

***REGLAS PARTICULARES***

***BANEGRAS UNIÓN SA***

# **ÍNDICE**

## **1. REGLAS PARTICULARES**

### **1.1. REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS**

Capítulo 1.1.1: Validez de los resultados de los Eventos

Capítulo 1.1.2: Anulación de las apuestas

Capítulo 1.1.3: Apuestas Ganadoras

### **1.2. REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

Capítulo 1.2.1: Tipos de Apuestas de Contrapartida

Capítulo 1.2.2: Formalización de apuestas de Contrapartida

Capítulo 1.2.3: Límites para las apuestas de Contrapartida

## **ANEXO I: Modalidades de apuestas por Deporte**

Introducción

Modalidades de apuestas Genéricas

Atletismo

Bádminton

Baloncesto

Balonmano

Beisbol

Boxeo/UFC

Ciclismo

Cricket

Dardos

Deportes de Invierno

Fútbol / Fútbol Sala

Fútbol Americano

## **Reglas Particulares.**

Golf

Hockey

Motor

Pelota

Remo

Rugby

Snooker

Surf

Tenis / Tenis de Mesa

Triatlón

Voleibol

Waterpolo

Otros

# 1. REGLAS PARTICULARES

Las REGLAS PARTICULARES tienen por objeto establecer las reglas por las que se rigen las apuestas del SISTEMA DE APUESTAS.

## **1.1 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS**

### **Capítulo 1.1.1: VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS**

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

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

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

En los eventos de carácter no oficial en los que no existan unas reglas predefinidas para determinar la validez de los resultados del mismo, el SISTEMA DE APUESTAS fijará con

## Reglas Particulares.

antelación a la formalización de las apuestas las condiciones en las que se considerará un resultado como válido y en caso de no hacerlo se regirá por las reglas del organizador del evento.

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

### Plazo de Finalización

A los efectos de la validez de los resultados de los eventos, el SISTEMA DE APUESTAS establece como **Plazo de Finalización** de un evento, un período de **treinta (30) días** para las Apuestas de Contrapartida, a contar desde las 24 horas del día programado para que se inicie el evento, se haya iniciado o no, de forma que los resultados que no finalizaran en el plazo mencionado de **treinta (30) días** se considerarán no válidos para las apuestas de contrapartida. Los resultados de las modalidades de apuesta que hubieran finalizado en los plazos de finalización definidos se considerarán válidos aunque el evento no hubiera finalizado en su totalidad en dichos plazos.

### Eventos nulos:

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

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

### Eventos suspendidos:

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

## **Reglas Particulares.**

modalidades de apuesta que no estén resueltas en el momento de la suspensión se considerarán nulos incluidos los asignados por los organismos competentes.

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

### **Capítulo 1.1.2: ANULACIÓN DE APUESTAS**

#### ***a) Anulación de pronósticos***

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

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

## Reglas Particulares.

- Cuando sean de aplicación criterios de anulación establecidos en el *Anexo I – Modalidades de apuesta por Deporte*

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

### ***b) Anulación de apuestas***

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

- Cuando por fallos del SISTEMA DE APUESTAS se han formalizado apuestas erróneas.
- Cuando todos los pronósticos de la apuesta se consideren nulos.

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

### **Capítulo 1.1.3: APUESTAS GANADORAS**

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

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

## Reglas Particulares.

- ***Apuestas de Contrapartida:*** El premio que corresponderá a las apuestas ganadoras de contrapartida será el premio resultante de dividir el premio entre el número de resultados ganadores que se hayan producido en el evento.



## **1.2 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

Apuestas de CONTRAPARTIDA son aquellas en las que el usuario apostante acepta apuestas que le ofrece el SISTEMA DE APUESTAS, siendo el premio a obtener el resultante de multiplicar el importe apostado por la cuota o coeficiente fijado previamente por el propio sistema.

### **Capítulo 2.2.1: TIPOS DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

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

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

- ❖ **Apuesta contrapartida simple:** La apuesta incluye un único pronóstico
  
- ❖ **Apuesta contrapartida múltiple:** La apuesta incluye dos o más pronósticos sobre uno o varios eventos. Estas a su vez pueden ser:
  - **Apuesta Acumulada:** Apuesta múltiple a dos o más pronósticos en la que es necesario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Ej. DOBLE, TRIPLE, CUADRUPLE, etc. son apuestas acumuladas a DOS, TRES, CUATRO, etc. pronósticos diferentes y así hasta acumular el nº de pronósticos que el usuario desee. El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes o momios de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.
  
  - **Apuesta Combinada** Las apuestas combinadas son apuestas a tres o más pronósticos que se componen de un conjunto de combinaciones de apuestas simples o acumuladas que se pueden producir como consecuencia de agrupar o combinar los pronósticos. En las apuestas combinadas no es necesario acertar

## Reglas Particulares.

todos los pronósticos para obtener premio. El apostante tiene diferentes opciones para conseguir apuestas ganadoras.

- **Apuesta Combinada (1 Comodín)** será aquella apuesta contrapartida múltiple compuesta por X líneas (dónde X es el número de líneas incluidas en el resguardo) que dan como combinación una apuesta contrapartida acumulada que incluye todas las líneas y tantas apuestas como combinaciones existan de contrapartida acumulada de X-1 líneas.
- **Apuesta Combinada (2 Comodines)** será aquella apuesta contrapartida múltiple compuesta por X líneas (dónde X es el número de líneas incluidas en el resguardo) que dan como combinación una apuesta contrapartida acumulada que incluye todas las líneas y tantas apuestas como combinaciones existan de contrapartida acumulada de X-1 y X-2 líneas.

### **Capítulo 1.2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

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

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

La formalización de las apuestas de contrapartida podrá realizarse antes del inicio del evento o durante la celebración del mismo (***Apuestas en Directo***). No se considerarán como "Apuestas en Directo" a efectos del presente reglamento, aquellas apuestas que se realizan sobre eventos de tipo competición o eliminatoria ya iniciados que se componen de dos o más

## **Reglas Particulares.**

eventos de menor grado y que aún incluyen eventos no iniciados y que afectan al resultado de la apuesta realizada.

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

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

### **Capítulo 1.2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA**

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

## **ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES**

### **OBJETO**

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

### **INTRODUCCIÓN**

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

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

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

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

## **MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS**

### Ganador / Campeón

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

### Ganador (sin empate)

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

### Ganador (limitado)

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

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

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

### Clasificación (limitado)

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

### Cara a cara

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

### Diferencia

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

### Resultado Exacto

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

### ¿Habrá prórroga?

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

### Hándicap

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

### Hándicap (sin empate)

## Reglas Particulares.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gemela

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

Gemela Reversible

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



### Trío

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

### **ATLETISMO**

Se consideran incluidas dentro de la modalidad Atletismo todas aquellas pruebas deportivas relacionadas, entre otras y sin ánimo de ser exhaustivos, con las siguientes:

- Carreras en sus distintas modalidades (100m, 200m, 400m...)
- Saltos en sus distintas modalidades (altura, longitud, con pértiga...)
- Lanzamiento en sus distintas modalidades (peso, disco, martillo...)
- Pruebas combinadas (triatlón)
- Marcha

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

Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Atletismo termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participada en el evento, las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un jugador participa en un evento cuando toma la salida o realiza el primer lanzamiento.

#### **Ganador:**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganadora o campeón del evento a la finalización del periodo al que hace referencia la descripción de la modalidad.

#### **Tres primeros:**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento

### **Cara a cara:**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor puntuación en un evento. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento o son descalificadas por aplicación de las normas propias de la competición las apuestas serán anuladas con independencia del momento en que se produzca tal circunstancia.

### **BÁDMINTON**

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

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

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

### Resultado Final

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

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

### Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se considerará como pronóstico perdedor, en

## **Reglas Particulares.**

este caso al ganador se le asignan el número máximo de Sets que pueda ganar en el partido, y al perdedor los sets que haya ganado.

### **BALONCESTO**

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

Las reglas oficiales de baloncesto aprobadas por la FIBA Central Board establecen en su artículo 8.7 que "Si a la finalización del cuarto periodo el resultado es de empate, el juego continuara en tantos periodos extra de 5 minutos sean necesarios para romper el empate". En aplicación de lo dispuesto en la citada regla, que no permite que un partido de baloncesto termine empatado (salvo aquellos casos en que se trate de enfrentamientos directos a IDA y VUELTA y el resultado se determine por diferencia de los puntos obtenidos en ambos enfrentamientos) para el cierre de aquellas modalidades que ofrezcan el pronóstico X se atenderán a las siguientes reglas:

- Si la descripción de la modalidad no establece nada y se ofrece el pronóstico X, se entiende que la modalidad de apuesta se cerrará con el resultado que arroje el marcador a la finalización del cuarto periodo.
- SI la descripción de la modalidad establece un periodo de referencia (1er cuarto, 2º cuarto, 1ª parte...) y se ofrece el pronóstico X, se entiende que la modalidad de apuesta se cerrará con el resultado que arroje el marcador a la finalización del periodo de referencia.
- Si la descripción de la modalidad NO establece un periodo de referencia y NO se ofrece la modalidad X se entiende que la modalidad de apuestas se cerrará con el resultado que arroje el marcador a la finalización del partido, incluidas las prórrogas.

#### 1X2

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

#### Diferencia puntos

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

### Resultado Exacto

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

A tres partidos: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2.

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

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

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

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

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

### Equipo en anotar el punto nº XX

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

### 1er Tiempo/Final

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

### Máximo Anotador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo anotador del evento. En caso de que la condición de máximo anotador sea compartida por varias opciones de apuesta será considerado como pronóstico ganador el jugador que menos minutos haya invertido para la obtención de la puntuación, si el empate persiste será

## **Reglas Particulares.**

considerado como pronóstico ganador el jugador que más asistencias tenga. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados

### Máximo Reboteador

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo reboteador del evento. En caso de que la condición de máximo reboteador sea compartida por varias opciones de apuesta será considerado como pronóstico ganador el jugador que menos minutos haya invertido para la obtención de tal condición, si el empate persiste será considerado como pronóstico ganador el jugador que más asistencias tenga. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### Máximo asistente

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el máximo asistente del evento. En caso de que la condición de máximo asistente sea compartida por varias opciones de apuesta será considerado como pronóstico ganador el jugador que menos minutos haya invertido para la obtención de tal condición, si el empate persiste será considerado como pronóstico ganador el jugador que más puntos tenga. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### Más valorado

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el jugador más valorado del evento según los criterios que establecen los organizadores del evento. En caso de que la condición de jugador más valorado sea compartida por varias opciones de apuesta, será considerado como pronóstico ganador el jugador que menos minutos haya invertido para la obtención de tal condición, si el empate persiste será considerado como pronóstico ganador el jugador que más puntos tenga. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados.

## Reglas Particulares.

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

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

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



### **BALONMANO**

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

#### 1X2

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

#### 1X2 (1ª Parte)

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

#### Primero en llegar a XX goles

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

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

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

#### Total goles/faltas/... jugador XXX

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

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

### **BEISBOL**

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

Se entiende que un evento de beisbol ha finalizado de forma íntegra si se han disputado la totalidad de las entradas que estaban previstas en el momento de iniciarse el encuentro. Por tanto y para los casos en los que se produzca la finalización anticipada del evento se atenderá a las siguientes reglas:

- Si el pronóstico estaba resuelto en el momento de la finalización anticipada del evento, las apuestas se considerarán válidas.
- Si el pronóstico no estaba resuelto en el momento de la finalización anticipada del evento, las apuestas se considerarán nulas, salvo que el evento se reinicie y se dispute de forma íntegra dentro de las 48 horas posteriores al momento de la suspensión.

#### Ganador

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

#### Nº Carreras

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

#### Nº Total Par/Impar (Carreras)

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

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

## **Reglas Particulares.**

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

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

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

### Hándicap

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

### Primero en llegar a XX Carreras

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

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

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

### **BOXEO/UFC**

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

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

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

Si el combate es declarado nulo por cualquier circunstancia todas las apuestas no resueltas se considerarán anuladas.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X o Nulo", en este caso, todas las apuestas a cualquiera de los dos boxeadores, es decir los pronósticos 1 o 2 tendrán la consideración de pronóstico perdedor.

### Ganador (sin empate)

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

### Nº Rounds

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

## Reglas Particulares.

considerará dicho asalto como momento exacto en el que se produce tal circunstancia con independencia del minuto y segundo exacto en que se produzca.

Ejemplo: Combate Kerman Lejarraga VS Bradlet Skeete (Asaltos a 3 minutos)

En el minuto 2:53 del 4º asalto Kerman es derribado y no puede seguir siendo Bradley Skeete ganador por K.O. En este caso se entenderá que el K.O. se ha producido en el cuarto asalto., siendo por tanto consideradas como ganadoras las apuestas que incluyan los pronósticos +1,5, +2,5 y +3,5.

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

### Resultado del combate

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el método exacto a través del cual finalizará el combate. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha finalizado por TKO en el asalto previo.

### Apuestas al asalto

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el asalto concreto en el que la opción escogida conseguirá la victoria por KO, TKO o descalificación. Si un participante se retira durante el periodo de descanso entre rounds, se considerará que el evento ha finalizado por TKO en el asalto previo.

### **CICLISMO/CICLOCRÓS**

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

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

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

La regla anterior no será aplicable al Ciclocrós. En esta modalidad si por aplicación de la regla del 80% alguna de las opciones de apuesta o ambas son obligadas a retirarse, no se anulará la apuesta y se atenderá a la posición que el organismo competente le asigne a dicho/s participante para la determinación del resultado de la apuesta.

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

Si por cualquier circunstancia, el órgano de competición decide que los resultados de una etapa/prueba no tendrán efectos sobre la clasificación general del evento, las apuestas realizadas al evento en concreto tendrán la consideración de apuestas validas para el sistema de apuestas.

Ejemplo: En la etapa nº6 de la Vuelta Ciclista a España, el organismo de competición decide que por motivos de seguridad la etapa se celebre pero que los resultados de dicha etapa no afectaran a la clasificación general del evento.

En este caso, todas las apuestas realizadas al evento: Etapa 6 – Vuelta Ciclista a España serán consideradas como apuestas válidas

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

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

### Nº de etapas ganadas por XX

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

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

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

### Diferencia de segundos 1º al 2º

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

### Diferencia de segundos X a Y

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

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

La modalidad a la que se hace referencia es un cara a cara entre dos corredores. Para mayor claridad se expone un ejemplo a modo ilustrativo:

Pongamos que "X" es Contador e "Y" es Nairo Quintana.

## Reglas Particulares.

La modalidad consiste en pronosticar el nº de segundos que Contador sacará a Nairo al final de la etapa y para ello se ofrecen una serie de rangos:

- $X < 0$
- 0-20
- 20-40
- 40-60
- +60

En el supuesto que haya sido Nairo Quintana quien haya obtenido segundos de ventaja a Contador, solo se considerará ganador al apostante en aquellos casos en los que haya cursado y, por tanto, pronosticado, la opción  $Y < 0$ , es decir, que Contador no obtendrá segundos de ventaja con respecto a Nairo, e incluso que perderá segundos con respecto a él.

### Cara a cara:

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor puntuación en un evento. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento o son descalificadas por aplicación de las normas propias de la competición las apuestas serán anuladas con independencia del momento en que se produzca tal circunstancia.



### **CRICKET**

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

#### Ganador

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

#### Nº Carreras

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

#### Nº Total Par/Impar (Carreras)

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

#### ¿Habrá Super Over?

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

#### ¿Qué equipo ganará tras X Overs?

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

### **DARDOS**

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

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

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

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

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

Resultado Final

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

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

Nº Sets

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

### **DEPORTES DE INVIERNO**

Se consideran deportes de invierno aquellos cuya práctica está relacionada con la nieve o el hielo, ya sea en condiciones naturales o reproducidas de manera artificial. Sin ser exhaustivos tendrán esta consideración entre otros:

- Patinaje en sus distintas modalidades (artístico, de velocidad...)
- Esquí en sus distintas modalidades (alpino, de fondo, acrobático...)
- Trineo en sus distintas modalidades (skeleton, bobsleigh, luge...)
- Snowboard
- Curling

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

Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Deportes de Invierno termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participada en el evento las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un jugador participa en un evento si realiza cualquier acción que tenga la consideración de participación por los organismos competentes.

#### Ganador:

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganadora o campeón del evento a la finalización del periodo al que hace referencia la descripción de la modalidad.

### Tres primeros:

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar la posición de una o más opciones de apuesta a la finalización de un evento

### Cara a cara:

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor puntuación en un evento. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento o son descalificadas por aplicación de las normas propias de la competición las apuestas serán anuladas, con independencia del momento en que se produzca tal circunstancia.

## **FÚTBOL / FÚTBOL SALA**

En las modalidades de apuestas de fútbol se tomarán como válidos los resultados de los eventos que se den en el tiempo reglamentario o a la finalización programada de los primeros 90 minutos (o 45 de la primera parte o 45 de la segunda parte si las apuestas se refieren a primera y/o segunda parte) sin incluir las prórrogas y la tanda de lanzamientos desde el punto de penalti si las hubiera, salvo que la modalidad de apuesta las incluya de forma específica.

En la descripción de las modalidades se hace referencia a los primeros 90 minutos (o 45 de la primera parte o 45 de la segunda parte si las apuestas se refieren a primera y/o segunda parte) como periodo que se tendrá en cuenta para la determinación del resultado y cierre de las apuestas, entendiendo que la normativa de las principales competiciones de fútbol establece que los partidos tendrán una duración inicial de 90 minutos divididos en dos partes de 45 minutos cada una de ellas. Si por cualquier circunstancia y con anterioridad al inicio del evento, el organizador de la competición decidiese modificar dicha duración las apuestas seguirán siendo validas

### Ejemplo:

La RFEF decide que la final de la Copa del Rey se disputara a 80 minutos dividido en dos partes de 40.

## Reglas Particulares.

En este caso las apuestas seguirán siendo válidas y las referencias que se hace en cada una de las descripciones de "primeros 90 minutos" se entenderán sustituidas por "primeros 80 minutos".

En algunos eventos de fútbol se ofrecerán modalidades de apuestas a 10 minutos. Este tipo de apuestas se registrarán por las normas específicas de cada modalidad para la determinación del resultado, pero atendiendo al intervalo de tiempo que se determine en la descripción de la modalidad. Los intervalos de tiempo responderán al siguiente formato (Ej: Primeros 10 minutos 00:01 a 10:00, del 10 al 20 10:01 a 20:00 y así de forma sucesiva) y para la determinación del resultado se atenderá, en primer lugar, al resultado establecido por los organismos competentes.

Para la comprobación y asignación de resultados se atenderá a las actas oficiales redactadas y publicados por el organismo competente. No obstante, en aquellas situaciones objetivas (goles, tarjetas) en que exista un error manifiesto en la redacción del acta, se comprobará tal circunstancia con la retransmisión oficial del evento para certificadas la validez o no de lo dispuesto en dicha acta.

### 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo final de un evento a la finalización de los primeros 90 minutos, considerando el 1 como victoria LOCAL, la X como empate y el 2 como victoria VISITANTE.

### 1X2 (Prórroga)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el resultado/signo final de un evento atendiendo únicamente al resultado final de la prórroga.

A los efectos de esta modalidad, la prórroga se entiende como un evento distinto del partido que la origina y siempre se iniciará con resultado el resultado de 0-0 con independencia del resultado que refleje el marcador al inicio de esta.

Ejemplo: Semifinales de Copa del Rey (Real Madrid – Barcelona)

## Reglas Particulares.

Partido de ida: Real Madrid 2-1 Barcelona.

Partido de vuelta: Barcelona 2-1 Real Madrid.

A la finalización de los 90 minutos del partido de vuelta el partido va a la prórroga por aplicación de las normas de la competición. En la prórroga cada equipo mete un gol y por tanto:

- El resultado final del partido en su conjunto (prórroga incluida será de 3-1).
- El resultado final de la prórroga será 1-1.
- El pronóstico ganador dentro de la modalidad 1X2 (prórroga) – será X (Empate).

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo final de un evento a la finalización de los primeros 90 minutos, sumando el número de goles especificado en la descripción de la modalidad a dicho resultado.

1X2 (1ª Parte) / 1X2 (2ª Parte)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo parcial de la parte, entendiéndose por 1ª parte los primeros 45 minutos y por 2ª parte los segundos 45 minutos, a la que hace referencia la descripción de la modalidad.

1X2 1ª parte/ Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo al final de la primera parte y el resultado/signo al final de los segundos 45 minutos.

Resultado Exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final de los primeros noventa minutos del partido.

### 1X2 Doble Oportunidad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo final de un evento a la finalización de los primeros 90 minutos. Se proponen dos opciones dentro del mismo pronóstico: "1 ó X" (victoria el equipo que juega como Local o Empate), "1 ó 2" (victoria del equipo de juega como Local o del equipo que juega como Visitante) y "X ó 2" (Empate o victoria del equipo de juega como visitante).

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo que marcará el primer, segundo, tercer, etc. o el último gol, tarjeta, córner...etc legal de un evento a la finalización de los primeros 90 minutos. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL/TARJETA/CÓRNER..." y los goles en propia puerta cuentan a favor del equipo contrario.

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el gol legal del evento al que hace referencia la modalidad en favor de su equipo y a la finalización de los primeros 90 minutos. A efectos de esta modalidad, los goles en propia puerta únicamente serán válidos para determinar el orden de sucesión de los mismos y no el jugador que los consigue, quedando ese extremo regulado en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta". Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento y los pronósticos por un jugador que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el gol legal al que hace referencia la modalidad serán anulados.

La regla anterior no será aplicable a la modalidad última goleador. En este caso, los pronósticos sobre jugadores que entren con posterioridad a la consecución del que a la postre será considerado como el "último gol del partido", serán válidos, puesto que se entiende que por su participación en el evento tiene la opción de lograr dicho gol.

Ejemplo:

Partido Real Madrid – Barcelona. Resultado final 3-0

1-0 Cristiano Ronaldo minuto 20.

## Reglas Particulares.

2-0 Cristiano Ronaldo minuto 40.

3-0 Sergio Ramos minuto 60.

Pronostico seleccionado: Último goleador – Benzema.

Benzema entra al campo en el minuto 75. Las apuestas serán consideradas válidas puesto que a pesar de entrar con posterioridad a la consecución del que a la postre es considerado como último goleador del partido, por su participación en el evento entre los minutos 75 a 90 tiene la opción de meter el último gol del partido.

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador propuesto marcará uno o más goles, dos o más goles (doblete) o tres o más goles (hatrick) durante los primeros 90 minutos del evento. Para el cálculo del número total de goles marcados en el evento, si se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado, para el cálculo del número total de goles marcados por el jugador seleccionado no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado. Los pronósticos sobre jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### Máximo goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará mayor número de goles legales del evento a la finalización de los primeros 90 minutos. Para el cálculo del número total de goles marcados en el evento, si se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado, para el cálculo del número total de goles marcados por el jugador seleccionador no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado.

Si la condición de máximo goleador de la competición/campeonato es compartida entre dos o mas opciones de apuesta será considerado ganador el que acumule un mayor número de asistencias en la competición, si el empate persiste se tendrá en cuanto el ratio minutos/goles por cada opción de apuesta

Máximo goleador competición/campeonato



## Reglas Particulares.

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el jugador que marcará el mayor número de goles legales en favor de su equipo en la competición o campeonato a la que se hace referencia en la descripción de la modalidad, a estos efectos, no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta metidos por el jugador seleccionado. Si la condición de máximo goleador de la competición/campeonato es compartida entre dos o más opciones de apuesta será considerado ganador el que acumule un mayor número de asistencias en la competición, si el empate persiste se tendrá en cuenta la ratio minutos/goles por cada opción de apuesta.

### Nº Tarjetas amarillas (jugadores de campo)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el nº de tarjetas amarillas que habrá durante el evento a la finalización de los primeros 90 minutos. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

### Nº Tarjetas (jugadores de campo)

Es una modalidad de apuesta que consiste en pronosticar el número total de tarjetas (suma de amarillas y rojas) que el árbitro mostrará a la finalización de los primeros 90 minutos del evento o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

A los efectos de esta modalidad cada jugador tendrá como máximo un número de 3 tarjetas en aplicación de las siguientes reglas:

- Solamente una tarjeta amarilla – Resultado para ese jugador 1.

## Reglas Particulares.

- Solamente una tarjeta roja – Resultado para ese jugador 2.
- Una tarjeta amarilla y una roja – Resultado para ese jugador 3 (1 amarilla+ 2 roja).
- Dos tarjetas amarillas y una roja – Resultado para ese jugador 3 (1 amarilla + 2 roja)

### Nº de fueros de juego/ faltas:

Es una modalidad de apuestas que consiste en pronosticar el número total de fueros de juego o el número total de faltas que serán sancionadas por el árbitro a lo largo de los primeros 90 minutos del evento o a la finalización del periodo al que haga referencia la descripción de la modalidad. Para la determinación del resultado final de esta modalidad se atenderán a las estadísticas oficiales publicadas por el organismo competente.

### Nº de corners/saques de esquina

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de córner/saques de esquina a la finalización del período al que haga referencia la descripción de la modalidad (1ª Parte, 2ª parte...) o en la totalidad de los primeros 90 minutos del evento si se omite el período. La modalidad puede hacer referencia a un determinado participante (Equipo/Jugador).

En las apuestas referentes al n.º de córner (N.º de córner, Equipo con más córner,) se contabilizarán los saques de esquina en el momento que se ponen en juego y no en el que se señalan por lo que si se produce un córner, pero no se llega a poner en juego, dicho córner no contabilizará a efectos de las apuestas.

Ej.: Si el árbitro señala un córner en el minuto 9:37 y el citado córner se pone en juego en el minuto 11:02 porque han tenido que atender a un jugador, en aplicación de la regla anterior el córner se contabilizará como puesto en juego a las 11:02.

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

### ¿Habrá tarjeta roja directa?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si habrá una o más tarjetas rojas directas a la finalización de los primeros 90 minutos del evento a la finalización del periodo al que se haga referencia en la descripción de la modalidad. La tarjeta roja mostrada después de la doble amarilla no se considera como tarjeta roja directa. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas rojas directas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

### ¿Habrá tarjeta roja?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si habrá una o más tarjetas rojas ,en cualquiera de sus vertientes posibles en aplicación de las normas de la competición, a la finalización de los primeros 90 minutos del evento o a la finalización del periodo al que se haga referencia en la descripción de la modalidad. Sólo computarán a los efectos de esta modalidad las tarjetas rojas mostradas durante el transcurso del evento a jugadores que estén disputando el evento, excluyendo las mostradas en el periodo de descanso y tras el pitido final, y excluyendo las mostradas a entrenadores, las mostradas a jugadores cuando éstos han sido ya sustituidos, las mostradas a jugadores cuando éstos no hayan participado todavía en el evento, y las mostradas a cualquier otra persona que no sea jugador.

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el juez/árbitro del evento señalará un primer, segundo, tercer... penalty durante los primeros 90 minutos del evento y el resultado del mismo (Gol o No Gol).

### 1X2 + Nº Goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo de un evento de fútbol y el nº de goles legales que se marcarán durante el evento a la finalización de los primeros 90 minutos. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

### 1X2 + Ambos gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y si los dos equipos consiguen marcar al menos un gol legal durante los primeros 90 minutos del evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido.

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado/signo de un evento de fútbol y el jugador que marcará el primer gol legal del evento conforme a lo establecido en la modalidad "primer goleador/2º/3er.../último goleador" y refiriéndose los dos pronósticos a los primeros 90 minutos del evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento o jugadores que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

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

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de fútbol y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento conforme a lo establecido en la modalidad "Goleador (1 o más Goles), Doblete (2 o más goles), Hat-trick (3 o más goles)" y refiriéndose los dos pronósticos a los primeros 90 minutos del evento. Es necesario acertar

## Reglas Particulares.

ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### Resultado Exacto y 1er goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento y el jugador que marcará el primer gol legal del evento conforme a lo establecido en las modalidades de apuesta "primer goleador/2º/3er.../último goleador" y "resultado exacto" y refiriéndose los dos pronósticos a los primeros 90 minutos del evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento o jugadores que entre en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol legal serán anulados.

### Resultado Exacto y Goleador

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el marcador que refleja el número de goles asignados a cada equipo al final del evento y si el jugador propuesto marcará uno o más goles durante el evento conforme a lo establecido en la modalidad "Goleador (1 ó más Goles), Doblete (2 ó más goles), Hat-trick (3 o más goles)" y refiriéndose los dos pronósticos a los primeros 90 minutos del evento. Es necesario acertar ambos resultados para que el pronóstico sea considerado como acertado, si alguno de los dos resultados sobre los que se realiza el pronóstico es considerado no válido, el resultado de la modalidad será considerado no válido. Los pronósticos que incluyan jugadores que no participen en el evento serán anulados.

### ¿Ambos equipos marcarán?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si los dos equipos consiguen marcar todo al menos un gol legal a la finalización de los primeros 90 minutos del evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

### ¿Ganará alguna parte? / ¿Ganará ambas partes?

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

### Período con más goles

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar en qué período (primeros 45 minutos o segundos 45 minutos) se marcará mayor número de goles legales incluyendo la opción de "mismo nº de goles" .

### Método 1er Gol

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el método en el que se marcará el primer gol legal del evento durante los primeros 90 minutos. Incluye la opción de apuesta denominada "NINGÚN GOL" y los goles en propia puerta se incluyen en la opción de apuesta denominada "Gol en Propia puerta".

### Ganar con la portería a 0

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo consigue acabar sin encajar un gol legal durante los primeros 90 minutos del evento y se hace con la victoria del mismo, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

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

### Ganar Remontando

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo ganará un evento a la finalización de los primeros 90 minutos después de haber ido perdiendo durante el transcurso del mismo.

### Marcar en Ambas Parte

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si un equipo conseguirá anotar en ambas partes (primeros 45 minutos y segundos 45 minutos) del evento, incluyendo los goles en propia puerta que cuentan a favor del equipo contrario.

### Ganador (Sin empate)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador del evento a la finalización de los primeros 90 minutos y/o período al que haga la referencia la modalidad. En caso de empate la modalidad se considerará anulada.

### Tiempo de descuento

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

### Apuestas a la posesión del partido (prórroga incluida)

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el porcentaje de posesión del balón que cada equipo tendrá a la finalización del evento, incluidas las prórrogas si las hubiera. Para la determinación del resultado final de esta modalidad se atenderán a las estadísticas oficiales publicadas por el organismo competente.

### ¿Se decidirá en la prórroga?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el ganador del evento al que se hace referencia en la descripción de la modalidad se conocerá tras la disputa de la prórroga. Se atenderán a las siguientes reglas:

- Si tras la finalización de la prórroga se conoce el ganador del evento el mercado será resuelto como SI.
- Si tras la finalización de la prórroga es necesario acudir a una tanda de penaltis u otra forma de romper el empate para conocer el ganador del evento, el mercado será resuelto como NO.

### ¿Se decidirá en los penaltis?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el ganador del evento al que se hace referencia en la descripción de la modalidad se conocerá tras la disputa de los lanzamientos de penalti. Se atenderán a las siguientes reglas:

- Si tras la finalización de la tanda de penaltis se conoce el ganador del evento el mercado será resuelto como SI.
- Si tras la finalización de la tanda de penaltis es necesario acudir a otra forma alternativa de romper el empate para conocer el ganador del evento, el mercado será resuelto como NO.

### ¿Habrà revisión VAR (video assistant referee/árbitro asistente de video)?

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si a la finalización de los primeros 90 minutos del evento o del periodo al que se haga referencia en la descripción de la modalidad intervendrá el VAR para revisar una acción dentro de su ámbito de actuación (goles, penaltis, tarjetas rojas y confusión de identidad)

A los efectos de esta modalidad, se entiende que la acción es revisada por el VAR únicamente cuando el árbitro de forma inequívoca realice el gesto de revisión VAR y dibuje en el aire la



## **Reglas Particulares.**

pantalla de televisión, con independencia de si la acción requiere o no de la revisión en pantalla por parte del árbitro principal del encuentro.

Si habiendo revisión VAR, el árbitro, por error, no realiza el gesto de revisión, se acudirá a la retransmisión oficial del partido realizada por el organizador oficial de la competición para determinar la existencia de dicha revisión.

### **FUTBOL AMERICANO**

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

#### Ganador

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

### **GOLF**

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

Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Golf termina antes de su finalización programada todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un jugador seleccionado como pronóstico no participada en el evento las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el jugador seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un jugador ha participado en un evento si golpea una vez la bola desde el tee de salida.

### **Top 5/10/20**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador o equipo seleccionado finalizará el evento dentro de una de las posiciones a las que hace referencia la modalidad.

### **Pasará el corte**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el jugador seleccionado pasará el corte.

### **¿Pasará el corte y nombre de jugador?**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar si el jugador al que se hace referencia en la descripción de la modalidad pasará o no el corte. Por tanto, se ofrecerán las opciones SI y NO.

### **Líder tras la 1ª ronda**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronostica quien será el jugador que termine en primera posición tras la finalización de la ronda a la que hace referencia la modalidad.

### **Mejor Golfista Español/Europeo/EEUU.**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar la posición final en la que el pronóstico seleccionado finalizará el evento atendiendo a la descripción de la modalidad.

### **¿Habr  hoyo en uno?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento alg n jugador conseguir  embocar la bola en un solo golpe dentro del hoyo.

### ** Habr  un play-off?**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento se necesitar  acudir a un play-off, independientemente de la configuraci n que este adopte, para dilucidar qui n es el ganador del torneo.

### **Cara a cara:**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar cu l de las opciones de apuesta finalizar  el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor puntuaci n en un evento. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento o son descalificadas por aplicaci n de las normas propias de la competici n las apuestas ser n anuladas con independencia del momento en que se produzca tal circunstancia.

### HOCKEY

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

#### Ganador

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

#### 1X2

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

#### 1X2 (1ª Parte) / 1X2 (1er/2º Período)

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

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

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

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

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

### **MOTOR**

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

En las pruebas de motor, serán válidas las apuestas con pronósticos sobre participantes que hayan iniciado el evento. Se considera que un participante ha iniciado el evento si participa en la vuelta 1, aunque no la complete por cualquier circunstancia. La vuelta de formación no tendrá la consideración de vuelta 1. Los pronósticos sobre participantes que no hayan iniciado el evento conforme a los requisitos anteriormente descritos serán anulados.

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

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

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

En aquellas modalidades de apuestas que versen sobre circunstancias relacionadas con la clasificación (pole, Q1, Q2, etc) de salida de la carrera, no se tendrán en cuenta las penalizaciones, descalificaciones o reclamaciones que la organización pueda imponer.

Ejemplo: Alonso obtiene la "pole position" del GP de Mónaco. Posteriormente se ve obligado a realizar un cambio de motor y es penalizado con cinco posiciones en la parrilla de salida, saliendo en la sexta posición lo que motiva que Hamilton que había quedado en segundo lugar en la sesión de clasificación salga desde la POLE. En este caso, el mercado POLE

## Reglas Particulares.

POSITION se cerrará con pronóstico ganador Alonso, el resto de los pronósticos, incluido Hamilton serán perdedores.

### Vuelta rápida

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

### Safety Car – Coche de Seguridad

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante la carrera se hará uso del Safety Car o Coche de Seguridad para conducirlo delante del líder de la carrera. Si la carrera termina con el coche de seguridad, pero éste no tuvo tiempo para ponerse delante del líder de la carrera, este mercado se determinará como "Sí". A los efectos de esta modalidad de apuesta, no se computarán como "SI" los periodos en los que exista coche de seguridad virtual ni cuando la carrera se inicie detrás del coche de seguridad.

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

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

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

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

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

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

### Nº Pilotos Clasificados

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de pilotos que según las normas propias de la competición obtenga una posición definitiva en la clasificación final de la carrera.

### Cara a cara piloto/escuderías/marcas....

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que piloto/escudería/marca de las ofertadas tendrá el mejor piloto clasificado. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento se atenderá a las siguientes reglas:

1. Si el abandono o descalificación se produce en la misma vuelta, las apuestas serán anuladas.
2. Si el abandono o descalificación se produce en vueltas distintas, será pronostico ganador la opción de apuesta que haya completado abandonado con un mayor número de vueltas completadas.

Ejemplo: Modalidad cara a cara GP Mónaco - Alonso vs Hamilton. Pronostico seleccionado Alonso. En el desarrollo del GP ocurre lo siguiente.

- Alternativa A: Alonso y Hamilton chocan en la vuelta 1 y ambos se ven obligados a retirarse. En este caso, todos los pronósticos serán anulados.
- Alternativa B: Alonso y Hamilton chocan en la vuelta 1. Como consecuencia del choque, Hamilton se ve obligado a retirarse, Alonso sin embargo consigue llegar a boxes y continua en carrera debiendo abandonar en la vuelta 25 por problemas con el motor. En este caso el pronóstico ganador será Alonso.

### **PELOTA/PILOTA**

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

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

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

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

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

#### *Primero en llegar a XX tantos*

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

#### *Resultado exacto*

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



## Reglas Particulares.

### Primero en llegar a XX tantos y Resultado Exacto

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

### Primero en llegar a XX tantos y Ganador

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

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

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

### Primer saque ¿Quién realizará el primer saque?

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

### Tantos de Saque ROJO / AZUL / Total

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

### Falta de Saque ROJO / AZUL / Total

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

### Ganador + N° Tantos

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

### N° de pelotazos exacto

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número total de pelotazos "a buena" (es decir sin contabilizar pelotazos fallidos) que tendrá lugar a la finalización programada del evento.

A los efectos de esta modalidad, se tomará como resultado válido el establecido por los organismos oficiales del evento/competición en sus canales oficiales (<http://www.funpival.com/>). De forma subsidiaria y para el caso en que los organismos oficiales del evento/competición no ofrezcan dicho dato, se acudirá a lo establecido por la retransmisión oficial del evento.

### **REMO**

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

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

A efectos de las apuestas, será válida la clasificación establecida por la organización al final del evento incluyendo las penalizaciones señaladas por el organizamos competente si las hubiese, aunque algún participante no finalice el evento.

#### Ganador (Tanda 1/ Tanda 2 / Tanda 3)

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

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

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

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

### **RUGBY**

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

#### 1X2

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

#### 1X2 (1ª Parte)

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

#### Diferencia puntos

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

#### Primero en llegar a XX puntos

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

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

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

### **SNOOKER**

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

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

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

#### Resultado Final

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

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

#### Nº Frames

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

### **SURF:**

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

Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Surf termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participada en el evento las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un jugador participa en un evento si toma la salida en la primera ronda

### **Ganador:**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganadora o campeón del evento a la finalización del periodo al que hace referencia la descripción de la modalidad.

### **TENIS / TENIS DE MESA**

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

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

Para que las modalidades de apuestas de tenis sean consideradas válidas será requisito imprescindible que se dispute de forma íntegra el 1er Set del partido, en caso contrario todos los pronósticos sobre dicha modalidad serán anulados.

Si por cualquier circunstancia el partido se decide por el método SUPER TIE BREAK, llegar a 10 puntos con dos de ventaja, este será considerado como un set de un solo juego a efectos de las apuestas. El SUPER TIE BREAK no tendrá la consideración de tie break.

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

Es una modalidad de apuesta en la que se pronostica cuál de los participantes será el vencedor del correspondiente SET. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios: Si el abandono se produce antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados, si el abandono se produce en un momento posterior a la finalización del 1er Set, se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

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

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

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

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

### Resultado Final

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el resultado de un evento de tenis. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios: Si el abandono se produce antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados, si el abandono se produce en un momento posterior a la finalización del 1er Set, la opción de apuesta que abandone se considerará como pronóstico perdedor, asignándose al ganador el número máximo de Sets requeridos para la victoria (3 ó 5) y al perdedor los sets que haya disputado y ganado de forma íntegra.

Ej. A tres sets: 2-1, 2-0, 1-2 ó 0-2

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

### Nº Sets

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios: Si el abandono se produce antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados, si el abandono se produce en un momento posterior a la finalización del 1er Set, la opción de apuesta que abandone se considerará como pronóstico perdedor, en este caso al ganador se le asignan el número necesario de Sets para ganar el partido y al perdedor los sets que haya disputado y ganado de forma íntegra.

### Nº de Juegos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de juegos disputados a la finalización del partido o del período al que haga referencia la modalidad. Si un evento de



## Reglas Particulares.

tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

### Nº total de Juegos/sets Jugador1/2

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar el número total de juegos/sets ganados por la opción escogida a la finalización del partido o del periodo al que haga referencia la modalidad. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta para la determinación del resultado se atenderán a las reglas establecidas para las modalidades "nº de juegos" o "nº de sets"

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

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

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

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

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

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

### ¿Ganará un set?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si alguno de los jugadores propuestos conseguirá ganar al menos un set durante el partido. Si un evento de tenis finaliza antes de

## Reglas Particulares.

su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta se atenderán a los siguientes criterios: Si el abandono se produce antes de la finalización del 1er set todos los pronósticos serán anulados, si el abandono se produce en un momento posterior a la finalización del 1er Set, a ésta se le asigna el número de sets que haya ganado y la otra opción de apuesta será ganadora.

### Mayor número de saques directos

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

### Ganador Punto X/Juego Y/ Set Z

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

### Nº Puntos 1er/2º/3er... Juego

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

### Ganar/Perder 1er Set y Ganar/Perder Partido

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

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

### Hándicap

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja sobre la opción escogida (jugador 1 o 2). Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si

## **Reglas Particulares.**

después de sumar o restar su hándicap al resultado, el pronóstico seleccionado es el ganador del evento o el que resulta ganador a la finalización del período al que se refiere la modalidad.

### **TRIATLÓN:**

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

Se entenderá como resultado válido el establecido por los organizadores del evento en el momento de la finalización programada del mismo, por lo tanto, cualquier modificación posterior en el resultado o clasificación no será considerada.

Si un evento de Triatlón termina antes de su finalización programada (por cambio en las circunstancias originalmente anunciadas) todas las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

Si un participante/equipo seleccionado como pronóstico no participada en el evento las apuestas que contengan al mismo serán anuladas. Por el contrario, si el participante/equipo seleccionado como pronóstico inicia su participación en un evento y posteriormente se retira o es descalificado, las apuestas que contengan este pronóstico serán válidas. Se entiende que un triatleta participa en un evento si toma la salida en la primera disciplina.

### **Ganador:**

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar cuál de los participantes será el ganadora o campeón del evento a la finalización del periodo al que hace referencia la descripción de la modalidad.

### **Cara a cara:**

Esta modalidad de apuestas consiste en pronosticar cuál de las opciones de apuesta finalizará el evento mejor clasificada que la otra u obtenga una mejor puntuación en un evento. Si por cualquier circunstancia las dos opciones de apuesta no terminan el evento o son descalificadas por aplicación de las normas propias de la competición las apuestas serán anuladas con independencia del momento en que se produzca tal circunstancia.

### **VOLEIBOL**

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

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

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

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

#### Resultado Final

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

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

#### Nº Sets

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

### Equipo en anotar el punto nº XX

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

### Hándicap puntos

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el nº total de puntos del evento o a la finalización del período al que se refiere la modalidad, asignando una ventaja o desventaja sobre la opción escogida (Ej: + 2,5/-2,5). Al resultado del evento deberá sumarse o restarse el valor del hándicap del pronóstico seleccionado, resultando ganador el pronóstico seleccionado si después de sumar o restar su hándicap al resultado del evento o periodo de referencia, el pronóstico seleccionado reúne los requisitos para ser considerado como pronostico ganador.

### **WATERPOLO**

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

#### 1X2

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

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

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

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

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

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

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