATP y los encuentros de la Copa Billie Jean King, los partidos de dobles serán nulos si el resultado del enfrentamiento ya hubiera quedado decidido previamente.

9) Los resultados obtenidos en un "Pro Set" sólo serán válidos para las siguientes ofertas: "Match", "Set Hándicap", "Resulta correcto" y "Total Sets". El resto de ofertas, se valorarán como nulas, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado. Si un encuentro se disputase en un formato/número de sets diferente al previsto en el momento de publicación del mercado, La EMPRESA anulará los mercados correspondientes relativos a X, Y, Z excepto el número necesario de actuaciones ya celebradas al margen del cambio en el formato/número de sets

10) Como regla general, los "tie-breaks" siempre se consideran 1 solo partido, sin tener en cuenta el número de puntos necesario para ganar o cuál sea el formato del "tie-break". Los siguientes escenarios de tie-break se establecen de la siguiente manera:

• "Tie-break de partido": Normalmente se juega en lugar del set decisivo cuando ambos participantes han ganado el mismo número de sets. Para su resolución, se considera un set completo además de un juego y se cuenta consecuentemente. Sin embargo, no se considerará como tie-break para establecer las ofertas relacionadas.
• "Tie-break a 6-6 en el set, primero en llegar a 7 puntos": Para su resolución, se considerará como 1 partido y cuenta correspondientemente además de tie-break para establecer las ofertas relacionadas.
• "Tie-break a 6-6 en el set, primero en llegar a 10 puntos": Para su resolución, se considerará como 1 partido y cuenta correspondientemente además de tie-break para establecer las ofertas relacionadas.
• "Tie-break a 12-12 en el set, primero en llegar a 7 puntos": Para su resolución, se considerará como 1 partido y cuenta correspondientemente además de tie-break para establecer las ofertas relacionadas.
• "Tie-break a 3-3 en el set, primero en llegar a 7 puntos" (también conocido como formato de 4 rápido): Para su resolución, se considerará como 1 partido y cuenta correspondientemente además de tie-break para establecer las ofertas relacionadas.
• "Tie-break de dieces": Un partido que consista únicamente en un tie-break con el participante ganador siendo uno de los primeros en llegar a los 10 puntos y liderado por un margen de 2. Esto se considera un tie-break y un partido completo para establecer las ofertas relacionadas.

11) Las apuestas a Ganar/Posición Cada-Modo hacen referencia al ganador del torneo situado entre el momento de la primera publicación del sorteo principal por la asociación organizadora y el comienzo de la competición, será reembolsado si el participante enumerado no toma parte en el torneo. Se realiza una excepción para los participantes aún involucrados en las fases de clasificación ya que estos serán considerados como participantes activos.

12) Las apuestas relativas al rendimiento durante la temporada (por ejemplo, "número de títulos de Gran Slam obtenidos" o "finaliza entre los 20 primeros sí/no" serán anuladas si el jugador no disputa al menos 5 eventos que puntúen para el ránking durante la temporada.

28. Voleibol

1) Todos los puntos conseguidos durante el "Set de oro" no se tendrán en cuenta en el resultado de dicho partido, excepto de las apuestas refiriendo a los progresos en el torneo y los Totales del torneo.

2) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual durante un partico único (por ejemplo: Total de puntos conseguidos por el jugador X) o comparación de actuaciones de 2 jugadores individuales durante el curso de un partido (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en el partido relacionado para que las apuestas sean válidas.

3) Las apuestas a "Más/Menos de" y "Hándicap" en partidos sin finalizar cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión y/o cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente a dichas ofertas, se establecerán en función del resultado obtenido hasta la suspensión. Para calcular estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de acontecimientos que se habrían necesitado para que la

oferta hubiese finalizado con naturalidad, en función del número de series que se hayan programado para el partido. Si este cálculo da paso a una situación en la que ninguna modificación podría afectar al resultado de la oferta, se establecerá como tal. Consulta los ejemplos de la <Sección C, Pár. 27.3> para obtener referencias.

4) Todas las apuestas a "Resultado correcto", "Par/Impar" y que hagan referencia al ganador de un periodo/espacio de tiempo en concreto del partido (ejemplo "¿Qué equipo ganará el 1.er set?" y "Set 2 – Primero en conseguir 15 puntos" exigen que se complete la parte correspondiente del partido.

5) Todos los tipos de ofertas que no estén especificados anteriormente exigen que finalice al menos un set para que las apuestas sean válidas, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente.

6) Las ofertas relacionadas con la actuación del jugador individual (por ejemplo: El total de puntos conseguidos por el jugador X durante la World Championship) o comparar actuaciones de 2 jugadores individuales durante un periodo/torneo/temporada en particular, (por ejemplo: Qué jugador entre el jugador X y el jugador Y anotará más puntos durante la temporada normal), requiere que todos los jugadores individuales sean participantes activos en como mínimo una función más aplicable a la oferta tras aceptar la apuesta para que las apuestas sean válidas.

29. Deportes de invierno

1) Esta sección está destinada a los siguientes deportes: Esquí alpino, biatlón, bobsleigh, esquí campo a través, estilo libre, combinada nórdica, pista corta, skeleton, salto de esquí, snowboarding y patinaje de velocidad.

2) Los resultados de una competición se declararán válidos si el órgano competente de dicho deporte declara que la competición es válida en la categoría indicada. Esto mismo se aplica en el caso de los eventos acortados, como los que consisten únicamente en una carrera o un salto en lugar de dos, o de los eventos que cambian el lugar de celebración.

3) En los casos de eventos suspendidos/no completados, todas aquellas ofertas cuyos resultados ya se hayan establecido antes de la suspensión del juego y cualquier reanudación del juego que posiblemente no produzca un resultado diferente se considerarán válidas y se establecerán en consecuencia.

4) Todas las ofertas se establecerán como nulas si el formato original/indicado de un evento cambia por completo, como por ejemplo el tamaño de la montaña en los saltos de esquí, el estilo en el esquí campo a través, etc.

5) Las ofertas relacionadas con los eventos de deportes de invierno específicas (por ejemplo, con exclusión de las apuestas en referencia a la clasificación general en los Juegos Olímpicos, competiciones mundiales y continentales) están disponibles con la suposición explícita de que el especial evento será el próximo evento en el deporte/disciplina específica. Si el evento especificado debe ser movido por cualquier motivo y un acontecimiento muy similar al deporte/disciplina se mantiene en el mismo lugar y que comienza dentro de 72 horas, las apuestas serán válidas para el siguiente evento programado en este deporte/disciplina. Por lo tanto, si por ejemplo se han previsto dos razas distintas de un mismo deporte/disciplina para el viernes y el sábado y la competencia se trasladó el viernes a sábado o domingo, las apuestas en la competición el viernes se resolverá de acuerdo con la siguiente carrera programada, en este caso el sábado. En los casos en que un solo evento está programado en el deporte/disciplina y la hora de salida se mueve en menos de 72 horas, las apuestas siguen

siendo válidas y se establecerán en consecuencia. Si en cualquier caso se lleva a cabo un evento con las mismas connotaciones en el período de 72 horas después de la hora programada originalmente, las apuestas se establecerán como nulas.

6) En el "Uno contra uno" entre dos o tres participantes, al menos uno de los participantes enumerados debe terminar la carrera/paso/salto final en el que las apuestas se refieren, Pár. que las apuestas sean válidas. Esta disposición no es aplicable para los eventos de Sprint de Cross-country que incluyen varias fases de eliminación, así como los saltos de esquí. En estos casos, el establecimiento se basará en la clasificación oficial, independientemente de si un participante completa la raza/estadio/salto final.

7) Todas las ofertas de apuestas serán resueltas según los primeros resultados oficiales públicos. Sin embargo, La EMPRESA tendrá en consideración y resolverá/resolverá de nuevo debidamente atendiendo a cualquier cambio del resultado oficial en las 24 horas siguientes a la disputa del evento. Para poder tener en cuenta estas situaciones, la protesta se deberá únicamente a incidentes que hayan ocurrido durante el evento, tales como sobrepasar una línea, empujones o entrega en falso del testigo en una carrera de relevos, etc. No se tendrán en cuenta casos de doping. Los resultados públicos una vez transcurridas las susodichas 24 horas serán vinculantes al margen de reclamaciones ulteriores, cambios de los resultados oficiales, etc.

30. Otros (apuestas no deportivas/especiales/políticas)

1) Las condiciones indicadas en esta sección hacen referencia a todas las ofertas que no estén clasificadas en las diferentes categorías de deportes (por ejemplo, programas de televisión, política, galardones y premios, concursos de belleza, entretenimiento y similares). Cuando corresponda, a menos que se indique lo contrario en esta sección o en la oferta, estas apuestas se establecerán en base a las reglas de La EMPRESA que aparecen en *<Sección B, Pár. 5>*.

2) A menos que se especifique lo contrario a continuación o junto con la oferta de apuesta, todas las apuestas que pertenezcan a esta sección serán válidas hasta que se publique un resultado oficial, independientemente de los retrasos que se produzcan en el anuncio, las rondas de votación adicionales y otros acontecimientos que sean necesarios para anunciar los resultados.

3) Todas las ofertas abiertas en las que estén implicados participantes que abandonen/hayan sido expulsados de programas de televisión (independientemente de si se van voluntariamente o lo hacen por decisión del organizador), se declararán como ofertas perdidas. Si el mismo participante vuelve a participar en la misma competición en una fecha posterior, se considerará como un nuevo participante, por lo que las apuestas anteriores se establecerán como apuestas perdedoras.

4) Las apuestas referentes a la eliminación de un participante solo serán válidas en el siguiente programa. Los cambios en los métodos de expulsión, la cantidad y/o el grupo de participantes eliminados durante el mismo programa, o cualquier otro factor que apareciera por sorpresa, provocarán la anulación de las apuestas referentes a "Próxima expulsión" o "Próxima eliminación".

5) En el caso de que el programa finalice antes de que haya un ganador oficial, las apuestas se establecerán como empate (esto es, la regla del “empate”, *<Sección B, Pár. 5.14>*) entre los participantes que no hayan sido

eliminados. Las apuestas a Ganar/Posición dirigidas a los participantes que ya hayan sido eliminados se declararán perdedoras.

6)

a. Los mercados de temática política se resolverán atendiendo a los resultados confirmados tras la primera publicación oficial por parte del gobierno responsable de la organización de las elecciones en el sitio web oficial/redes sociales oficiales de la jurisdicción correspondiente.

b. La EMPRESA se reserva al derecho, discrecional, de usar información recabada de fuentes de reconocida reputación entre los emisores informativos nacionales para resolver los mercados antes de la proclamación y conformación de resultados oficiales según lo indicado en *<Sección C, Pár. 30.6.a>*. Cualquier anuncio público de concesión de la derrota por parte del contrincante será también un motivo para resolver las apuestas. <Sección *A, Pár. 6.2>*.

c. Los cambios que deriven de las posibles protestas, disputas, resultados sub-judice y/o sucesivos cambios del resultado oficial tras su proclamación/confirmación no serán tenidos en consideración.

d. En las apuestas “outright” o “place”, no se darán devoluciones por cualquier candidato que no participe, se retire, y/o no esté incluido en la papeleta de cualquier elección por el motivo que sea.

31. Artes marciales mixtas

1) Todas las ofertas se realizarán según el resultado oficial que declare la correspondiente autoridad competente inmediatamente después de que el locutor lo anuncie al final de la pelea. No se tendrán en consideración arreglos realizados al resultado final tras su primer anuncio excepto aquellos que realice la organización oficial para rectificar casis claros de errores comunes por el anunciador del ring.

2) A menos que se especifique claramente que las peleas no están confirmadas, las apuestas solo son válidas si tienen lugar en la tarjeta/fecha que se anunciaron sin tener en cuenta los cambios de ubicación. Las apuestas se considerarán nulas si hay anuncios oficiales por el cuerpo organizador relacionados con cambios de fecha, cambio de programación de tarjeta o cambios en los jugadores incluso si dicho partido finalmente se realiza como se anunció originalmente.

3) Con la excepción de las situaciones detalladas en la <Sección C, Pár. 31.4>, añadir o eliminar estipulaciones de título (por ejemplo: un partido anunciado inicialmente como partido no relativo al título cambia a partido de título) o los cambios en clases de peso además de alguno de los luchadores con imposibilidad de ajustarse al peso previamente establecido, no resultará en la anulación de las ofertas siempre que la lucha tenga lugar en la tarjeta para la que se anunció.

4) Si por algún motivo cambiase el número de asaltos programados de un combate entre el momento de aceptación de la apuesta y la pelea, las ofertas que hagan referencia específicamente a los asaltos, tales como "Apuestas a asaltos", "Ganador de grupos de asaltos", “Asalto de victoria alternativa”, “Grupo de asaltos de victoria alternativa, apuestas de Más/Menos, "Método de victorias" y "Combate en su totalidad"se declararán nulas.

5) En el caso de que el combate se interrumpa por algún motivo entre asalto y asalto, por ejemplo, si se produce un abandono antes del inicio del asalto, se descalifica a algún boxeador o no se responde a la campana, el combate se declarará finalizado una vez terminada la ronda anterior.

6) Las apuestas a combates declarados como "Combate sin decisión se anularán, a excepción de aquellas ofertas cuyos resultados se hayan decidido antes de la decisión y que posiblemente no puedan modificarse, o en casos en los que dicho resultado se ofreció por motivos de apuestas.

7) Las siguientes descripciones se consideran resultados aplicables para los diferentes escenarios:

- "Cierre": Una victoria por KO (Knock-out), TKO (Knock-out técnico), DA (Descalificación), Sumisión, "Tirar la toalla desde alguna de las esquinas de un luchador, el árbitro detiene la pelea declarando a un luchador como único ganador de la misma.
- "Puntos/Decisiones": Una victoria basada en las puntuaciones de los jueces.
- "Decisión unánime": Una decisión por parte de todos los jueces declarando al mismo jugador como ganador.
- "Decisión mayoritaria": Una decisión en la que la mayoría de jueces declara al mismo luchador como ganador mientras una minoría de los jueces declara la pelea como empate.
- "Decisión dividida": Una decisión en la que la mayoría de jueces declara a un luchador como ganador mientras una minoría de los jueces declara al otro luchador como ganador.
- "Empate mayoritario": Una decisión en la que la mayoría de jueces declaran la pelea como empate mientras una minoría de los jueces declara a un luchador como ganador.
- "Empate dividido": Una decisión donde cada tarjeta de puntos de los jueces declara un resultado diferente y ninguno prevalece sobre el otro.
- “Solo final”: Sin resultado (Nulo) si no hay final;
- “Solo decisión”: Sin resultado (Nulo) si no hay decisión;
- “Solo sumisión”: Sin resultado (Nulo) si no hay sumisión;
- “Solo KO/TKO/DQ”: Sin resultado (Nulo) si no hay KO/TKO/DQ;
- “Solo 1º asalto”: Sin resultado (Nulo) si no hay final en el 1º asalto.

8) Solo se considerará que un combate se disputó en su totalidad ("the distance") si los se concede por puntos/decisión de los jueces tras la disputa de todos los asaltos previstos. Si se concediese una decisión por parte de los jueces o árbitros antes de que se disputen todas las rondas previstas (Decisión técnica) las ofertas como "Apuesta de asalto alternativo", "Grupo de asaltos alternativos", apuestas Más/menos y "Combate en su totalidad" serán declaradas nulas a no ser que el resultado ya estuviera decidido. Con fines de resolución de apuestas por asaltos o grupos de asaltos son aquellas en las que un luchador ganará por KO, TKO, descalificación o sumisión durante ese asalto/grupo de asaltos. En caso de una decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas serán resueltas como "Victoria por decisión".

9) En las ofertas donde sea posible un empate y las cuotas no han sido ofrecidas para dicho resultado, las apuestas se considerarán nulas si el resultado es tal. En términos de resolución, las peleas con resultado "Empate por mayoría" o "Empate dividido" se consideran empate y las ofertas se ajustarán respectivamente.

10) Las apuestas relacionadas con la duración de la ronda/pelea representan el tiempo real pasado en la ronda/pelea como sea aplicable, según la duración de la ronda/pelea programada. Por ejemplo, una apuesta sobre Más de 4,5 rondas se establecerá como Más cada dos minutos y 30 segundos en la 5ª ronda.

11) La resolución de las ofertas basadas en estadísticas como las de "Luchador que haya tenido más derribos" o "Luchador que haya realizado más ataques significantes" se resolverán según los resultados de la asociación gobernante o su asociado oficial para dichas estadísticas. La resolución se basará según la definición con la cual el cuerpo gobernante oficial emita dichas estadísticas. En casos en los que ambos jugadores se declaren como cumplidores con el mismo resultado y dicho resultado no esté disponible como resultado posible para las apuestas, las apuestas serán reembolsadas.

12) Los mercados que confrontan o siguen peleas diferentes para la misma tarjeta como "Dos en total/TKOs en la tarjeta" o "Partidos en total decididos por resolución en tarjeta" indicarán el número de peleas necesario para establecerse en una tarjeta, o enumera específicamente la sección de la tarjeta a la que hace referencia. Las apuestas seguirán siendo válidas si una pelea aplicable se cancela, pero el número de peleas en la tarjeta o la sección específica aplicable de la misma sigue siendo igual (por ejemplo: repeticiones de reservas, luchador reemplazado o partidos por debajo de la tarjeta/preliminares forzados en la tarjeta principal). Si por algún motivo el número de peleas programado no tiene lugar durante la tarjeta o sección específica de la misma a la que se refiere la apuesta, las apuestas se consideran nulas.

32. Snooker

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido/la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, etc.

2) La oferta de apuestas "Match" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de ganar el torneo, dependiendo de la fase de la competencia que el partido se refiere. El jugador que pasa a la siguiente ronda o que gana el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la duración del partido, de los retiros, de las descalificaciones, etc. Estas apuestas necesitan que al menos una ronda se complete para que las apuestas sean válidas.

3) La oferta "Más/Menos de" en partidos/eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier partido extendido no pueden producir un resultado diferente de la oferta será ajustada en base del resultado obtenido hasta que se produzca la interrupción. Para el cálculo de estos pagos de estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de evento que habría sido necesaria para llevar la oferta hasta su fin natural, si es necesario, dependiendo del número de partidas programadas para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no hay posibles cambios que podrían afectar el resultado, la oferta de apuestas se resolverá como tal. Vea los ejemplos de <Sección C, Pár. 27.3> como referencia.

4) La oferta de apuestas en el "Hándicap" requiere que todas las partidas deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, salvo en el caso en que el resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier juego extendido no pueden producir resultados diferentes tales ofertas se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de <Sección C, Pár. 27.3> como referencia.

5) Todas las apuestas "Resultado correcto", "Par/Impar" y estas ofertas de apuestas referentes al ganador de un período determinado en el juego (por ejemplo, "ganador del primer set" o "primer jugador a alcanzar X partidas") requieren que el período correspondiente del partido se ha terminado.

6) Todos los tipos de ofertas de apuestas no mencionadas anteriormente requieren por lo menos una partida se completa para que la apuesta sea válida, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción del juego y la continuación del juego no pudo producir un resultado diferente.

7) En casos de reasignación, todas las apuestas en ese periodo de tiempo específico seguirán en pie. Cualquier suceso que ya se haya decidido antes de volver a romper se resolverá según proceda con la excepción de “Total

de puntos – Frame” y “Ambos jugadores anotan más de 20 puntos”, casos en los que solo los puntos anotados antes de volver a romper contarán con vistas a la resolución.

8) Las ofertas que combinen un número determinado de sucesos por parte de un jugador/equipo específico en un partido/evento requieren que todas las connotaciones de la apuesta deberán verse cumplidas sin excepción. Si una o más partes de la apuesta acabasen en empate se resolverán como PERDIDAS.

9) Todas las ofertas que hagan referencia a "{x}+break" se resolverán como sí si se producen {x} o más breaks. Por ejemplo, la oferta "100+1 breaks en el frame 1" se resolverán como sí si se producen exactamente 100 breaks en el frame 1.

33. Dardos

1) Todas las apuestas siguen siendo válidas en la medida en que se juega el partido/la oferta en el torneo, independientemente de los cambios de horarios, etc.

2) La oferta de apuestas "Match" se basa en el principio general de la progresión en el torneo o de ganar el torneo, dependiendo de la fase de la competencia que el partido se refiere. El jugador que pasa a la siguiente ronda o que gana el torneo debe ser considerado como el ganador de la apuesta, independientemente de la duración del partido, de los retiros, de las descalificaciones, etc, siempre y cuando el encuentro empiece.

3) La oferta "Más/Menos de" en partidos/eventos inacabados cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier partido extendido no pueden producir un resultado diferente de la oferta será ajustada en base del resultado obtenido hasta que se produzca la interrupción. Para el cálculo de estos pagos de estas apuestas, se añadirá la cantidad mínima de evento que habría sido necesaria para llevar la oferta hasta su fin natural, si es necesario, dependiendo del número de partidas programadas para el partido. Si este cálculo da como resultado una situación en la que no hay posibles cambios que podrían afectar el resultado, la oferta de apuestas se resolverá como tal. Vea los ejemplos de la <Sección C, Pár. 27.3> como referencia.

4) La oferta de apuestas en el "Hándicap" requiere que todas las partidas deben ser completadas para que las apuestas se mantienen, salvo en el caso en que el resultado ya está determinado antes de la interrupción y/o cualquier juego extendido no pueden producir resultados diferentes tales ofertas se ajustarán en consecuencia. Vea los ejemplos de la <Sección C, Pár. 27.3> como referencia.

5) Todas las apuestas "Resultado correcto", "Par/Impar" y estas ofertas de apuestas referentes al ganador de un período determinado en el juego (por ejemplo, "ganador del primer set" o "primer jugador a alcanzar X partidas") requieren que el período correspondiente del partido se ha terminado.

6) Todos los tipos de ofertas de apuestas no mencionadas anteriormente requieren por lo menos una partida se completa para que la apuesta sea válida, a excepción de las ofertas cuyo resultado ya está determinado antes de la interrupción del juego y la continuación del juego no pudo producir un resultado diferente.

7) Las ofertas que combinen un número de situaciones incurridas por un jugador/equipo en concreto en un encuentro/evento en particular requerirán que todas las connotaciones relacionas con esa apuesta se deberán cumplir de manera plena e incuestionable. Si una o más partes de la oferta finalizasen en empate, se considerarán las apuestas como PERDIDA.

8) Todas las ofertas que hagan referencia a "{x}+checkout" se resolverán como sí si se producen {x} o más breaks. Por ejemplo, la oferta "100+checkout en 1ª manga" se resolverán como sí si se producen exactamente un checkout 100 en la primera manga.

D. Carreras

1. Carreras de caballos

i. Todas las apuestas se rigen atendiendo a las Normas de Apuestas de Tattersalls descritas en http://www.tattersallscommittee.co.uk/. Estas normas regirán la resolución de apuestas en caso de que sucediese algo no incluido en las normas de la presente sección.

1. Normas generales

a) El término «pasar la meta» hace referencia a la secuencia en la que los caballos concluyen la carrera y que antecede a la confirmación oficial de los resultados de la carrera por parte del administrador.
b) A no ser que se especifique lo contrario, todas las apuestas se resolverán atendiendo a los resultados confirmados oficialmente por parte del administrador tras pasar la meta y una vez desestimadas objeciones o reclamaciones.
c) Si los administradores revisasen el resultado oficial debido a un error inicial o cualquier otro error, la apuesta se resolverán atendiendo al resultado revisado. En casos en los que se revise el resultado oficial en una fecha posterior, ya sea por una descalificación u otro motivo, solamente el resultado confirmado por el administrador de la carrera de esa jornada será tenido en consideración a efectos de resolución de la apuesta.
d) Cuando la administración confirme que un caballo toma la salida, la resolución de todos las apuestas se basará en los resultados oficiales, a no ser que se especifique lo contrario.
e) Si la administración declara que un caballo disputa un carrera únicamente por el monto, las apuestas de esa sección serán nulas y se podrá aplicar deducciones de la Norma 4 a las apuestas por otros caballos en la carrera.
f) A efectos de apuestas se considerarán los caballos combinados como entidades separadas.
g) Hay dos opciones en el precio: las cuotas en el momento de realizar la apuesta, conocidas como «cuotas fijas» (FO), o el «precio de salida» (SP). Las cuotas SP están determinadas por las cuotas al comienzo de la carrera, que serán proporcionas por nuestro proveedor de datos. En caso de ausencia de un retorno SP, las cuotas finales disponibles para la apuesta servirán de substitutas. Los dividendos de apuestas o pari-mutuel no se tendrán en consideración a efectos SP. La resolución de las apuestas FO y SP podrán está sujetas a desempates y deducciones de la Norma 4. Consultar Norma D.1.4.
h) En caso de cancelación o aplazamiento de un carrera tras la confirmación de los participantes, se declararán nulas todas las apuestas a excepción de los casos indiciados en la Norma D.1.1.a.
i) En caso de aplazamiento de una carrera o meeting importante, reservándolo a nuestra discreción, mantenemos el derecho de afirmar que las apuestas realizadas tras las declaraciones finales seguirán en pie si:
   - Las declaraciones permanecen cerradas a nuevas entradas y
   - No se cambia el lugar de celebración.
j) En caso de que una carrera se dispute sobre una superficie diferente a la inicialmente prevista, como el cambio de tierra a hierba o viceversa, las apuestas seguirán en pie a no ser que se cumplan las condiciones específicamente indicadas en la Norma D.1.1.a.
k) En caso de una salida en falso u otro incidente que requiera la repetición de la carrera, todas las apuestas seguirán en pie y se resolverán atendiendo a los resultados de dicha repetición. La repetición deberá cumplir con lo indicado en la Norma D.1.1.a.

l) Se define un carrera como «walkover» si en ella participa solamente un (1) caballo. En dicho caso todas las apuestas serán nulas a no ser que se indique lo contrario.

m) En aquellas carreras en las que dos o más caballos toman la salida pero ninguno la completa, se considerarán nulas todas las apuestas a no ser que se indique lo contrario.

n) Se asignan la condición de «favorito contra pronóstico» (fav) y «segundo favorito contra pronóstico» (2fav) atendiendo a los siguientes criterios:

- El caballo cuya cuota de «precio de salida» (SP) sea la más baja será considerado como favorito contra pronóstico.
- En aquellos casos en los que dos o más caballos compartan la cuota SP más baja, el caballo con el número de tarjeta de carrera más bajo será considerado como favorito contra pronóstico.
- En caso de empate, el caballo con las siguientes cuotas SP más bajas o el caballo con el siguiente número de tarjeta de carrera más bajo será considerado como segundo favorito contra pronóstico.
- Si se retirase un caballo pero siguiese asociado con el favorito contra pronóstico debido a la ausencia de un nuevo mercado, será excluido de los criterios de resolución de apuestas.

o) En las carreras con reservas, las deducciones de la Norma 4 se aplican a todos los corredores excepto si un reserva no se consigue clasificar para la carrera. Si un reserva consigue entrar a la pista por retiradas y se acaba retirando, se seguirán aplicando las deducciones de la Norma 4.

2. Resultados dobles

a) En caso de que el administrador de la carrera revise el orden de paso de meta antes de la confirmación de los resultados oficiales, la resolución reflejará tanto el orden de paso de meta como el resultado oficial, excepto en los casos a continuación enumerados:

i) La carrera se disputa fuera del Reino Unido, Irlanda y Sudáfrica.

ii) Apuestas de los siguientes mercados: carreras ante-post/futuras, previsiones, tricast, each-way your way, a lugar, apuestas sin, insure-bet/money-back, apuestas de encuentros, especiales de favoritos, especiales de acumulador, especiales de *jockey*, especiales de entrenador o cualquier otras especiales a nuestra discreción.

iii) El caballo y el *jockey* completaron el circuito equivocado.

iv) El caballo llevaba peso equivocado o el *jockey* no dio el peso.

v) Carreras declaradas nulas.

vi) Un error de resultado cometido por los jueces o los datos proporcionados antes del resultado oficial.

3. Carreras ante-post/futuras

a) Para que una apuesta sea considerada «ante-post» o «futura» (AP), se deberá realizar la apuesta antes de la confirmación de los participantes finales de la carrera.

b) Las apuestas AP se anulan en las siguientes circunstancias:

i) Si se alteran las condiciones de la carrera;

ii) Si se cambia el lugar de celebración;

iii) Si se expulsa a un caballo, es decir, iba a participar no lo hace por un exceso de participantes en la carrera;

iv) Si un no corredor se declara en un mercado especificamente señalado como «si no corre, se devuelve» (NRMB).

.

c) En caso de que se repita o se aplace una carrera, todas las apuestas AP seguirán siendo válidas dependiendo de las siguientes condiciones:

- La carrera se disputa en un plazo de 7 días desde su fecha original.

- Se mantienen inalteradas las condiciones de la carrera.
- No se cambia el lugar de celebración
- No se reabren las entradas para la carrera.

d) Si la carrera se cancelase, declarase nula o pospusiese sin cumplir las condiciones indicadas en la Norma D.1.3.c, todas las apuestas AP serán consideradas nulas.

e) En caso de que una carrera no se disputase tal y como estaba prevista, nos reservamos el derecho de dejar el mercado AP sin resolver a la espera de información adicional relativa a una posible nueva disputa en el plazo indicado en la Norma D.1.3.c.

f) Las deducciones de la Norma 4 no serán aplicadas a a los mercados AP, pero sí se aplicarán las normas «Dead Heat» tal como se detallan en la <Sección B, Pár. 5.14>.

g) Las condiciones each-way para los mercados AP se determinará en el momento de la realización de apuestas y permanecerán invariables incluso al margen de cualquier fluctuación en el número de participantes en la carrera.

4. Norma4/Sin deducción por no participante

Se realizará una deducción para contrarrestar el impacto de la retirada de caballos de una carrera determinada. Con este ajuste se tiene en cuenta que en una carrera con menos caballos aumenta la posibilidad de victoria de los caballos restantes.

a) Las deducciones de la Norma 4 se calculan teniendo en cuenta las cuotas del caballo o caballos retirados en el momento de salida en nuestros mercados

b) Se podrá realizar una deducción simple o múltiple con respecto a una apuesta, estando limitada la deducción máxima a un 90%. Se realiza una concesión al eximir deducciones del 5%.

c) Las deducciones de la Norma 4 se aplican al «precio de salida» (SP) de un caballo al producirse la retirada antes de la carrera y si hay tiempo suficiente para constituir un nuevo mercado.

d) Las deducciones tanto para las apuestas a victoria como each-way se basan en la siguiente tabla. Por ejemplo, si una apuesta se realiza con una cuota decimal de 13,0 (12/1) y hay una retirada de un corredor con cuota decimal de 3,25 (9/4), se aplicará una deducción del 30%. Las cuotas decimales recalculadas serían de 9,40. Se puede recalcular la deducción usando la siguiente fórmula: (Cuota menos 1) dividida por 100, multiplicada por (100 menos el valor de deducción) y sumándole 1. En este ejemplo, la deducción sería (13,0 – 1) / 100 * 70 + 1 = 9,40.

Cuotas decimales	Cuotas fraccionales	Deducción
1,12 o menos	1/9 o menos	90%
1,13 – 1,19	1/8 – 2/11	85%
1,20 – 1,27	1/5 – 27/100	80%
1,28 – 1,33	7/25 – 33/100	75%
1,34 – 1,44	1/3 – 11/25	70%
1,45 – 1,57	4/9 – 11/20	65%
1,58 – 1,66	4/7 – 13/20	60%
1,67 – 1,83	4/6 – 41/50	55%
1,84 – 1,99	5/6 – 49/50	50%
2,00 – 2,24	Pares – 6/5	45%
2,25 – 2,59	5/4 – 31/20	40%
2,60 – 2,79	8/5 – 7/4	35%
2,80 – 3,39	9/5 – 47/20	30%

3,40 – 4,19	12/5 – 3/1	25%
4,20 – 5,49	16/5 – 22/5	20%
5,50 – 6,99	9/2 – 23/4	15%
7,00 – 10,99	6/1 – 19/2	10%
11,00 y más	10/1 y más	0%

e) La tabla arriba indicada incluye las cuotas presentadas tanto en formatos decimales como fraccionales. Si la opción decimal carece de un equivalente fraccional, nos reservamos el derecho a aplicar las deducciones de la Norma 4 atendiendo a la tabla decimal.

5. Tipos de apuestas exóticas

Las apuestas exóticas se aplican exclusivamente a los caballos indicados. Si en una combinación de apuesta exótica hubiese un no participante, las apuestas relativas a ese no participante serán nulas, mientras que las otras apuestas en la combinación exótica seguirán siendo válidas.

a) Previsiones

Previsión directa (SFC)
Una SFC permite apostar el orden de llegada del primer (1º) y segundo (2º) caballo en una carrera.
Previsión indirecta (RFC)
Una RFC permite apostar el resultado del primer (1º) y segundo (2º) caballo en una carrera al margen del orden de llegada. Se puede entender como dos (2) apuestas SFC separadas, una (1) con cada resultado.
Previsión combinada (CFC)
Una CFC permite elegir tres (3) o más selecciones de una carrera concreta. Para ganar la apuesta será necesario que dos (2) de los caballos seleccionados acaben en el primer (1º) y segundo (2º) puesto al margen del orden de llegada.

i) Las previsiones están disponibles en carreras con tres (3) o más corredores.
ii) Las apuestas de previsión se resuelven según el dividendo SFC. Si por cualquier motivo no se diese el dividendo SFC, las apuestas serán nulas.

b) Tricast

Tricast directo (STC)
Una apuesta STC se hace con el orden de llegada exacto del primer (1º), segundo (2º) y tercer (3º) caballos en una carrera.

Tricast combinado (CTC)
Una apuesta CTC se hace con el primer (1º), segundo (2º) y tercer (3º) caballos en una carrera, al margen del orden de llegada.

i) Los *tricast* se ofertan en carreras en las que se declara el dividendo STC y se resuelven atendiendo al dividendo STC. En caso de ausencia de un dividendo STC declarado, se tratarán las apuestas como si fueran SFC en relación con las opciones seleccionadas para finalizar en primer (1º), segundo (2º) lugar, no teniendo en cuenta el tercer (3º) lugar.

6. Victoria, each-way y mercados derivados

a) Las normas Dead Heat y las deducciones de la Norma 4 se aplican a todos los mercados de victoria, each-way y mercados derivados.

i) Victoria

Una apuesta de «victoria» es una apuesta única al caballo seleccionado que solo se considerará como ganadora si el caballo elegido se proclama ganador de la carrera.

ii) Each-way

Una apuesta «each-way» incluye dos apuestas separadas: una apuesta a «victoria» y una apuesta a «lugar».

- Las condiciones habituales para las apuestas each-way, destacando las condiciones del componente de lugar de la apuesta each-way, están descritas a continuación.
- En los casos en los se incluyan resultados adicionales, las fracciones se podrán ver alteradas de un cuarto (1/4) a un quinto (1/5) a nuestra discreción y podrán ser modificadas tras la realización de la apuesta.
- Los términos de las apuestas each-way están supeditados al número exacto de participantes en la carrera y no al número de participantes indicado en el momento de realizar la apuesta. En las carreras en las que se ofrezca un puesto más, La EMPRESA se reserva el derecho discreccional de eliminar puesto(s) adicional(es). Si se eliminan las condiciones mejoradas, las apuestas se resolverán atendiendo a los términos habituales indicados a continuación.
- Estos son los términos habituales para las apuestas de resultado each-way.

Carreras con hándicap:

2-4 corredores = Solamente victoria
5-7 corredores = 1/4 de las cuotas 1, 2
8-11 corredores = 1/5 de las cuotas 1, 2, 3
12-15 corredores = 1/4 de las cuotas 1, 2, 3
16 o más corredores = 1/4 de las cuotas 1, 2, 3, 4

Carreras sin hándicap:

2-4 corredores = Solamente victoria
5-7 corredores = 1/4 de las cuotas 1, 2
8 o más corredores = 1/5 de las cuotas 1, 2, 3, 4

- Las «dobles», «triples», «acumuladores» each way se resuelven con la parte correspondiente a todos los caballos que ganan y la parte de resultado correspondiente al resultado de todos los caballos.
- Por ejemplo, si se realiza una apuesta acumulador each-way a cuatros caballos, la parte ganadora de cada apuesta each-way prevalecerá solamente si los cuatro caballos consiguen victoria. Si tres caballos triunfan y con el cuarto se acierta el lugar, el componente de victoria del acumulador each-way se considerará como perdido mientras que la parte de lugar del acumulador each-way se considerará como ganador.
- Las cuotas de lugar serán determinadas substrayendo 1, que representa la apuesta, a las cuotas decimales. Este resultado se divide por los términos fraccionarios, añadiéndosele 1 para completar el cálculo. A modo de ejemplo, si un caballo tiene una cuota de 5/1 en una carrera con términos fraccionarios de un quinto (1/5), las cuotas de lugar calculadas, expresadas como cuotas decimales, serían de 2,0. En este ejemplo, el cálculo sería (6,0 – 1) / 5 + 1 = 2,0.
- En aquellos casos en los que los no participantes redujesen el número de participantes de cinco o más a cuatro o menos, la parte de lugar de la apuesta each-way se considerará como una apuesta de solo victoria, transformando la apuesta each-way de victoria-lugar a victoria-victoria.

iii) Each-way your way

- Como con cualquier mercado each-way, el número de lugares está supeditado al número exacto de participantes en la carrera y no al número de lugares indicado en el momento de realizar la apuesta.
- Cuando disminuye el número de participantes hasta tal punto de que reduce las apuestas each-way estandar, el número de puestos de las apuestas «Each-way your way» también disminuye. Esto significa que los puestos se reducirán cuando el número de participantes se reduzca de dieciséis a quince (solamente para hándicap), ocho a siete y cinco a cuatro.
- Se declararán nulas las apuestas si el número de corredores igual al número de puestos objeto de la apuesta tras las deducciones por la reducción del número de participantes.
- Las apuestas están restringidas solamente a each-way singles.
- Las deducciones de la Norma 4 estarán determinadas por las cuotas del caballo retirado en cada mercado correspondiente.

iv) A lugar

- Una vez confirmada una apuesta «a lugar» (no confundir con una apuesta each-way), el número de lugares será invariable al margen de las diferentes alteraciones que el número de participantes en la carrera pudiera sufrir. Sin embargo, si el número de corredores disminuyese hasta alcanzar o ser menor que el número de lugares, las apuestas serán anuladas.
- En el caso de no participación, el resto de las apuestas a los caballos restantes pueden incluir una deducción de la Norma 4 que se base en la siguiente tabla.
- Se podrá realizar una deducción simple o múltiple con respecto a una apuesta, estando limitada la deducción máxima a un 90%. Se realiza una concesión al eximir deducciones del 5%.

Cuotas decimales	Cuotas fraccionales	2 lugares	3 lugares	4 lugares
1,12 o menos	1/9 o menos	45%	30%	20%
1,13 – 1,19	1/8 – 2/11	40%	30%	20%
1,20 – 1,27	1/5 – 27/100	40%	25%	20%
1,28 – 1,33	7/25 – 33/100	35%	25%	20%
1,34 – 1,44	1/3 – 11/25	35%	25%	15%
1,45 – 1,57	4/9 – 11/20	30%	20%	15%
1,58 – 1,66	4/7 – 13/20	30%	20%	15%
1,67 – 1,83	4/6 – 41/50	25%	20%	15%
1,84 – 1,99	5/6 – 49/50	25%	15%	10%
2,00 – 2,24	Pares – 6/5	20%	15%	10%
2,25 – 2,59	5/4 – 31/20	20%	15%	10%
2,60 – 2,79	8/5 – 7/4	15%	10%	10%
2,80 – 3,39	9/5 – 47/20	15%	10%	0%
3,40 – 4,19	12/5 – 3/1	10%	10%	0%
4,20 – 5,19	16/5 – 4/1	10%	0%	0%
5,20 y más	21/5 y más	0%	0%	0%

- La tabla arriba indicada incluye las cuotas presentadas tanto en formatos decimales como fraccionales. Si la opción decimal carece de un equivalente fraccional, nos reservamos el derecho a aplicar las deducciones de la Norma 4 atendiendo a la table decimal.

v) Apuestas sin

- No se tendrán en consideración los caballos excluidos a la hora de resolver mercados de «apuestas sin».

- Los términos each-way, según la Norma D.1.6.a.ii, estarán determinados por el número de corredores en cada mercado correspondiente de apuestas sin.
- Las deducciones de la Norma 4 estarán determinadas por las cuotas del caballo retirado en cada apuesta correspondiente sin mercado.
- En caso de que un no participante dejase solo un (1) caballo con cuota en un mercado de apuestas sin, o si exceptuando los caballos de la apuesta sin no terminase ningún caballo la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

vi) Insure-bet/money-back

Dependiendo del mercado, se devolverá la cantidad apostada en una apuesta a que un caballo ganará la carrera pero acaba segundo (2º) o tercero (3º).

- Si la carrera se reduce a cuatro (4) o menos participantes, se declararán nulas todas las apuestas.

7. Mercados de distancia

a) La resolución de todas las apuestas de distancia se basará en las distancias de «paso de meta» entre los finalizadores en primer (1º) y segundo (2º) lugar, teniendo en cuanta que los respectivos caballos y jockeys completaron el trayecto correcto con el peso correcto. Si se descalificase un caballo por los motivos indicados, no se tendrá en cuenta para fines de resolución.

b) Las distancias suministradas por nuestros proveedores de datos serán utilizadas para fines de resolución.

c) Si el margen de victoria es menor que una longitud, se aplicarán los siguientes valores numéricos.

Dead Heat / Empate (dh) = 0 longitud
Nariz (nse) = 0,05 longitudes
Cabeza corta (shd) = 0,1 longitudes
Cabeza (hd) = 0,2 longitudes
Cuello (nk) = 0,3 longitudes
Media longitud (1/2) = 0,5 longitudes
Tres cuartos (3/4) = 0,75 longitudes

d) La cantidad máxima de «longitudes» en cada carrera es doce (12) longitudes para una carrera Flat Racing y treinta (30) longitudes para National Hunt Racing. En caso de un (1) finalizador, se empleará la máxima distancia como criterio de resolución.

i) Meeting winning distance

Apuesta sobre el total de la distancia de victoria en un meeting concreto.

- A no ser que se indique lo contrario, se excluirá la resolución de carreras árabes y carreras de caridad.
- En caso de «walkover» o si no se declara un resultado oficial (por ejemplo, ningún caballo corre), se añadirán las siguientes longitudes al total: cinco (5) longitudes para Flat Racing y doce (12) longitudes para National Hunt Racing, incluidas las carreras National Hunt Flat.
- Si un meeting incluye una (1) o más carreras que son canceladas, pospuestas o declaradas nulas, se anularán todas las apuestas sobre ese meeting. Sin embargo, las apuestas que ya se hubieran decidido antes de que se cancelase, pospusiese o declarase nula la carrera, sin otro resultado posible, serán resueltas según el resultado correspondiente.

ii) Distancia de victoria

Apuesta sobre la distancia de victoria en un meeting concreto.

- En caso de «walkover» o si no se declara un resultado oficial (por ejemplo, ningún caballo corre), serán declaradas nulas todas las apuestas.

iii) Distancia de victoria de los caballos indicados

Apuesta a la victoria de un caballo por una distancia específica.

- En caso de «walkover» serán declaradas nulas todas las apuestas.

iv) Especial hándicap

- A cada caballo se le proporciona un hándicap en longitudes. Se identificará al ganador del mercado como el competidor que, teniendo en cuenta el hándicap además del resultado de la carrera, haya superado a los demás participantes.
- Se podrán aplicar las normas de desempate y las deducciones de la Norma 4.

8. Especiales

a) A no ser que se indique lo contrario, se excluirán de la resolución de todos los mercados especiales los walkovers, las carreras árabes y las carreras de caridad.

b) En los casos en los que el término «lugar» aparezca en las ofertas de apuestas, las apuestas se resolverán de acuerdo con los términos de las apuestas each-way standar y no estarán sujetas a lugares adicionales. Es más, dichas apuestas estarán sujetas a las mismas normas y disposiciones con las que se administran los no correodres, tal y como aparece en la Norma D.1.6.a.ii, a no ser que se especifiquen términos aterlantivos.

i) *Apuestas de encuentro*

- El caballo que alcanza la posición final más alta entre los enumerados en el mercado será considerado ganador.
- Se pueden aplicar las normas de desempate.
- En caso de que ninguno de los caballos enumerados complete la carrera, todas las apuestas del mercado serán declaradas nulas.
- Si al menos uno (1) de los caballos enumerados es un no participante, todas las apuestas serán declaradas nulas.

ii) Especiales de favorito

Una apuesta sobre un número específico de favoritos con opciones tanto de «ganar» como de finalizar en un «puesto» en la carrera indicada. Para cuestiones de resolución de «especiales de favorito», la definición de favorito indicada en la Norma D.1.1.n se modificará de la siguiente manera:

- En el caso de un evento de favoritos conjuntos o co-favoritos, todos esos caballos serán considerados como «favoritos» con fines resolutivos.
- En el caso de que una (1) o más carreras no se disputasen por el motivo que fuere, se anularán todas las apuestas sobre ese meeting. Sin embargo, aquellas apuestas decididas antes de la interrupción serán resueltas según el resultado de su disputa ya que no podría darse ningún otro.
- Los ganadores de un desempate serán considerados ganadores de pleno derecho para la resolución de apuestas.

iii) Especiales de acumulador

Apuesta realizada al nombre de un caballo como «victoria» o «lugar» en las carreras enumeradas, si procede.

- En caso de que cualquiera de los caballos enumerados no corran por el motivo que fuere, todas las apuestas serán nulas excepto aquellas en las que se apliquen a los caballos enumerados las normas ante-post.
- Los ganadores de un desempate serán considerados ganadores de pleno derecho para la resolución de apuestas.

iv) Especiales de jockey

Apuesta realizada al nombre de un jockey como «victoria» o «lugar», si procede, con respecto a los jinetes que montarán un caballo en un meeting concreto.

- Si el jockey no corre en el meeting en cuestión, todas las apuestas serán declaradas nulas.
- Si uno (1) o más jockeys perdiese por el motivo que fuere las monturas apostadas, se respetarán los resultados posibles, mientras que se anularán aquellos que no se pudiese determinar.
- Los especiales de jockey tendrán en cuenta únicamente las monturas previstas del jockey. Cualquier otra carrera adicional en la que el jockey monte durante un meeting no se tendrán en cuenta para la resolución de apuestas.
- Los ganadores de un desempate serán considerados ganadores de pleno derecho para la resolución de apuestas.

v) Especiales de entrenador

Apuesta realizada al nombre de un entrenador como «victoria» o «lugar», si procede, con respecto a los caballos entrenados bajo su licencia en un meeting concreto.

- Si no corren en el meeting en cuestión ningún caballo de los que entrena, todas las apuestas serán declaradas nulas.
- Si un entrenador no está representado en una (1) o más carreras debido a no participantes, a que la carrera es cancelada, pospuesta o anulada, se respetarán los resultados posibles, mientras que se anularán aquellos que no se pudiese determinar.
- Los ganadores de un desempate serán considerados ganadores de pleno derecho para la resolución de apuestas.

9. In-running

a) Apuestas solamente por victoria y únicamente con cuotas fijas.
b) Se puede implantar un retraso en la apuesta a nuestra discreción.
c) Las apuestas serán nulas si no se concluye la carrera y no hay confirmación oficial del resultado. Consultar Norma D.1.1.b.
d) Las apuestas realizadas una vez terminada la carrera serán nulas.
e) Se aplican las normas de desempate.

eSports

ÍNDICE

Sección 1 - Condiciones del acuerdo

a. Introducción	b. Normas generales de resolución para establecer el resultado

Sección 2 Normas específicas a los géneros/juegos

a. FPS	b. MOBA
c. Juegos de lucha	d. Battle Royale
e. RTS	f. Juegos de cartas
g. Fútbol Esports y Rocket League	h. Baloncesto Esports

A. Introducción

1. La EMPRESA se reserva el derecho de incluir y tratar como si fuesen eSports ofertas en eventos relacionados con juegos/géneros no incluidos en las presentes normas que, de manera razonable, se ajusten a dicha descripción. Repeticiones pasadas o futuras de juegos/géneros que formen parte de una misma serie serán tratadas atendiendo a las normas relacionados a ese juego/género en concreto, tal y como se describen en los presentes Términos y condiciones, al margen de las diferencias en su numeración o denominación. En caso de que un juego, género, evento y/o oferta relacionada no apareciese mencionada de manera específica en los presentes Términos y condiciones, la resolución de dichas ofertas se basará en los principios generales establecidos en los Términos y condiciones.

2. A la hora de realizar una apuesta con La EMPRESA el Titular de la cuenta acepta haber leído, comprendido y aceptado los Términos y condiciones de la presente sección, así como demás Términos y condiciones que regulen el uso del sitio web de La EMPRESA.

3. A no ser que se indique de manera específica en la presente sección, serán de obligado cumplimiento las normas presentes en los Términos y condiciones generales de La EMPRESA . En caso de ambigüedades, el orden de relevancia será el siguiente:

   i. Normas y condiciones publicadas junto con una oferta y/o campaña;

   ii. Normas específicas del juego de eSports (si procede);

   iii. Normas específicas del género de eSports;

   iv. Normas generales de eSports para establecer el resultado;

   v. Términos y condiciones generales de La EMPRESA.

4. Si ninguno de los puntos anteriores proporcionara una solución adecuada, La EMPRESA se reserva el derecho, discrecional, de establecer ofertas de manera individual siguiendo principios equitativos,

acogiéndose a las normas, costumbres y definiciones aceptadas de manera general relativas a las apuestas.

B. Normas generales de resolución para establecer el resultado

1. A la hora de establecer los resultados, La EMPRESA hará todo lo posible para acogerse a la información obtenida de primera mano de los organizadores (durante o inmediatamente después de que el evento haya concluido) a través de la retransmisión de la partida y de las informaciones que en esta se muestren, API del juego y sitio web oficial. Si esta información fuese objeto de conflicto, disputa o si se omitiese el visionado directo, así como de las fuentes oficiales y/o si hubiese un error flagrante en la información que las fuentes antes citadas incluyen, el establecimiento de los resultados de la apuesta se basará en otras fuentes públicas.

2. El resultado de las apuestas no incluirá cambios derivados y/o atribuibles, entre otras causas, a: descalificaciones, penalizaciones, protestas, resultados *sub iudice* y/o cambios sucesivos de los resultados oficiales posteriores a la finalización del evento y una vez el resultado hubiera sido anunciado, aunque fuera de manera preliminar. Para las apuestas relativas a las competiciones que se prologan más allá de 1 ronda/fase (por ejemplo: apuestas sobre torneos), solamente se tendrán en consideración las modificaciones que afecten a apuestas cuyo resultado todavía no se hubiera decidido. El siguiente ejemplo sirve de guía general sobre cómo tratar dichas apuestas en casos equiparables: Una apuesta por un equipo que llegará a semifinales de un torneo se considerará como ganadora una vez los organizadores así lo consideren, incluso si el equipo objeto de la apuesta fuera descalificado del torneo posteriormente y por el motivo que fuere.

3. A pesar de la puesta en práctica de un sistema de precauciones para que se represente de manera fidedigna el evento tal y como lo planifican los organizadores, cualquier referencia al orden de aparición de los participantes, al lugar de dicho evento, etc., tendrá consideración meramente informativa. Cambios relativos a si los participantes juegan como local o visitante, así como relativos a las ubicaciones diferentes a las anunciadas, no serán motivo de anulación de las apuestas hechas.

4. Antes o durante un evento/partida, La EMPRESA podrá decidir mostrar los resultados anteriores y actuales, marcadores y otras estadísticas relacionadas con la oferta. Se entiende que La EMPRESA proporciona dichos datos con fines meramente informativos y no reconoce ni acepta responsabilidad de ningún tipo en lo referente a la veracidad de los mismos. Todos los datos presentados de dicho modo deberán ser tratados como no oficiales y cualquier inexactitud no se considerará como motivo para cancelar una apuesta.

5. En caso de errores ortográficos y/o cambios en el nombre del participante/evento/videojuego, las apuestas seguirán siendo válidas siempre y cuando esté razonablemente claro y se pueda confirmar mediante fuentes fiables que el objeto de la apuesta realizada sea el mismo que el supuesto por el participante/evento/videojuego.

6. El plazo (tiempo para la desconexión) indicado en el sitio web tiene solamente fines meramente informativos. La EMPRESA se reserva el derecho discrecional de suspender, de manera parcial o total, las apuestas en cualquier momento si lo considera necesario.

7. La EMPRESA se reserva el derecho, único y aplicado a discreción, de anular apuestas si se produjeran las siguientes situaciones:

i. La EMPRESA experimenta lagunas en la recepción de datos/imágenes/transmisión de cualquiera de las fuentes/proveedores, teniendo como resultado que La EMPRESA presente cuotas que no reflejan el estado actual de la apuesta;

ii. Resulta ser obvio que las apuestas han sido realizadas desde cuentas que tiene transmisión de datos/imágenes no disponibles en ese momento por parte de La EMPRESA

iii. Las apuestas se han realizado después de que algún participante hubiera ganado una ventaja suficiente para alterar las cuotas de cualquier oferta, incluso de manera teórica, sin que hubiese un ajuste de dichas cuotas que reflejase el estado de la apuesta.

8. Si una partida comenzara a una hora diferente a la indicada en el sitio web, no se considerará como motivo válido para cancelar las apuestas, siempre y cuando esa misma partida sea la siguiente para ambos equipos en el mismo torneo y sea válida dentro de la ronda/fase en la que debía disputarse.

9. A no ser que se indique de manera explícita, si los organizadores incluyen prórrogas/rondas extra, partida(s) de calificación o series de partidas para determinar la clasificación y/o el resultado, La EMPRESA tendrá en consideración estos resultados y las consecuencias derivadas de las partidas/rondas/prórrogas para el resultado de las apuestas relativas a dichas partidas/clasificaciones.

10. Todas las apuestas relacionadas con partidas o partes de partidas que no se disputen o cuyo resultado se resuelva por no comparecencia serán consideradas nulas. Con la finalidad de resolver los resultados de apuestas relativas a acciones que ocurran en el transcurso de una partida (o de una parte de la partida), se considerará que estas ocurren o bien una vez se haya iniciado el cronómetro de la partida o bien cuando el participante realice dicha acción durante la partida (o durante una parte de esta), sea la que fuere la primera de ambas circunstancias.

11. Se procederá a la devolución de las apuestas relativas a ofertas relacionadas con encuentros o partes de estos que se interrumpiesen por el motivo que fuere, sin que los organizadores, en un plazo de 12 horas a partir del momento del inicio del encuentro, no anunciasen un resultado. Todas las ofertas relativas a apuestas cuyo resultado ya estuviesen decidido antes de la interrupción y sin posibilidad de que este se viese modificado al margen de eventos futuros se considerarán como resueltas.

12. En lo relativo a Cuotas de encuentro, Resultados de las series y Equipo que avanza, la primera decisión oficial relativa al resultado de la oferta emitida por los organizadores en las 12 horas siguientes a la finalización/suspensión será considerada como factor decisivo para establecer el resultado de las apuestas, incluyendo no solamente las decisiones relativas a las descalificaciones, abandonos, retiradas, etc. que serán tenidas en consideración para el establecimiento de los resultados de las apuestas. En aquellos casos en los que la oferta finalice con un empate sin que este resultado hubiera estado entre las opciones de la apuesta, se procederá a la devolución de la misma.

13. Si se decidiera que un enfrentamiento suspendido (o una parte del mismo) se reanudase transcurridas menos de 12 horas del horario inicial, todas las apuestas cursadas relativas al encuentro original seguirán en pie y se resolverán según se desarrolle dicha reanudación.

14. Si se decidiera que un enfrentamiento (o una parte del mismo) se reiniciase transcurridas menos de 12 horas del horario inicial, todas las apuestas cursadas relativas al encuentro original que no pudiesen haber sido resultas antes de la interrupción, serán declaradas nulas.

15. A no ser que se indique lo contrario en las normas específicas del juego o en conjunción la oferta de la apuesta, los eventos específicos que son parte de los torneos/competiciones que no se disputen, se pospongan y/o aplacen por un plazo mayor de 12 horas tras el último horario indicado por la autoridad competente debido a conflictos de horario, cuestiones técnicas o casos similares se declararán nulos, excepto en los siguientes casos, que seguirán siendo válidos:

a. Eventos en los que los horarios de inicio no hayan sido todavía confirmados por la autoridad competente en el momento de cursarse la apuesta;

b. Eventos aplazados debido a conflictos de horarios, pero se disputarán en la misma jornada/semana/ronda (si procediese) y el aplazamiento no cambia el orden de los emparejamientos oficiales de ninguno de los participantes en la oferta;

c. Eventos cuyos horarios de inicio se anticipen (adelanten) pero siga estando prevista su disputa en la misma jornada/semana/ronda (si procediese) y, sin perjuicio de lo previamente indicado y de casos similares según <Sección A, Pár. 5.4>, el cambio no modifica el orden de los emparejamientos oficiales de ninguno de los participantes en la oferta.

16 Si se diera el caso de que cualquier de los participantes compitiese en un encuentro del mismo torneo contra un oponente diferente entre el momento de la interrupción y la reanudación de la partida inicial, todas las apuestas pendientes relativas a la partida inicial serán consideradas nulas al margen de los resultados de la reanudación de dicha partida.

17 A no ser que se indique lo contrario, las ofertas relativas a los resultados de un torneo y/o de los encuentros/eventos programados durante un período de 2 o más días seguirán siendo válidas siempre y cuando dicho evento llegue a su fin y los organizadores anuncien resultados oficiales durante el año en cuestión al margen de la participación (o ausencia) presente o futura de cualquiera de los participantes señalados y/o previamente anunciados.

18 En caso de encuentros que no se finalizasen antes de su conclusión natural y cuando el resultado sea una decisión de los organizadores en un plazo de menos de 36 horas desde el momento de inicio del evento sin que se reanudase el encuentro tras su interrupción, La EMPRESA considerará dicha decisión como resultado oficial para todas aquellas ofertas que incluyan el resultado del encuentro y/o desarrollo del torneo (por ejemplo, Probabilidades del encuentro [match odds] y Participante avanza a la siguiente ronda [Participante to reach next round]) siempre y cuando la decisión no cambie el resultado de dichas ofertas en el momento de la interrupción. En ese caso se devolverán las apuestas. (Por ejemplo, el equipo A lleva ventaja de 2 mapas a cero en una partida al mejor de 5 mapas y el equipo B abandona: los organizadores declaran ganador al equipo A = la apuesta será válida. Sin

embargo, si la misma apuesta sobre una partida a 5 mapas se interrumpe con un resultado de 1-1 y los organizadores declaran ganador a uno de los dos equipos, la apuesta será nula). Todas las demás ofertas serán declaradas nulas a excepción de aquellas cuyo resultado ya estuviese decidido antes de la interrupción sin posibilidad de que este se viese modificado al margen de eventos futuros, que se considerarán como resueltas.

19 Los resultados de apuestas relacionados con cantidades (por ejemplo, Número de muertos [total kills]) y otras apuestas relacionadas con terminología específica se resolverán atendiendo a la definición que los organizadores tengan de dichos términos computables. A no ser que se presenten pruebas ineludibles, La EMPRESA no aceptará reclamaciones derivadas de la interpretación de dichos términos.

20 A no ser que se indique lo contrario, al realizar apuestas sobre "totales" o "clasificaciones" se realizaran devoluciones atendiendo a participantes/resultados que no hayan competido o se hayan retirado de un evento antes del comienzo de dicho evento al completo (incluidos eventos de calificación) por el motivo que fuere.

21 Las ofertas que hagan referencia a la actuación de un único participante en un evento/periodo de tiempo determinado (tal y como la evolución durante un torneo del equipo X) requiere que el participante en cuestión tenga un papel activo en al menos una de las fases del evento/periodo de tiempo una vez se haya acordado y/o aceptado la apuesta.

22 No habrá motivos para la devolución incluso si el resultado ganador de una partida/evento es un participante/resultado que no se haya incluido en el objeto de la apuesta. El apostante tiene en todas las ofertas la posibilidad de solicitar el precio por un participante/resultado no incluido. La EMPRESA se reserva el derecho discrecional de declinar dichas solicitudes.

23 Aquellas ofertas que confronten la actuación de dos o más participantes durante un periodo de tiempo determinado/competición se resolverán únicamente atendiendo al resultado obtenido por los participantes indicados, sin tener en consideración a otros participantes de la misma competición/evento.

24 En caso de participantes descalificados/suspendidos/sancionados que no puedan participar en la siguiente fase/parte de un evento/competición por el motivo que fuere, así como en caso de retirada voluntaria, se considerará que la descalificación en cuestión tuvo lugar en el momento de su anuncio oficial. No se alterarán los resultados anteriores al margen de las modificaciones que dichas acciones provoquen.

25 Si en una apuesta sobre "totales" o "clasificaciones" dos o más participantes obtuvieran el mismo resultado y los organizadores no hiciese distinción en su clasificación final, se aplicará la "Regla de empate" [Dead Heat rule], tal y como aparece en los Términos y condiciones generales de apuestas deportivas de La EMPRESA <Sección B, Pár. 5.14>.

26 La EMPRESA devolverá las apuestas de ofertas que comparen los logros/actuaciones de dos participantes durante un periodo de tiempo determinado (por ejemplo, Mejor clasificación final, Ganador de la partida, Ganador del mapa X) si dieran alguna de las siguientes circunstancias:

i. No se ofertó ninguna probabilidad de Dead Heat y los organizadores decidiesen que no se disputen rondas de desempate/prórrogas/rondas adicionales para que se produzca un resultado/oferta o elabore una clasificación entre los jugadores que obtuvieran el mismo resultado;

ii. Cualquiera de los participantes indicados no compite en las fases/partes siguientes del evento en cuestión una vez se haya acordado y/o aceptado la apuesta;

iii. Ninguno de los participantes indicados aparece incluido en la clasificación correspondiente;

iv. Se considera que ninguno de los participantes indicados ha alcanzado los requisitos específicos una vez acordada y/o aceptada la apuesta y no se hubiera ofertado la posibilidad de dicho resultado.

27 Aquellas ofertas que comparen los resultados/logros de tres participantes serán tratadas en detalle en la cláusula antes mencionada excepto si dos o más participantes compartieran la posición final correspondiente, caso en el que se aplicaría la "Regla de empate" [Dead Heat rule] tal y como aparece en los Términos y condiciones generales de apuestas deportivas de La EMPRESA Sección B, Pár. 5.14>.

28 Las normas que rigen las apuestas sobre "totales" y "clasificaciones" se aplicarán en ofertas que comparen los logros/actuaciones de cuatro o más participantes excepto en las ofertas específicamente denominas "apuestas de grupo". En dichos casos se devolverán las apuestas si al menos uno de los participantes indicados no participase de manera activa, por el motivo que fuere, una vez acordada y/o aceptada la apuesta.

29 A no ser que el resultado de la oferta ya haya sido determinado antes de que se anuncien las modificaciones, las apuestas relativas a una carrera por acontecimientos/totales determinados (por ejemplo, primer participante en ganar X rondas, más/menos mapas jugados) o el margen/diferencia del criterio en cuestión completado entre participantes (por ejemplo, Hándicap del mapa, Resultado exacto del mapa en la partida) se considerarán como nulos en caso de que se modifique completamente el formato de la partida de tal modo que se altere la ocurrencia de dichos criterios y sus respectivas probabilidades, incluidos no solamente los casos en los que el número impar de mapas previstos previamente anunciado (por ejemplo, Al mejor de 1/3/5) se modifique por uno par (por ejemplo, Al mejor de 2/4/6) y viceversa. Las apuestas serán válidas y se resolverán consecuentemente en aquellas ofertas en las que los cambios anunciados no sean relevantes (por ejemplo, las cuotas de un encuentro seguirán siendo válidas si el número de mapas previsto en 3 se modifica a 5) o el resultado de la oferta ya haya quedado determinada antes de que se anuncie el cambio. El siguiente ejemplo sirve de guía general de cómo tratar dichas apuestas en casos equiparables: Una apuesta relativa al ganador del 1º mapa seguirá siendo válida si se modifica el número de partidas de 3 a 5 mapas, pero una apuesta sobre más/menos mapas totales se consideraría nula ante dicho cambio.

30 Si La EMPRESA ofreciera por equivocación cuotas y líneas de la oferta que se basen en un número diferente de mapas/partidas/rondas al previsto, las apuestas relativas a una carrera por acontecimientos/totales determinados (por ejemplo, primer participante en ganar X rondas, más/menos mapas jugados) o el margen/diferencia del criterio en cuestión completado entre participantes (por ejemplo, Hándicap del mapa, Puntuación exacta del mapa en la partida) se considerarán como nulos en caso de que el formato de la partida sea completamente diferente, de tal modo que se altere la ocurrencia de dichos criterios y sus respectivas probabilidades, incluidos no

solamente los casos en los que se calculen a partir de un número impar de mapas (por ejemplo, Al mejor de 1/3/5) cuando la partida esta prevista al mejor de un número par (por ejemplo, Al mejor de 2/4/6) y viceversa. Las apuestas serán válidas y se resolverán consecuentemente en aquellas ofertas en las que las discrepancias no sean relevantes (por ejemplo, las probabilidades de una partida seguirán siendo válidas si el número de mapas apostado es de 3 en lugar de 5) o el resultado de la oferta ya haya quedado determinada antes de que se anuncie el cambio. El siguiente ejemplo sirve de guía general de cómo tratar dichas apuestas en casos equiparables: Una apuesta relativa al ganador del 1º mapa seguirá siendo válida si apareciera descrita como de 3 mapas en lugar de 5 mapas, pero una apuesta sobre más/menos mapas totales se consideraría nula en esas circunstancias.

31 Durante eventos concretos La EMPRESA podrá decidir a discreción ofertar apuestas con una selección reducida de participantes incluyendo opciones como "cualquier otro", "el resto" o similares. Esta opción incluye a todos los participantes no indicados excepto los mencionados de manera específica como disponibles. La EMPRESA se reserva el derecho de enumerar/especificar más participantes en fases posteriores. Si los nuevos participantes enumerados ganasen, se considerarán como no indicados hasta el momento en el que hubiesen sido consecuentemente incluidos.

32 Las ofertas que hagan referencia específica a la actuación de un participante en un evento/periodo de tiempo determinado (por ejemplo, Equipo X vs. el resto u otro ganador que no sea el Equipo X) se considerarán nulas si el participante en cuestión no tiene un papel activo en al menos una de las fases del evento/periodo de tiempo una vez se haya acordado y/o aceptado la apuesta.

33 Si una partida comenzase con un número diferente de participantes que los indicados en las normas del evento (por ejemplo, alguno de los equipos comienza la partida con solo 4 jugadores en lugar de los 5 previstos) se considerarán como nulas todas las apuestas. En caso de que cualquiera de los equipos pierda temporalmente y/o permanentemente a un número de jugadores una vez comenzada la partida con el número establecido de jugadores según las normas del evento, las apuestas serán válidas.

34 Las apuestas sobre partidas/eventos que incluyan a participantes que empleen un alias diferente/erróneo o usen una "cuenta de pitufo" serán válidas, siempre y cuando no resulte obvio que el participante que emplea dicho alias no es en realidad el que se creía. En dichos casos las apuestas serán nulas.

35 Las apuestas sobre equipos serán consideradas válidas al margen de los individuos que formen parte de ese equipo. Si los organizadores permiten que un equipo juegue con un participante inesperado o un substituto, todas las apuestas serán válidas siempre y cuando se anuncie un resultado oficial.

36 Cualquier clasificación previa al torneo principal (si procediese) será considerada como una parte válida de la competición. De esta manera, se considerará que cualquier participante eliminado en las rondas clasificatorias ha sido derrotado por alguien preclasificado o que ha obtenido la clasificación.

37 En el caso de apuestas con referencias temporales, se tendrán en cuenta las siguientes interpretaciones: "en los primeros 30 minutos" incluirá el periodo de tiempo comprendido entre 0 y 29 minutos y 59 segundos; "entre los minutos 10 y 20" incluirá el periodo de tiempo entre el minuto 10 y 0 segundos y el minuto 19 y 59 segundos.

38 Cualquier apuesta relativa a la duración hará referencia al tiempo transcurrido en el mapa/ronda/evento, según proceda. Por ejemplo, una apuesta sobre Más de 30,5 minutos en un mapa será considerada como "finalizada" una vez hayan transcurrido más de 30 minutos y medio en el mapa en cuestión.

39 Cualquier referencia a "ganador" y/o parte "alta" será válida al margen de si se le conceden mapas y/o cualquier otra ventaja a cualquier participante.

40 A no ser que se especifique lo contrario, se tendrán en consideración con fines de resolución las ventajas concedidas por la estructura de un evento. Sin embargo, cualquier referencia a los índices específicos de Mapas, Juegos, etc. tal y como aparecen en el sitio será considerada como relevante para la fase del encuentro que se esté disputando. Por ejemplo: en un encuentro al mejor de 3 mapas en el que el Equipo A empiece con una ventaja de 1 mapa, cualquier oferta relativa al Mapa 1 hará referencia al resultado derivado del segundo mapa del encuentro, esto es, del primer mapa que se dispute.

2. Normas específicas de géneros/juegos

A. FPS

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género de los FPS (First Person Shooter/Tirardor en primera persona). Se incluyen aquí, entre otros, Call of Duty, Counterstrike, Overwatch, Quake, Valorant y Rainbow Six. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Si fueran necesarias prórrogas/mapas extra/rondas adicionales para decidir el resultado de un encuentro (o de parte de este) y a no ser que se indique lo contrario en la oferta, los resultados derivados de las partidas añadidas se tendrán en consideración para establecer la resolución de la apuesta.
Sin embargo, esto no se aplicará en los casos de ofertas de Puntuación correcta.

2 Para Cuotas del encuentro, Resultados de las series, Mapas totales y Hándicap del mapa se deberá iniciar el primer mapa previsto para que la apuesta tenga validez.
La excepción a este respecto serán los mapas que las normas del evento concedan a los participantes derivados de los "ganadores" y/o de la parte "alta" del cuadro.
En estos casos, dichos mapas se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.

3 Para Mapas totales, Hándicap del mapa Puntuación correcta, Duración, Mapa X, Primer X/Primero en X, As, Muertes/Racha de muertes y muertes de un jugador, se deberán completar todas las partes del mapa/todos los mapas previstos para que la apuesta tenga validez. En caso de abandono de un evento antes de su finalización natural, las apuestas relativas a más/menos en relación a Mapas totales o Hándicaps del encuentro se resolverán si se hubiera alcanzado el resultado relativo a dichas ofertas; de lo contrario, las apuestas se declararán como nulas.

4 Para Puntuación correcta se deberán completar todos los mapas previstos para que las apuestas sean válidas.

5 Para Duración, la resolución de las apuestas relativas a la duración incluirán también el tiempo necesario para completar cualquier mapa adicional/de prórroga necesario para finalizar de manera definitiva (o parcial) el encuentro objeto de la apuesta.
Cualquier mapa otorgado según las normas del evento a los participantes "ganadores" o procedentes de la parte "alta" del cuadro serán computados como "0" (cero) minutos a la hora de establecer el resultado de la apuesta.

6 Para Mapa X se deberá completar el mapa indicado para que las apuestas sean válidas.

7 Para Primer X/Primero en X, la oferta de la apuesta hace relación a cuál de los participantes es el primero en conseguir/alcanzar un valor previamente indicado. A no ser que se oferte como resultado un empate (es decir, ninguno de los equipos), si ninguno de los participantes obtuviera los valores indicados, se devolverán las apuestas.

8 Para As, las apuestas hacen referencia a un único participante que haya matado solo a todo el equipo contrario en cualquier ronda de o durante una parte del encuentro tal y como se especifica en la oferta.

9 Para Muertes de un jugador, los resultados de apuestas relacionados con cantidades (por ejemplo, Número de muertes infligidas [total kills]) y otras apuestas relacionadas con terminología específica se resolverán atendiendo a la definición que los organizadores tengan de dichos elementos computables. A no ser que se presenten pruebas ineludibles, La EMPRESA no resolverá reclamaciones derivadas de la interpretación de dichos elementos.

Counterstrike/Valorant

10 Para Hándicap de la ronda y Rondas totales en Counterstrike, se deberán completar todas las rondas previstas para que las apuestas sean válidas, incluyendo rondas extra derivadas de la prórroga si fuese necesaria su disputa.

Si se abandonase una partida antes de su final natural (al margen de cualquier decisión por parte de los organizadores), las apuestas serán consideradas nulas a no ser que mínimo/máximo o el Hándicap de la ronda marcado para que la apuesta tuviere valor hubiera sido ya superado en el momento del abandono de la partida.

En este caso, las apuestas se resolverán según los resultados obtenidos hasta el momento del abandono de la partida.

11 Para Rondas totales de Counterstrike, cualquier Mapa otorgado según las normas del evento a los participantes procedentes de "cuadro de ganadores" serán computados como "0" (cero) rondas a la hora de establecer el resultado de la apuesta.

12 Para ofertas de ronda X en Counterstrike, se deberá completar la ronda indicada para que las apuestas sean válidas.

13: Para ofertas de Muertes en Counterstrike, los resultados de las apuestas incluirán cualquier muerte ocurrida tras la explosión o desactivación de una bomba entre rondas.

B. MOBA

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género de los MOBA (Multiplayer Online Battle Arena/Campo de batalla multijugador en línea). Se incluye en este género, entre otros, DOTA 2, King of Glory, League of Legends, Wild Rift, Mobile Legends, Smite y Vainglory. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Para las Cuotas del encuentro, Resultados de las series, Mapas totales y Hándicap del mapa, se deberá iniciar el primer mapa previsto para que la apuesta tenga validez.
La excepción a este respecto serán los mapas que las normas del evento concedan a los participantes derivados de los “ganadores“ y/o de la parte "alta" del cuadro.
En estos casos, dichos mapas se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.

2 Para los Mapas totales, Hándicap del mapa Puntuación correcta y ofertas de mapa, se deberán completar todas las partes del mapa/todos los mapas previstos para que la apuesta tenga validez. En caso de abandono de un evento antes de su finalización natural, las apuestas relativas a más/menos en relación a Mapas totales o Hándicaps del encuentro se resolverán si se hubiera alcanzado el resultado relativo a dichas ofertas; de lo contrario, las apuestas se declararán como nulas.

3 Para ofertas de Duración, Primer X/Primero en X y Muertes/Racha de muertes, se deberán completar todas las partes de una partida objeto de una oferta para que la apuesta tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.
Cualquier mapa otorgado según las normas del evento a los participantes procedentes de "cuadro de ganadores" serán computados como "0" (cero) minutos a la hora de establecer el resultado de la apuesta de Duración.

4 Para ofertas de Primer X/Primero en X, la apuesta hace referencia a cuál de los participantes es el primero en conseguir/alcanzar un valor previamente indicado.
A no ser que se oferte como resultado un empate (es decir, ninguno de los equipos), si ninguno de los participantes obtuviera los valores indicados, se devolverán las apuestas.

5 Ofertas de muertes/racha de muertes, todas las apuestas sobre muertes y/o racha de muertes tendrán solamente en consideración las bajas infligidas a los rivales, según proceda.
Las muertes infligidas por cualquier elemento que no esté controlado por el rival no contarán para la resolución de la apuesta.

6 Sucesos del juego, artículos y personajes no jugadores (PNJ): A efectos de resolución de la apuesta, las ofertas relativas a los siguientes artículos, sucesos del juego y PNJ requerirán la finalización de todas las partes de un encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y la posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

- Objetivos
- Alcanzando el límite de la fase

Todas las apuestas relativas a objetivos hacen referencia únicamente a los objetivos específicos del mapa. La victoria en el mapa no se considerará como un objetivo para la resolución de la apuesta.

A no ser que se oferte como resultado un empate (es decir, ninguno de los equipos), si ninguno de los participantes obtuviera los valores indicados, se devolverán las apuestas.
La EMPRESA se reserva el derecho a incluir junto con los arriba indicados otros sucesos, artículos y PNJ que no aparecieran arriba enumerados siempre y cuando se adapten a la misma categoría.

DOTA 2 + League of Legends (LoL)

7 Para ofertas de Masacres/ultra-kill, As, Racha de muertes e Inmuebles, se deberán completar todas las partes de una partida objeto de una oferta para que la apuesta tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

8 Todas los eventos relativos a masacres/ultra-kill tendrán validez si su ocurrencia se anunciase en la partida (o en a la parte de esta a la que la apuesta haga referencia) a través de los gráficos de la pantalla.

9 Las ofertas de As de League of Legends hacen referencia a un único participante al que se le otorga la muerte del último campeón del equipo rival.

10 Para ofertas de “Mapas Totales”, cualquier Mapa otorgado según las normas del evento a los participantes procedentes de "cuadro de ganadores" serán computados como "0" (cero) asistencias a la hora de establecer el resultado de la apuesta.

12 Para ofertas de Inmuebles en DOTA 2, se considerarán como "inmuebles" los siguientes elementos del juego: Cuarteles, templos y torres. La "denegación" de la destrucción de alguno de estos inmuebles también se tendrá en consideración para resolver la apuesta.
Para ofertas de Inmuebles en League of Legends, se considerarán como "inmuebles" los siguientes elementos del juego: Torretas e Inhibidores y la destrucción de cualquiera de los inmuebles antes indicados se considerará siempre como una acción infligida por los rivales.

13 A efectos de resolución de la apuesta, las ofertas relativas a los siguientes artículos, sucesos del juego y PNJ requerirán la finalización de todas las partes de un encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y la posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

<u>DOTA 2</u>

- *Aegis*
- *Buyback*
- *Courier*
- *Divine Rapier*
- *Mega-creeps*
- *Alcanzando el límite de la fase*
- *Roshans*
- *Torres*
- *Cuarteles*

<u>League of Legends:</u>

- *Barones*
- *Dragones*
- *Alcanzando el límite de la fase*
- *Rift Herald*
- *Torretas*
- *Inhibidores*

La EMPRESA se reserva el derecho a incluir junto con los arriba indicados otros sucesos, artículos y PNJ que no aparecieran arriba enumerados siempre y cuando se adapten a la misma categoría.

C. Juegos de lucha

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género de los juegos de lucha. Se incluye en este género, entre otros, Dragonball, Street Fighter, Super Smash Bros y Tekken. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Para las Cuotas de la partida, Resultados de las series, Totales de la partida y Hándicap de la partida, se deberá iniciar el primer mapa previsto para que la apuesta tenga validez.
La excepción a este respecto serán las partidas que las normas del evento concedan a los participantes derivados de los “ganadores“ y/o de la parte "alta" del cuadro.
En estos casos, dichas partidas se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.

2 Para los Totales de las partidas, Hándicap de las partidas, Puntuación correcta y Partida X/Ronda X, se deberán completar todas las partes de las partidas previstas para que la apuesta tenga validez. En caso de abandono de un evento antes de su finalización natural, las apuestas relativas a más/menos en relación con Totales de partidas o Hándicaps de partidas se resolverán si se hubiera alcanzado el resultado relativo a dichas ofertas; de lo contrario, se declararán como nulas las apuestas.

3. Para Duración y Rondas totales, se deberán completar todas las partes de una partida objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.
Cualquier partida/ronda otorgada según las normas del evento a los participantes procedentes del cuadro de “ganadores" serán computados como "0" (cero) rondas a la hora de establecer el resultado de la apuesta.

4 Para Rondas totales y Hándicap de la ronda, se deberán completar todas las rondas previstas para que las apuestas sean válidas. En caso de interrupción de un encuentro antes de su final natural y al margen de cualquier decisión por parte de los organizadores, las apuestas serán consideradas nulas a no ser que mínimo/máximo marcado para que la apuesta tuviere valor hubiera sido ya superado en el momento de la interrupción de la partida. Si se diese dicho caso, las apuestas se resolverán según los resultados obtenidos antes del momento del abandono.

D. Battle Royale

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género Battle Royale. Se incluyen en este género, entre otros, PUBG y Fortnite. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Para resolver el Vencedora del encuentro, la última persona/dúo/equipo que sobreviva será considerada como vencedor del encuentro.
En Resultados de las series, se considerará como ganador de la serie la persona/dúo/equipo que haya acumulado más puntos durante los encuentros de la serie.
La resolución también incluirá cualquier mapa, 1 contra 1 y/o partida adicional que los organizadores consideren como desempate.
Si tras un desempate adicional, la oferta acabase con empate como resultado y si el empate no estuviera entre las opciones de la apuesta, se devolverán las apuestas.

2. Para Duración, Muertes/Eliminaciones y Primer X/Primero en X, se deberán completar todas las partes de una partida objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.
Para Primer X/Primero en X, la oferta hace referencia a cuál de los participantes es el primero en conseguir/alcanzar un valor previamente indicado.
A no ser que se oferte como resultado un empate (es decir, ninguno de los equipos), si ninguno de los participantes obtuviera los valores indicados, se devolverán las apuestas.

3 Para Muertes y Eliminaciones, solo las muertes/eliminaciones provocadas o controladas por el adversario será tenidas en consideración con fines de resolución.
Las Muertes/Eliminaciones que ocurran en la "zona roja" no se contabilizarán a efectos de resolución, mientras que las muertes provocadas por vehículos se le atribuirán al equipo que utilice dicho vehículo.

E. RTS

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género de los RTS (Real Time Strategy/Estrategia en Tiempo Real). Se incluyen en este género, entre otros, Starcraft 2 y Warcraft. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Para las Cuotas del encuentro, Resultados de las series, Mapas totales y Hándicap del mapa, se deberá iniciar el primer mapa previsto para que la apuesta tenga validez.
La excepción a este respecto serán los mapas que las normas del evento concedan a los participantes derivados de los “ganadores“ y/o de la parte "alta" del cuadro.
En estos casos, dichos mapas se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.

2 Resultados de las series hace referencia al resultado conjunto derivado de cualquier combinación de partidas/series válidas para la misma ronda/fase en la que se enfrenten los mismos participantes durante la celebración de un torneo.

3 Si el mapa tuviese que repetirse al terminar en empate, se descartará el resultado del mapa inicial y el resultado de la repetición servirá para resolver la apuesta.
Para Mapas totales, cualquier Mapa que se vuelva a jugar debido a un empate se considerará únicamente como el primer mapa.

4 Para Mapas totales y Hándicap del mapa, se deberán completar todos los mapas previstos para que las apuestas sean válidas. Si se abandonase un encuentro antes de su final natural y al margen de cualquier decisión por parte de los organizadores, las apuestas serán consideradas nulas a no ser que mínimo/máximo marcado para que la apuesta tuviere valor ya hubiera sido superado en el momento del abandono del encuentro. En este caso, las apuestas se resolverán según los resultados obtenidos hasta el momento del abandono del encuentro.

5. Para Puntuación correcta, Duración y Mapa X, se deberán completar todas las partes de una partida objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y la posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.
Para Duración, cualquier mapa otorgado según las normas del evento a los participantes procedentes de cuadro de “ganadores" serán computados como "0" (cero) minutos a la hora de establecer el resultado de la apuesta.
Para Mapa X, se deberá completar el mapa indicado para que las apuestas sean válidas.

6 Para ofertas de Primer X/Primero en X apuesta hace referencia a cuál de los participantes es el primero en conseguir/alcanzar un valor previamente indicado.
A no ser que se oferte como resultado un empate (es decir, ninguno de los equipos), si ninguno de los participantes obtuviera los valores indicados, se devolverán las apuestas.

F. Juegos de cartas

Las siguientes normas se aplican a cualquier juego caracterizado como perteneciente al género de los juegos de cartas. Se incluyen en este género, entre otros, Hearthstone y Magic: The Gathering. En aquellos casos en los que existen normas específicas y presentadas por separado para cualquier juego que sea considerado como parte de este género, estas complementarán y se antepondrán (si procede) a las normas específicas de dicho género. La EMPRESA se reserva el derecho de aplicar las normas de resolución de este género a cualquier juego que no aparezca antes indicado y que sea caracterizado como tal.

1 Para las Cuotas del encuentro y Hándicap de las partidas, si la partida tuviese que repetirse al terminar en empate, se descartará el resultado de la partida inicial y el resultado de la repetición servirá para resolver la apuesta.
Para Total de partidas, cualquier partida que se vuelva a jugar debido a un empate se considerará únicamente como la primera partida.

2 Para Total de partidas y Hándicap de las partidas, se deberá iniciar la primera partida prevista para que la apuesta tenga validez, excepto los mapas concedidos por normativa del evento a los participantes procedentes del cuadro de “ganadores". En estos casos, dichas partidas se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.
Se deberán completar todas las partidas previstas para que las apuestas sean válidas. En caso de interrupción de una partida antes de su final natural y al margen de cualquier decisión por parte de los organizadores, las apuestas serán consideradas nulas a no ser que mínimo/máximo marcado para que la apuesta tuviere valor ya hubiera sido superado en el momento de la interrupción de la partida. Si se

diese dicho caso, las apuestas se resolverán según los resultados obtenidos hasta el momento de la interrupción de la partida.

3 En Partida X, se deberá completar la partida indicada para que las apuestas sean válidas.

G. Fútbol Esports y Rocket League

Fútbol Esports:

1 Para las Cuotas del encuentro, Total de goles y Hándicap de la partida, los resultados de la apuesta se resolverán atendiendo al marcador al final del tiempo reglamentario.
A no ser que se indique lo contrario en la oferta, los resultados tras la prórroga no se tendrán en cuenta para resolver la apuesta.
Si un encuentro terminase en empate sin que se hayan ofertado cuotas por empate, se devolverán las apuestas.

2 Para ofertas por Equipo que avanza, si fuera necesario la disputa de una prórroga para decantar la oferta (a no ser que se indicase lo contrario en la oferta), el resultado derivado de la prórroga será tenido en consideración para la resolución.

3 Para ofertas de Puntuación correcta, los resultados de la apuesta se resolverán atendiendo al marcador al final del tiempo reglamentario. A no ser que se indique lo contrario en la oferta, los resultados tras la prórroga no se tendrán en cuenta para resolver la apuesta.

4. Para ofertas de Total de goles, se deberán completar todas las partes del encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción del partido y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

Rocket League:

1 Para las Cuotas del encuentro, Resultados de las series, Hándicap, Puntuación correcta y Total de goles, si fueran necesarias prórrogas para decidir el resultado de un encuentro (o parte de este) y a no ser que se indique lo contrario en la oferta, los resultados derivados del tiempo de juego añadido se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.
Si un encuentro terminase en empate sin que se hayan ofertado cuotas por el empate, se devolverán las apuestas.

2. Para ofertas de Total de goles y Hándicap, se deberán completar todas las partes del encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción del encuentro y la posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

H. Baloncesto Esports

1 Para ofertas por Cuotas del encuentro y Equipo que avanza, si fueran necesarias prórrogas para decidir el resultado de una oferta y a no ser que se indique lo contrario en la oferta, los resultados derivados del tiempo de juego añadido se tendrán en consideración para establecer el resultado de la apuesta.
Si un encuentro terminase en empate sin que se hayan ofertado cuotas por el empate, se devolverán las apuestas.

2 Para ofertas de Total de puntos, los resultados se resolverán atendiendo al número total de puntos anotados por los participantes indicados durante el periodo de tiempo correspondiente.
Para fines de resolución, y a no ser que se indique lo contrario, los puntos anotados durante la prórroga serán tenidos en consideración para la resolución de mercados relativos a tiempo total.
Se deberán completar todas las partes de un encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción de la partida y la posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

3 Para ofertas de Hándicap, el resultado se resolverá atendiendo al resultado obtenido una vez la lista de hándicaps/spread se sume/reste (si corresponde) al resultado del encuentro/periodo/total al que la oferta haga referencia.
En aquellas circunstancias en las que el resultado tras el ajuste del hándicap/spread sea exactamente igual al de la línea de la apuesta, las apuestas serán consideradas nulas.
Para fines de resolución, y a no ser que se indique lo contrario, los puntos anotados durante la prórroga serán tenidos en consideración para la resolución de mercados relativos a tiempo total.
Para que la apuesta sea válida, se deberán completar todas las partes del encuentro objeto de la apuesta.

4 Para ofertas de Parciales, Intervalos, Primero/siguiente en X, Apuestas en plazos de tiempo/intervalos (por ejemplo: resultado del cuarto/parte X, resultado del encuentro entre el minuto X y minuto Y, cuotas de "resto del encuentro"), se tendrán en consideración solo los resultados y sucesos acumulados durante el periodo de tiempo/intervalos específicos indicados. La resolución no tendrá en consideración cualquier otro hecho derivado de otras partes del evento/encuentro fuera del periodo de tiempo/intervalo específico a no ser que se indique lo contrario.
Las apuestas sobre ofertas relativas a un resultado específico en el encuentro (por ejemplo: Siguiente equipo en anotar, Parcial hasta X puntos) hace referencia al primero de los participantes en alcanzar la anotación/el objetivo indicados. Si la oferta indicase un periodo de tiempo (o cualquier otra restricción temporal), no se tendrá en consideración cualquier hecho ocurrido durante alguna de las otras partes del evento/encuentro que no tengan relación con el periodo de tiempo indicado. Si ninguno de los participantes alcanzase/anotase la puntuación indicada dentro del periodo de tiempo estipulado (si lo hubiera), se considerarán nulas todas las apuestas a no ser que la oferta de la apuesta recogiese el empate como resultado. Se deberán completar todas las partes de un encuentro objeto de una oferta para que las apuestas tengan validez a no ser que el resultado ya haya quedado decidido antes de la interrupción del partido y cualquier posible reanudación posterior no influiría en el resultado final.

F. Apuestas deportivas en sala

Además de aplicarse todo lo anteriormente mencionado, se añaden puntualmente las siguientes condiciones:

1. El ticket de la apuesta es al portador.
2. El jugador es responsable de verificar la exactitud de sus apuestas antes de generar el ticket; una vez realizada la apuesta, no se puede cancelar.
3. El ticket perderá su validez después de 30 días desde la resolución de la apuesta.

4. El ticket es válido para el reembolso de valores obtenidos en apuestas dentro del ámbito determinado por EMPRESA.
5. EMPRESA no se hace responsable por extravío, robo, hurto o deterioro del ticket.
6. El ticket queda invalidado si resulta ilegible, incompleto, falsificado, adulterado, fotocopiado, si falla alguna prueba de validez en los sistemas de EMPRESA, o si fue generado fuera del horario de funcionamiento del Casino o Sala de juegos, o en días u horarios en los que el establecimiento haya permanecido cerrado.
7. El ticket no debe exponerse a altas temperaturas, rayos del sol ni líquidos, ya que, si resulta ilegible, perderá toda validez.
8. El ticket debe ser canjeado personalmente por el jugador en las cajas habilitadas por EMPRESA.
9. El ticket solo puede utilizarse en la sala donde fue emitido.