



NORMATIVA INTERNA

***NORMAS DE FUNCIONAMIENTO
Y ORGANIZACIÓN DE LAS APUESTAS***

CÁNTABRA DE APUESTAS S.L.

FECHA DE PUBLICACIÓN MAYO DE 2018

INDICE

PRÓLOGO	4
1. REGLAS GENERALES	5
CAPÍTULO 1.1: INTRODUCCIÓN	5
CAPÍTULO 1.2: GLOSARIO DE TÉRMINOS	5
CAPÍTULO 1.3: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS	6
CAPÍTULO 1.4: RESGUARDOS DE APUESTA	7
CAPÍTULO 1.5: COBRO DE APUESTAS GANADORAS	8
CAPÍTULO 1.6: DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS	9
CAPÍTULO 1.7: TICKETS DE PAGO	9
CAPÍTULO 1.8: TARJETA DE COBRO-PAGO KIROLBET	10
CAPÍTULO 1.9: PROHIBICIONES	11
2. REGLAS PARTICULARES	12
2.1. REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS	12
CAPÍTULO 2.1.1. Validez de los resultados de los eventos	12
CAPÍTULO 2.1.2. Anulación de apuestas	13
CAPÍTULO 2.1.3. Apuestas ganadoras	14
CAPÍTULO 2.1.4. Cerrar apuesta	14
2.2 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA	15
CAPÍTULO 2.2.1. Tipos de apuestas de contrapartida	15
CAPÍTULO 2.2.2. Formalización de apuestas de contrapartida	16
CAPÍTULO 2.2.3. Límites para las apuestas de contrapartida	17
2.3 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS MUTUAS	17
CAPÍTULO 2.3.1. Tipos de apuestas mutuas	17
CAPÍTULO 2.3.2. Categorías de premios de las apuestas mutuas	18
CAPÍTULO 2.3. 3. Modalidades de apuestas mutuas	18
CAPÍTULO 2.3.4. Formalización de apuestas mutuas	19
CAPÍTULO 2.3.5. Límites para las apuestas mutuas	19
CAPÍTULO 2.3.6. Anulación de las apuestas mutuas	19

ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA MUTUAS	20
ANEXO II: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES	24
II.1 OBJETO	24
II.2 INTRODUCCIÓN	24
II.3 MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS	24
II.4 ATLETISMO.....	28
II.5 BÁDMINTON.....	29
II.6. BALONCESTO	30
II.7 BALONMANO	32
II.8 BEISBOL.....	33
II.9 BOXEO/UFC	35
II.10 CARRERAS DE CABALLOS	37
II.11 CARRERAS DE GALGOS.....	39
II.12 CICLISMO.....	41
II.13 CRICKET.....	43
II.14 DARDOS.....	44
II.15 DEPORTES DE INVIERNO	45
II.16 DEPORTE RURAL.....	46
II.17 FÚTBOL / FÚTBOL SALA.....	47
II.22 PELOTA	61
II.23 REMO	63
II.24 RUGBY.....	64
II.25 SNOOKER.....	65
II.26. SURF	66
II.28 TRIATLÓN.....	70
II.29 VOLEIBOL	71
II.30 WATERPOLO.....	72
II.31.1 OTROS DEPORTES O ACONTECIMIENTOS NO DEPORTIVOS Y DE ACTUA- LIDAD73	
II.31.2 SORTEOS / LOTERIAS.....	74
II.31.3 TOROS.....	77
II.31.4 E-SPORTS	79

PRÓLOGO

CÁNTABRA DE APUESTAS S.A es una empresa autorizada por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Cantabria para la organización y explotación de las **apuestas reguladas por el Decreto 78/2015, de 30 de julio**, por el que se aprueba el Reglamento de Apuestas de Cantabria.

En adelante EL OPERADOR DE APUESTAS.

EL OPERADOR DE APUESTAS organiza sus apuestas mediante el “SISTEMA DE APUESTAS KIROLSOFT”, en adelante SISTEMA DE APUESTAS, homologado por el Gobierno de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Todas las apuestas aceptadas por el OPERADOR DE APUESTAS se rigen por la NORMATIVA INTERNA KIROLBET que se expone en el presente documento. Dicha Normativa está sujeta al Reglamento de Apuestas de la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Antes de realizar una apuesta, es responsabilidad de cada cliente conocer y aceptar la NORMATIVA INTERNA KIROLBET, así como las reglas particulares de cada deporte o evento concreto que forman parte de ella.

EL OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de modificar o ampliar la NORMATIVA INTERNA KIROLBET sin previo aviso, siendo de aplicación la nueva NORMATIVA INTERNA KIROLBET desde el momento en que lo publique.

La NORMATIVA INTERNA KIROLBET estará expuesta en los puntos de apuesta de **KIROLBET** y en la página web www.kirolbet.es y en las máquinas auxiliares de apuestas.

Las reclamaciones y demás comunicaciones se dirigirán a CÁNTABRA DE APUESTAS S.A, Calle Bernardo Lavín 2-A, 5ºA, 39610 Astillero (Cantabria), donde radica su domicilio social.

1. REGLAS GENERALES

CAPÍTULO 1.1: INTRODUCCIÓN

1.1.1 Estas REGLAS GENERALES tienen por objeto establecer las condiciones generales por las que se rigen las apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS.

CAPÍTULO 1.2: GLOSARIO DE TÉRMINOS

1.2.1 **Apuesta:** Aquella actividad de juego en la que se arriesga una cantidad de dinero a favor de un pronóstico sobre los resultados de un evento.

1.2.2 **Evento:** Acontecimiento previamente determinado, de desenlace incierto y ajeno a las partes intervinientes en la apuesta.

1.2.3 **Evento Suspendido:** Evento que una vez iniciado ha sido interrumpido antes de llegar a su final programado. Los eventos suspendidos pueden tener resultados válidos.

1.2.4 **Evento Anulado:** Evento cuyos resultados no se tienen en cuenta. Con relación a las apuestas no se tiene en cuenta resultado alguno de los eventos anulados.

1.2.5 **Evento Aplazado:** Aquel evento que no se inicia en el momento programado para ello.

1.2.6 **Plazo de Finalización:** Período de tiempo que el SISTEMA DE APUESTAS establece, para decidir sobre la validez de los resultados de los eventos que no se celebren de acuerdo a su programación previamente publicada.

1.2.7 **Cierre de un evento:** Se produce cuando han sido introducidos los resultados válidos del evento en el SISTEMA DE APUESTAS.

1.2.8 **Organismos Competentes de los eventos:** Son los organismos que deciden sobre los resultados de los eventos. De mayor a menor rango, se consideran organismos competentes de los eventos: Organismos oficiales (federaciones), Jueces o árbitros del evento y Entidades organizadoras.

1.2.9 **Modalidad de apuesta:** Opciones de apuesta ofertadas por el SISTEMA DE APUESTAS sobre unos determinados resultados de eventos que se especifican en la propia Modalidad de apuesta.

1.2.10 **Pronóstico:** Predicción que realizan los apostantes sobre las modalidades de apuesta al formalizar sus apuestas. El acierto o no de los pronósticos de una apuesta determina el resultado de la misma.

1.2.11 **Apuesta de CONTRAPARTIDA:** Aquella en la 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 el coeficiente de apuesta o momio fijado previamente por el sistema.

1.2.12 **Apuesta MUTUA:** Aquella en la que a la suma de las cantidades apostadas por diferentes usuarios (Fondo Inicial) sobre unos eventos determinados, se le detrae una comisión por el OPERADOR DE APUESTAS y la parte restante (Fondo Repartible) se distribuye entre las

apuestas ganadoras, de acuerdo con lo estipulado en la correspondiente modalidad de apuesta mutua y en el reglamento de apuestas mutuas.

1.2.13 **Apuesta Simple:** Es aquella en la que se apuesta con un único pronóstico.

1.2.14 **Apuesta Múltiple:** Es aquella en que se apuesta simultáneamente con dos o más pronósticos.

CAPÍTULO 1.3: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS

1.3.1 La formalización de una apuesta en el SISTEMA DE APUESTAS es el trámite necesario para que dicha apuesta se considere realizada y aceptada por el SISTEMA DE APUESTAS. El OPERADOR DE APUESTAS se compromete a abonar los premios de todas las apuestas ganadoras que se formalicen en el SISTEMA DE APUESTAS, en las condiciones que se estipulan en estas REGLAS GENERALES.

1.3.2 Para que una apuesta pueda considerarse formalizada en el SISTEMA DE APUESTAS deben ejecutarse como mínimo las siguientes fases del proceso:

- El usuario apostante debe efectuar uno o varios pronósticos sobre las modalidades de apuesta propuestas por el SISTEMA DE APUESTAS.
- El usuario apostante debe abonar el importe que desea arriesgar en la apuesta.
- El SISTEMA DE APUESTAS debe validar las dos operaciones precedentes.
- El SISTEMA DE APUESTAS debe emitir el resguardo donde se reconoce la validación efectuada.

1.3.3 La apuesta se entenderá como no formalizada cuando, por cualquier causa, no se pueda completar alguna de las fases mencionadas.

1.3.4 El usuario apostante deberá comprobar antes de formalizar la apuesta que los datos y los pronósticos introducidos son de su conformidad, siendo el único responsable de los datos y los pronósticos que introduce en el SISTEMA DE APUESTAS al formalizar sus apuestas.

1.3.5 El usuario puede consultar en el SISTEMA DE APUESTAS el importe a abonar antes de formalizar las apuestas. En todo caso, el OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho a no formalizar determinadas apuestas y a limitar la suma de dinero a apostar, sin que medie justificación alguna.

1.3.6 El usuario apostante deberá comprobar que el resguardo se ha impreso correctamente. El OPERADOR DE APUESTAS sólo admitirá las reclamaciones de los usuarios cuando se presenten en las 12 horas siguientes a la formalización de la apuesta y sean motivadas por fallos de los equipos que han formalizado la apuesta.

1.3.7 El usuario apostante no podrá anular o modificar una apuesta si ésta ya ha sido validada por el SISTEMA DE APUESTAS.

1.3.8 El SISTEMA DE APUESTAS no admitirá apuestas una vez iniciados los eventos, salvo que estén denominadas por el propio SISTEMA DE APUESTAS como **Apuestas en Directo**, por

lo que todas aquellos pronósticos que pudieran haberse formalizado sobre modalidades de apuestas que versen sobre eventos ya iniciados para los que no se han autorizado expresamente las **Apuestas en Directo**, se considerarán nulos.

1.3.9 Con la formalización de una apuesta de cualquier tipo, el usuario apostante en el SISTEMA DE APUESTAS reconoce y admite:

- Que conoce el funcionamiento del SISTEMA DE APUESTAS.
- Que acepta los datos y la información que contiene el resguardo de la apuesta que el propio sistema de apuestas le ha emitido.
- Que conoce y acepta la NORMATIVA INTERNA KIROLBET
- Que no tiene conocimiento del resultado del evento deportivo sobre el que apuesta.
- Que su apuesta queda sometida a las condiciones establecidas en las NORMATIVA INTERNA KIROLBET.

CAPÍTULO 1.4: RESGUARDOS DE APUESTA

1.4.1 El resguardo de la apuesta emitido por el SISTEMA DE APUESTAS es el documento que acredita la formalización de la misma, siendo dicho resguardo la única prueba de la apuesta formalizada y el único documento válido para solicitar, en su caso, el pago de las apuestas ganadoras y la devolución de apuestas anuladas. Será responsabilidad del usuario apostante la guarda y custodia del resguardo de las apuestas formalizadas para evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo.

1.4.2 El resguardo de una apuesta formalizada en el SISTEMA DE APUESTAS deberá contener como mínimo la siguiente información:

- Nombre, NIF y número de la inscripción en Registro de Juegos y Apuestas de Cantabria, del OPERADOR DE APUESTAS.
- Identificación de la máquina auxiliar o terminal de expedición en los que se ha formalizado la apuesta.
- El evento o eventos sobre los que se apuesta.
- Modalidad e importe de la apuesta realizada.
- Momio o coeficiente de la apuesta (Cuota), en su caso.
- El premio o importe a percibir en caso de acierto.
- Año, mes, día y hora de formalización de la apuesta.
- Número o combinación alfanumérica y código de barras relacionado que permite identificar el boleto.

- Página web donde se encuentren a disposición de los usuarios las normas de organización y funcionamiento que rigen la apuesta.

1.4.3 Las fechas y horarios de comienzo de los eventos, facilitados por el SISTEMA DE APUESTAS en el Resguardo de Apuesta con carácter informativo, son orientativas y no se garantiza que sean exactas. El OPERADOR DE APUESTAS podrá corregir dicha información en el momento que lo precise.

CAPÍTULO 1.5: COBRO DE APUESTAS GANADORAS

1.5.1 Las apuestas ganadoras formalizadas por el SISTEMA DE APUESTAS tendrán derecho al cobro del importe del premio que le corresponda. El derecho al cobro de una apuesta ganadora lo proporciona la posesión del resguardo de apuesta no invalidado de una apuesta ganadora.

1.5.2 El OPERADOR DE APUESTAS dispondrá el cobro de las apuestas ganadoras, una vez introducidos los resultados válidos de los eventos en el SISTEMA DE APUESTAS (cierre del evento). que no excederá de veinticuatro horas contabilizadas a partir de la determinación de la validez de los resultados del acontecimiento objeto de apuesta.

1.5.3 El cobro de las apuestas ganadoras se efectúa tras la verificación del resguardo de la apuesta ganadora en las máquinas auxiliares de apuestas y terminales de expedición manual del OPERADOR DE APUESTAS.

- **Cobro en máquinas auxiliares:** Las máquinas auxiliares del OPERADOR DE APUESTAS verifican los resguardos de apuestas ganadoras. El usuario podrá optar por cancelar el importe del resguardo de la apuesta ganadora mediante la concesión de Créditos en la propia máquina para la formalización de nuevas apuestas o por ingreso del importe en el saldo de una tarjeta cobro-pago KIROLBET del usuario o por la emisión de un Ticket de Pago, o por el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario a través de la máquina auxiliar o por una orden Hal Cash.

- **Cobro en terminales de expedición manual:** Los resguardos de apuestas ganadoras podrán ser verificados por personal autorizado por el OPERADOR DE APUESTAS en los terminales de expedición manual donde el pago de los mismos podrá efectuarse en efectivo. También podrá optar por cancelar el importe de la apuesta ganadora mediante la concesión de Créditos en el propia terminal de expedición para la formalización de nuevas apuestas, o por el ingreso de dicho importe en el saldo de una tarjeta cobro-pago KIROLBET del usuario o la emisión de un Ticket de Pago, o el registro de una orden de transferencia emitida por el propio usuario.

1.5.4 Una vez cobradas las apuestas ganadoras, los resguardos que las contienen quedan totalmente invalidados.

1.5.5 El cobro de apuestas ganadoras con resguardos copiados o duplicados se entenderá por parte de del OPERADOR DE APUESTAS como cobro autorizado por el propietario del documento original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que el OPERADOR DE APUESTAS inicie los procedimientos que considere oportunos.

1.5.6 Si por error en la verificación de un resguardo por el SISTEMA DE APUESTAS, el OPERADOR DE APUESTAS abonase importes que no se corresponden con el premio a percibir por dicho resguardo, es responsabilidad del usuario notificar al OPERADOR DE APUESTAS el error y devolver a la misma los importes que excedan del premio que realmente le corresponda o

reclamar los importes que falten para completarlo.

1.5.7 El usuario de apuestas ganadoras de cuantía igual o inferior a 300 euros podrá exigir su pago en metálico en los locales de apuestas del OPERADOR DE APUESTAS.

1.5.8 El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho de exigir la identificación a las personas que presenten al cobro resguardos de apuestas ganadoras de importe superior a 300 euros.

1.5.9 El OPERADOR DE APUESTAS procederá a comunicar mensualmente a la Consejería competente de en materia de tributos la relación de los premios cuyo importe sea superior a 3.005 euros que se hayan abonado durante el mes natural anterior, consignando además la identidad (nombre, apellido y número de identificación fiscal) de aquellos jugadores que hayan percibido dichos premios, quienes serán, asimismo, advertidos de esta circunstancia.

1.5.10 El derecho al cobro de apuestas ganadoras caducará a los tres meses desde la fecha de disposición de cobro.

CAPÍTULO 1.6: DEVOLUCIÓN DE APUESTAS ANULADAS

1.6.1 Las apuestas formalizadas por el SISTEMA DE APUESTAS y que posteriormente resulten anuladas tendrán derecho a la devolución o a la disposición del importe íntegro de la apuesta. Este derecho lo proporciona la posesión del resguardo no invalidado de la apuesta anulada.

1.6.2 El OPERADOR DE APUESTAS dispondrá la devolución del importe de las apuestas anuladas en un plazo no superior a 24 horas desde el momento en que el SISTEMA DE APUESTAS publique la anulación de la apuesta.

1.6.3 El usuario podrá disponer del importe de las apuestas anuladas de la misma forma y en las mismas condiciones que se han descrito para el cobro de los premios de las apuestas ganadoras.

CAPÍTULO 1.7: TICKETS DE PAGO

1.7.1 Los Tickets de Pago son documentos emitidos por el SISTEMA DE APUESTAS para el pago de los premios correspondientes a las apuestas ganadoras o para la devolución de apuestas anuladas. La posesión de un Ticket de Pago no invalidado acredita el derecho al cobro de la cantidad por la que se ha extendido en el mismo.

1.7.2 Los Tickets de Pago pueden hacerse efectivos en los puntos de pago autorizados por el OPERADOR DE APUESTAS o pueden ser cancelados para obtener Créditos en las máquinas auxiliares de apuestas para la formalización de nuevas apuestas o para emitir una orden Hal Cash Cash, tras lo cual quedan totalmente invalidados.

1.7.3 Será responsabilidad del usuario poseedor de un Ticket de Pago, la guarda y custodia del mismo, a fin de evitar posibles fraudes mediante copia o duplicación del mismo. El cobro mediante copias o duplicados de un Ticket de Pago se entenderá por parte del OPERADOR DE APUESTAS como cobro autorizado por el poseedor del Ticket de Pago original, que quedará totalmente invalidado, sin perjuicio de que el OPERADOR DE APUESTAS inicie las actuaciones que considere oportunas.

CAPÍTULO 1.8: TARJETA DE COBRO-PAGO KIROLBET

1.8.1 Las Tarjetas de cobro-pago KIROLBET son de uso exclusivo para cancelar las apuestas ganadoras y las apuestas anuladas, y para abonar el importe de las apuestas formalizadas en el SISTEMA DE APUESTAS.

1.8.2 El propietario de una Tarjeta cobro-pago KIROLBET podrá disponer, en cualquier momento, del saldo positivo existente en su tarjeta que podrá hacer efectivo en los puntos de pago autorizados por el OPERADOR DE APUESTAS, o mediante la emisión de un Ticket de Pago, orden de transferencia, orden Hal Cash o mediante la obtención de Créditos para formalizar nuevas apuestas en cualquiera de las máquinas auxiliares de apuestas.

1.8.3 Las Tarjetas cobro-pago KIROLBET pueden ser anónimas o asociarse a un nº de DNI o nº de pasaporte para la verificación de la propiedad de la tarjeta, y pueden ser protegidas con una contraseña de seguridad (PIN). Es responsabilidad del cliente, asegurarse de guardar de manera confidencial la contraseña de su Tarjeta cobro-pago KIROLBET.

1.8.4 Las Tarjetas cobro-pago KIROLBET pueden tener una contraseña de seguridad: PIN o contraseña de seguridad de primer nivel. En caso de tenerlo, el PIN es necesario para efectuar las operaciones rutinarias con la tarjeta.

1.8.5 Las Tarjetas cobro-pago KIROLBET que tienen una contraseña de seguridad pueden estar asociadas a un nº de DNI o un nº de pasaporte.

1.8.6 Las Tarjetas cobro-pago KIROLBET pueden estar asociadas a un nº de cuenta bancaria para facilitar las órdenes de transferencia a dicha cuenta.

1.8.7 El OPERADOR DE APUESTAS considerará como legítimo propietario de una Tarjeta cobro-pago KIROLBET y de su saldo a aquel usuario que esté en posesión de la misma y conozca la contraseña de seguridad que la misma pudiera tener, entendiendo como válidas las transacciones con ellas realizadas en el SISTEMA DE APUESTAS. Asimismo, el OPERADOR DE APUESTAS considerará como legítimo propietario de una Tarjeta cobro-pago KIROLBET asociada a un nº de DNI o un nº de pasaporte y de su saldo al titular de dichos documentos, entendiendo como válidas las transacciones realizadas en el SISTEMA DE APUESTAS mediante el uso del PIN.

1.8.8 En caso de pérdida, robo o hurto de una Tarjeta cobro-pago KIROLBET, el OPERADOR DE APUESTAS se compromete a anular dicha tarjeta desde el momento de la denuncia por parte del propietario de la misma, pero no se responsabiliza de las operaciones que se hayan podido realizar con la misma hasta ese momento, el OPERADOR DE APUESTAS pondrá a disposición de sus legítimos propietarios los saldos que tuvieran las tarjetas cobro-pago KIROLBET en el momento de la denuncia.

1.8.9 En caso de introducir una contraseña (PIN) errónea en 3 ocasiones consecutivas, el SISTEMA DE APUESTAS bloqueará la tarjeta KIROLBET. Sólo podrán ser desbloqueadas las Tarjetas cobro-pago KIROLBET asociadas a un nº de DNI o un nº de pasaporte en los locales de apuestas KIROLBET con la presentación del DNI o pasaporte por el titular del mismo.

1.8.10 Las tarjetas cobro-pago KIROLBET que permanezcan inactivas por un período superior a 12 meses se considerarán extraviadas, por lo que el OPERADOR DE APUESTAS procederá a

su anulación y, en consecuencia, el usuario titular de la misma perderá su saldo, que quedará a disposición del OPERADOR DE APUESTAS.

CAPÍTULO 1.9: PROHIBICIONES

1.9.1 El OPERADOR DE APUESTAS prohíbe expresamente la realización de apuestas en el SISTEMA DE APUESTAS a:

- Los menores de edad.
- Los concursados que se hallasen en fase de liquidación del concurso o sobre los que hubiese recaído declaración judicial de incumplimiento del convenio, o quienes hubiesen sido declarados por resolución judicial firme, pródigos e incapaces no rehabilitados.
- Las personas que hayan sido incluidas por la Consejería competente en materia de juego en el Registro de Prohibidos.
- Los accionistas, partícipes o titulares de las empresas dedicadas a la organización y explotación de las apuestas, su persona, directivos o empleados, así como los cónyuges, ascendientes y descendientes hasta el primer grado.
- Los deportistas, entrenadores y otros participantes directos en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- Los directivos de las entidades participantes en el acontecimiento objeto de las apuestas.
- Los jueces o árbitros que ejerzan sus funciones en el acontecimiento objeto de las apuestas, así como las personas que resuelvan los recursos contra las decisiones de aquellos.
- Los funcionarios que tengan atribuidas las funciones de inspección y control en materia de juego.

1.9.2 Las apuestas realizadas por las personas referidas en el punto anterior no tendrán validez y serán anuladas. Sin perjuicio de la anulación de la apuesta realizada cuando concurra alguna de las circunstancias señaladas anteriormente en este artículo, el OPERADOR DE APUESTAS comunicará los hechos al Gobierno de Cantabria.

1.9.3 El OPERADOR DE APUESTAS prohíbe expresamente la entrada a los locales de apuestas de KIROLBET a:

- Los menores de edad.
- Las personas que presenten síntomas de embriaguez o de estar bajo los efectos de sustancias estupefacientes.
- Las personas que porten armas u otros objetos peligrosos
- Las personas que perturben el orden y la tranquilidad.

2. REGLAS PARTICULARES

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

2.1. REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS

CAPÍTULO 2.1.1. VALIDEZ DE LOS RESULTADOS DE LOS EVENTOS

2.1.1.1 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.

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

2.1.1.3 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.

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

2.1.1.5 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.

2.1.1.6. PLAZO DE FINALIZACIÓN

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

aunque el evento no hubiera finalizado en su totalidad en dichos plazos.

2.1.1.7. EVENTOS NULOS

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

2.1.1.8 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.

2.1.1.9 EVENTOS SUSPENDIDOS

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

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

c) Si el evento iniciado y suspendido antes de su finalización programada se reanuda dentro del Plazo de Finalización desde otro momento o resultado distinto al de la suspensión o con otras condiciones distintas de las inicialmente establecidas , 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 2.1.2: ANULACIÓN DE APUESTAS

A) ANULACIÓN DE PRONÓSTICOS

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

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

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

2.1.2.2 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

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

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

2.1.2.4 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 2.1.3: APUESTAS GANADORAS

2.1.3.1 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.

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

- **Apuestas Mutuas:** El premio que corresponderá a las apuestas ganadoras mutuas será el premio resultante de dividir el premio entre el número de resultados ganadores que se hayan producido en el evento.
- **Apuestas de Contrapartida:** Todas las apuestas de contrapartida cuyos pronósticos coincidan con los resultados ganadores serán apuestas ganadoras.

CAPÍTULO 2.1.4: CERRAR APUESTA

El SISTEMA DE APUESTAS ofrece la posibilidad de cerrar las apuestas de forma anticipada a la finalización programada del evento, a través de la opción “Cerrar apuesta”.

El OPERADOR DE APUESTAS se reserva el derecho para determinar en qué eventos y moda-

lidades se ofrece la opción “Cerrar apuesta”. En aquellos eventos en los que esté disponible, serán de aplicación las siguientes reglas:

- Únicamente es posible aplicar la opción “Cerrar apuesta” sobre aquellos eventos y modalidades que cuenten con un desenlace incierto al momento de su formalización.
- La opción “Cerrar apuesta” llevará asociada una cantidad como contraprestación por la formalización de la operación. Dicha cantidad podrá ser superior o inferior al importe apostado.
- Corresponde al usuario apostante la aceptación de la opción “Cerrar apuesta”. Aceptada la misma, se entenderá correctamente formalizada la opción “Cerrar apuesta”, lo que conllevará a todos los efectos la catalogación de la apuesta como “APUESTA CERRADA”.
- El usuario apostante no podrá anular o modificar su decisión si ésta ya ha sido validada por el SISTEMA DE APUESTAS.
- Formalizada la operación de “Cerrar apuesta”, el resultado final del evento no afectará a la opción “cerrar apuesta”, no pudiéndose reclamar cantidad alguna por este concepto desde el momento de su formalización por parte del usuario y validación por el SISTEMA DE APUESTAS.
- La operación de “Cerrar apuesta” se entenderá como no formalizada cuando, por cualquier causa, no se pueda completar alguna de las fases mencionadas en los apartados anteriores.
- Igualmente se entenderá por no formalizada la opción de “Cerrar apuesta” cuando se realice sobre apuestas con pronóstico cierto al momento de la formalización de la opción “Cerrar apuesta”.

2.2 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS DE CONTRA-PARTIDA

2.2.1 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

2.2.1.1 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.

2.2.1.2 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 nece-

sario acertar todos los pronósticos para que sea una apuesta ganadora. Ej. DOBLE, TRIPLE, CUADRUPLE, etc. son apuestas acumuladas a DOS, TRES, CUATRO, etc. pronósticos diferentes y así hasta acumular el nº de pronósticos que el usuario desee. El premio a obtener se calcula multiplicando el importe apostado por el producto de los coeficientes o momios de cada pronóstico que compone la apuesta acumulada.

» **Apuesta Combinada** Las apuestas combinadas son apuestas a tres o más pronósticos que se componen de un conjunto de combinaciones de apuestas simples o acumuladas que se pueden producir como consecuencia de agrupar o combinar los pronósticos. En las apuestas combinadas no es necesario acertar todos los pronósticos para obtener premio. El apostante tiene diferentes opciones para conseguir apuestas ganadoras:

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

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

CAPÍTULO 2.2.2: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

2.2.2.1 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.

2.2.2.2 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.

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

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

Ej. Apuestas a Campeón de una Competición que se componen de varias jornadas y a su vez de eventos, siempre y cuando falten por iniciarse eventos que puedan influir sobre el resultado

de la apuesta realizada, no tendrán carácter de “Apuestas en Directo” a efectos del presente reglamento.

CAPÍTULO 2.2.3: LÍMITES PARA LAS APUESTAS DE CONTRAPARTIDA

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

2.3 REGLAS PARTICULARES DE LAS APUESTAS MUTUAS

2.3.1 Apuesta mutua es aquella en la que el apostante participa en un concurso de pronósticos sobre resultados de determinados eventos, resultando ganadores del concurso aquellos apostantes cuyos pronósticos hubieran acertado resultados de dichos eventos conforme se especifica en este reglamento para la modalidad de la apuesta mutua de que se trate.

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

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

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

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

CAPÍTULO 2.3.1: TIPOS DE APUESTAS MUTUAS

2.3.1.1 Las Apuestas Mutuas pueden ser de dos tipos:

- **Apuestas Mutuas NORMALES:** Son aquellas en las que todo el Fondo Repartible se distribuye entre las apuestas ganadoras del propio concurso. Es decir, que si en un concurso no hay apuestas ganadoras del premio de una determinada categoría, el fondo repartible destinado a ese premio incrementará el fondo repartible para el premio de la categoría inmediatamente inferior, que se distribuirá entre las apuestas ganadoras del premio de esta categoría.
- **Apuestas Mutuas ESPECIALES:** Son aquellas en las que los premios de una determinada categoría del concurso no se distribuyen en el propio concurso, en el caso de que no haya apuestas ganadoras de esa categoría. El importe del fondo repartible no distribuido en el concurso será utilizado para incrementar el importe del fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría de otros concursos de la misma modalidad de Apuesta Mutua.

Las Apuestas Mutuas Especiales con Fondo Garantizado, son aquellas en que EL OPERADOR DE APUESTAS garantiza que el fondo repartible destinado al Premio de 1ª categoría alcanzará un importe mínimo, denominado Fondo Garantizado, de forma que si el fondo proveniente de importes apostados destinado al Premio de 1ª categoría, no alcanza el im-

porte mínimo garantizado, EL OPERADOR DE APUESTAS se obliga a disponer de la cantidad necesaria para completar dicho importe, hasta la suma garantizada.

CAPÍTULO 2.3.2: CATEGORÍAS DE PREMIOS DE LAS APUESTAS MUTUAS

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

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

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

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

CAPÍTULO 2.3. 3: MODALIDADES DE APUESTAS MUTUAS

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

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

- El Fondo Garantizado, en su caso.
- Importe unitario por apuesta.

2.3.3.2 Las modalidades de apuestas mutuas ofertadas por el SISTEMA DE APUESTAS se describen en el [Anexo I: Modalidades de apuestas mutuas](#).

CAPÍTULO 2.3.4: FORMALIZACIÓN DE APUESTAS MUTUAS

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

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

CAPÍTULO 2.3.5: LÍMITES PARA LAS APUESTAS MUTUAS

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

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

CAPÍTULO 2.3.6: ANULACION DE LAS APUESTAS MUTUAS

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

ANEXO I: MODALIDADES DE APUESTA MUTUAS

I.1 FÚTBOL

MODALIDAD 1X2 X 10

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

MODALIDAD GOL X 3

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

MODALIDAD GOL X 4

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

- **Categorías de premios aprobados:** Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- **Fondo destinado para Premios:** Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- **Fondo Garantizado:** El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- **Importe unitario por apuesta:** 1€

MODALIDAD GOL X 5

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

MODALIDAD EURO 1X2 X 8

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

I.2 BALONCESTO

MODALIDAD BASKET X 9

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

MODALIDAD PUNTOS BASKET X 4

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

I.3 MOTOR

MODALIDAD F1 X 3

- **Tipo de Apuesta Mutua:** Apuesta Mutua Especial
- **Descripción de la apuesta mutua:** Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las tres primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- **Fondo Repartible** = Fondo Inicial X 0,75.
- **Categorías de premios aprobados:** Premio de 1ª categoría: 3 pronósticos acertados.
- **Fondo destinado para Premios:** Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- **Fondo Garantizado:** El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- **Importe unitario por apuesta:** 2 €

MODALIDAD F1 X 4

- **Tipo de Apuesta Mutua:** Apuesta Mutua Especial
- **Descripción de la apuesta mutua:** Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del evento GP de Fórmula 1.
- **Fondo Repartible** = Fondo Inicial X 0,75.
- **Categorías de premios aprobados:** Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- **Fondo destinado para Premios:** Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- **Fondo Garantizado:** El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- **Importe unitario por apuesta:** 1 €

MODALIDAD MOTO GP X 4

- **Tipo de Apuesta Mutua:** Apuesta Mutua Especial
- **Descripción de la apuesta mutua:** Pronosticar en orden de clasificación, los pilotos que se clasificarán en las cuatro primeras posiciones del Gran Premio de Moto GP.
- **Fondo Repartible** = Fondo Inicial X 0,75.
- **Categorías de premios aprobados:** Premio de 1ª categoría: 4 pronósticos acertados.
- **Fondo destinado para Premios:** Premio de 1ª categoría: 100% del Fondo Repartible.
- **Fondo Garantizado:** El publicado en el SISTEMA DE APUESTAS.
- **Importe unitario por apuesta:** 2 €

ANEXO II: MODALIDADES DE APUESTA POR DEPORTES

II.1 OBJETO

II.1.1 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.

II.2 INTRODUCCIÓN

II.2.1 Como criterio general, prevalecen las reglas de las modalidades específicas de apuesta de cada deporte sobre las reglas de las modalidades de apuestas genéricas.

II.2.2 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.

II.2.3 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.

II.2.4 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.

II.3 MODALIDADES DE APUESTA GENÉRICAS

II.3.1 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...

II.3.2 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.

II.3.3 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.

II.3.4 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.

II.3.5 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.

II.3.6 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.

II.3.7 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.

II.3.8 RESULTADO EXACTO

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

II.3.9 ¿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.

II.3.10 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.

II.3.11 HÁNDICAP (SIN EMPATE)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el equipo ganador de un evento o a la fi-

nalización 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.

II.3.12 N° TOTAL (N° GOLES / TARJETAS / SAQUES ESQUINA / PUNTOS / TANTOS / SETS / JUEGOS / CARRERAS...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el n° 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).

II.3.13 N° TOTAL PAR/IMPAR (N° 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).

II.3.14 N° TOTAL POR RANGO (N° GOLES/TARJETAS/SAQUES ESQUINA/PUNTOS/TANTOS/SETS/JUEGOS/CARRERAS...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el n° 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).

II.3.15 N° TOTAL PARCIAL (N° GOLES / TARJETAS / SAQUES ESQUINA / PUNTOS / TANTOS / SETS / JUEGOS / CARRERAS...)

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el n° 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).

II.3.16 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.

II.3.17 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.

II.3.18 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.

II.3.19 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.

II.4 ATLETISMO

II.4.1 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

II.4.2. 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.

II.4.3. 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.

II.4.4. 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.

II.4.5. 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.

II.4.6. 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.

II.4.7. TRES PRIMEROS

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

II 4.8. 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

II.5 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.

II.5.1 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.

II.5.2 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.

II.5.3 N° SETS

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el número de Sets que se van a disputar en un evento. Si un evento de bádminton 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 necesario de Sets para ganar el partido y al perdedor los sets que haya ganado.

II.6. 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.

II.6.1 1X2

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

II.6.2 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.

II.6.3 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.

II.6.4 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.

II.6.5 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.

II.6.6 EQUIPO EN ANOTAR EL PUNTO N° 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.

II.6.7 1ER TIEMPO/FINAL

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

II.6.8 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 considerado como pronóstico ganador el jugador que más asistencias tenga. Los pronósticos por jugadores que no participen en el evento serán anulados

II.6.9 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.

II.6.10 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.

II.6.11 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.

II.6.12 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.

II.7 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.

II.7.1 1X2

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

II.7.2 1X2 (1ª PARTE)

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

II.7.3 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.

II.7.4 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.

II.7.5. 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

II.8 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 a 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.

II.8.1 GANADOR

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

II.8.2 N° 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.

II.8.3 N° 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.

II.8.4 1X2 (1ER PERÍODO), 1X2 (AL FINAL 2º PERÍODO), 1X2 (AL FINAL 3ER PERÍODO) ...

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

II.8.5 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.

II.8.6 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.

II.8.7 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.

II.8.8 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.

II.9 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

II.9.1 1X2

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador final del evento. Se incluye la opción de apuesta "X", 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.

II.9.2 N° 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 considerará dicho asalto como momento exacto en el que se produce tal circunstancia con independencia del minuto y segundo exacto en que se produzca.

Ej: 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.

II.9.3 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.

II.9.4 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.

II.10 CARRERAS DE CABALLOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se consideran como resultados válidos los primeros resultados oficiales publicados en las páginas especializadas. *Ej. Para carreras celebradas en territorio Reino Unido: [The British Horse-racing Authority Website](#)*

II.10.1 GANADOR

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

II.10.2 COLOCADO - ENTRE 2 PRIMEROS

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

II.10.3 COLOCADO - ENTRE 3 PRIMEROS

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

II.10.4 GEMELA / GEMELA DIRECTA (EN ORDEN)

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

II.10.5 GEMELA REVERSIBLE (SIN ORDEN)

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

II.10.6 TRÍO / TRIPLETA (TRÍO EN ORDEN)

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

II.10.7 TRÍO (SIN ORDEN)

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

II.11 CARRERAS DE GALGOS

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se consideran como resultados válidos los primeros resultados oficiales publicados en las páginas especializadas.

- Para carreras celebradas en territorio Reino Unido: [The British Greyhound Racing Board](#)
- Para carreras celebradas en Australia: [Sky Racing](#) y [The Dogs](#)
- Para carreras celebradas en Sudáfrica: [The National Horse Racing Authority of SA](#)
- Para carreras celebradas en Emiratos Árabes Unidos: [Emirates Racing Authority](#)
- Para carreras celebradas en Irlanda: [Irish Greyhound Board](#)

- Para carreras celebradas en USA: [Equibase](#) para caballos y [TrackInfo](#) para galgos

II.11.1 GANADOR

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

II.11.2 COLOCADO

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

II.11.3 GEMELA

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

II.11.4 Gemela reversible

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

II.11.5 TRÍO

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar el ganador, segundo y tercer clasificado de una carrera, en el que se debe indicar el orden concreto. La opción de apuesta incluye tres pronósticos, siendo el primero el referido al ganador, el segundo pronóstico al segundo clasificado y el tercer pronóstico al tercer clasificado. Si uno de los pronósticos incluidos en la opción de

apuesta no participa ésta será anulada.

II.12 CICLISMO

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

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

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

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.

Ej: 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

II.12.1 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.

II.12.2 N° 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.

II.12.3 N° 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.

II.12.4 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.

II.12.5 DIFERENCIA DE SEGUNDOS X A Y

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

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

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:

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

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.

II.12.6. 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.

II.13 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

II.13.1 GANADOR

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

II.13.2 N° CARRERAS

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

II.13.3 N° TOTAL PAR/IMPAR (CARRERAS)

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

II.13.4 ¿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.

II.13.5 ¿QUÉ EQUIPO GANARÁ TRAS X OVERS?

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

II.14 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.

II.14.1 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.

II.14.2 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.

II.14.3 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.

II.14.4 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.

II.15 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.

II.15.1 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.

II.15.2 TRES PRIMEROS

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

II.15.3 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.

II.16 DEPORTE RURAL

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

Si los participantes que se incluyen como opciones de apuesta en las modalidades de apuesta sobre un evento de Herri Kirolak / Deporte Rural en el momento en que se formaliza la apuesta no se corresponden con los que finalmente participan, los resultados para dichas modalidades de apuestas serán considerados como no válidos.

Ej. el resultado será considerado no válido para la modalidad Ganador si hay un cambio de participante o baja de un participante, sin embargo para la modalidad Cara a Cara que no incluya a dicho participante los resultados serán válidos.

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

II.16.1 GANADOR DESAFÍO

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

II.17 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 válidas

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

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.

II.17.1-1X2

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.

II.17.2-1X2 (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.

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

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).*

II.17.3-1X2 (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.

II.17.4-1X2 (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.

II.17.5-1X2 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 90 minutos.

II.17.6-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.

II.17.7-1X2 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).

II.17.8-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.

II.17.9-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.

Ej:

Partido Real Madrid – Barcelona. Resultado final 3-0

1-0 Cristiano Ronaldo minuto 20.

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.

II.17.10-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.

II.17.11-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

II.17.12 MÁXIMO GOLEADOR COMPETICIÓN/CAMPEONATO

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.

II.17.13-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.

II.17.14-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.
- 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)

II.17.15-Nº DE FUERAS 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.

II.17.16-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.

II.17.17-¿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.

II.17.18-¿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.

II.17.19-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).

II.17.20-1X2 + 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.

II.17.21-1X2 + 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.

II.17.22-1ER 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.

II.17.23-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 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.

II.17.24-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.

II.17.25-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.

II.17.26-¿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.

II.17.27-¿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.

II.17.28-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”

II.17.29-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”.

II.17.30-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.

II.17.31-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.

II.17.32-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.

II.17.33-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.

II.17.34-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”.

II.17.35-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.

II.17.36-¿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.

II.17.37-¿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.

II.17.38-¿SE CONSULTARÁ EL VAR (VIDEO ASSISTANT REFEREE)?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si el VAR será consultado 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.

II.18 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.

II.18.1 GANADOR

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

II.19 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.

II.19.1 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.

II.19.2 PASARÁ EL CORTE

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

II.9.3 ¿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.

II.19.4 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.

II.19.5 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.

II.19.6 ¿HABRÁ HOYO EN UNO?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento algún jugador conseguirá embocar la bola en un solo golpe dentro del hoyo.

II.19.7 ¿HABRÁ UN PLAY-OFF?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si durante el desarrollo del evento se necesitará acudir a un play-off, independientemente de la configuración que este adopte, para dilucidar quién es el ganador del torneo

II.19.8 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.

II.20 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.

II.20.1 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.

II.20.2 1X2

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

II.20.3 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.

II.20.4 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.

II.20.5 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.

II.21 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.

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

II.21.1 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.

II.21.2 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.

II.21.3 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 cru-

zar 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.

II.21.4 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.

II.21.5 ESPECIALES - RETIRADO EN LA 1ª, 2ª... ÚLTIMO VUELTA

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

II.21.6 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

II.21.7 CARA A CARA PILOTO/ESCUDERÍAS/MARCAS....

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar que piloto/escudería/marca de las ofertas 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.

Ej: 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.*

II.22 PELOTA

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

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

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

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

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

II.22.1 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.

II.22.2 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.

II.22.3 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.

II.22.4 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.

II.22.5 PRIMER TANTO, SEGUNDO TANTO, TERCER TANTO,... TANTO N° 10, TANTO N° 11... TANTO N° 40

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

II.22.6 PRIMER SAQUE ¿QUIÉN REALIZARÁ EL PRIMER SAQUE?

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

II.22.7 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.

II.22.8 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.

II.22.9 GANADOR + Nº TANTOS

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

II.23 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.

II.23.1 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.

II.23.2 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.

II.24 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.

II.24.1 1X2

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

II.24.2 1X2 (1ª PARTE)

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

II.24.3 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.

II.24.4 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.

II.24.5 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.

II.25 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.

II.25.1 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.

II.25.2 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.

II.25.3 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.

II.26. 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

II.26.1 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.

II.27 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.

II.27.1 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, la opción de

apuesta que abandone se considerará como pronóstico perdedor en aquella modalidad de apuesta iniciada y que no esté resuelta.

II.27.2 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.

II.27.3 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.

II.27.4 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.

II.27.5 N° 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.

II.27.6 N° 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 tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta, las modalidades no resueltas se considerarán anuladas.

II.27.7 N° TOTAL DE JUEGOS/SETS JUGADOR 1/2

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 período 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”

II.27.8 RESULTADO EXACTO 1^{ER}/2^º/3^º/4^º/5^º/6^º/7^º/8^º/9^º/10^º/11^º/12^º JUEGO DEL 1^{ER}/2^º/3^{ER}/4^º/5^º 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.

II.27.9 RESULTADO EXACTO 1^{ER}/2^º/3^º/4^º/5^º 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.

II.27.10 ¿HABRÁ TIE BREAK 1^{ER}/2^º/3^º/4^º/5^º 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.

II.27.11 ¿GANARÁ UN SET?

Esta modalidad de apuesta consiste en pronosticar si alguno de los jugadores propuestos conseguirá ganar al menos un set durante el partido. Si un evento de tenis finaliza antes de su finalización programada por abandono de una de las opciones de apuesta 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.

II.27.12 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.

II.27.13 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.

II.27.14 N^º PUNTOS 1^{ER}/2^º/3^{ER}... 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.

II.27.15 GANAR/PERDER 1^{ER} 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 inicia-

da y que no esté resuelta.

II.27.16 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 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.

II.28 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.

II.28.1 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.

II.28.2 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.

II.29 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.

II.29.1 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.

II.29.2 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.

II.29.3 N° 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.

II.29.4 EQUIPO EN ANOTAR EL PUNTO N° 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.

II.29.5 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 pronóstico ganador.

II.30 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.

II.30.1 1X2

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

II.30.2 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.

II.30.3 1X2 PARCIAL (2º CUARTO/3ER CUARTO/4º CUARTO)

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

II.30.4 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.

II.31.1 OTROS DEPORTES O ACONTECIMIENTOS NO DEPORTIVOS Y DE ACTUALIDAD

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

II.31.1.1 PRÓXIMO ENTRENADOR PERMANENTE

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

II.31.1.2 PRÓXIMO EQUIPO (ENTRENADOR)

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

II.31.1.3 PRÓXIMO EQUIPO (JUGADOR)

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

II.31.1.4 ESPECIALES

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

II.31.2 SORTEOS / LOTERIAS

II.31.2.1 N° 1ER PREMIO - TERMINACIÓN

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

II.31.2.2 N° 1ER PREMIO - TERMINACIÓN PAR/IMPAR

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

II.31.2.3 N° 1ER PREMIO - 2 ÚLTIMAS CIFRAS

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

II.31.2.4 N° REINTEGRO

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

II.31.2.5 N° COMPLEMENTARIO

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

II.31.2.6 N° COMPLEMENTARIO - TERMINACIÓN

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

II.31.2.7 N° COMPLEMENTARIO PAR/IMPAR

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

II.31.2.8 N° COMPLEMENTARIO MENOS/MÁS 24,5

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

II.31.2.9 N° COMPLEMENTARIO PAR/IMPAR Y MENOS/MÁS 24,5

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

II.31.2.10 N° XXXX PAR/IMPAR

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

II.31.2.11 N° XXXX - TERMINACIÓN

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

II.31.2.12 N° XXXX

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

II.31.2.13 SELECCIÓN DE NÚMEROS

Es una modalidad de apuesta que consiste en pronosticar si el/los número/s escogidos como opción de apuesta son los que finalmente resultan en la combinación ganadora del sorteo/ evento, sin incluir los números extra o los complementarios, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio. La opción de apuesta puede tener un premio asociado en función del número de selecciones acertadas, existiendo la posibilidad de tener premio sin que todos los números escogidos se encuentren en la combinación ganadora según la tabla de premios establecida al efecto.

II.31.2.14 SUMA DE NÚMEROS

Es una modalidad de apuesta que consiste en pronosticar si la suma total de los números que resulten de la combinación ganadora del sorteo/evento, sin incluir los números extra o los complementarios, salvo que la modalidad de apuesta especifique otro criterio será:

- Par/Impar (sin incluir bolas extra): consiste en pronosticar si la suma total de los números que componen la combinación ganadora será par o impar.
- Mayor/menor (sin incluir bolas extra): consiste en pronosticar si la suma total de los números que componen la combinación ganadora será mayor o menor que el número al que se haga referencia en la descripción de la modalidad.
- Incluida dentro del rango (sin incluir bolas extra): consiste en pronosticar en cuál de los rangos ofrecidos quedará incluido el número que resulte de la suma de los números que componen la combinación ganadora.

II.31.2.15 SUMA DE BOLAS EXTRA

Es una modalidad de apuestas que consiste en pronosticar si la bola extra o la suma de bolas extras que se extraigan en el sorteo/evento será:

- Par/Impar: consiste en pronosticar si la bola extra o la suma total de las bolas extras que se extraigan en el sorteo/evento será par o impar.
- Mayor/Menor: consiste en pronosticar si la bola extra o la suma total de las bolas extras que se extraigan en el sorteo/evento será mayor o menos que el número al que se haga referencia en la descripción de la modalidad.
- Incluida dentro del rango: consiste en pronosticar en cuál de los rangos ofrecidos queda-

rá incluido la bola extra o la suma de las bolas extras que se extraigan en el sorteo/evento.

II.31.2.16 BOLA EXTRA “CONDICIÓN” SI/NO

Es una modalidad de apuesta que consiste en pronosticar si la condición a la que hace referencia la descripción de la modalidad tendrá o no lugar en el momento de la extracción de la/s bola/s extra/s.

Ej:

¿Bola extra de un dígito?: consiste en pronosticar si la bola extra tendrá o no un solo dígito.

¿Bola extra igual que bola premiada en combinación ganadora? Consiste en pronosticar si la bola extra que se extraiga habrá resultado también premiada dentro de la combinación ganadora.

II.31.3 TOROS

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

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

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

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

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

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

II.31.3.1 DURACIÓN (ENCIERRO)

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

II.31.3.2 ENCIERRO MÁS LARGO / ENCIERRO MÁS CORTO

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

II.31.3.3 N° OREJAS PAR/IMPAR

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

II.31.3.4 N° OREJAS (TORERO) N° OREJAS (0,5), N° OREJAS (1,5) ...

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

II.31.3.5 N° OREJAS (CORRIDA) N° OREJAS (0,5), N° OREJAS (1,5) ...

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

II.31.4 E-SPORTS

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

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

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

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

II.31.4.1 MODALIDADES DE APUESTAS GENÉRICAS

II.31.4.1.1 GANADOR

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

II.31.4.1.2 GANADOR MAPA

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

II.31.4.1.3 HANDICAP (MAPAS, RONDAS,...)

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

II.31.4.1.4 N° DE MAPAS, RONDAS, KILLS...

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

II.31.4.1.5 PRIMER EN LLEGAS A X KILLS/ RONDAS/ MAPAS...

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

II.31.4.1.6 FIRST BLOOD

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

II.31.4.2 MODALIDADES DE APUESTAS CONCRETAS

II.31.4.2.1 BATTLERITE

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

II.31.4.2.2 CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

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

II.31.4.2.3 CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

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

II.31.4.2.4 COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE

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

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

II.31.4.2.5 DOTA 2

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

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

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

II.31.4.2.6 DUELYST

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

Ej: Si al iniciar la partida el jugador 1 no puede acceder a su cuenta de usuario por un problema en el registro de su cuenta de la misma (login) o porque su cuenta de usuario tiene limitaciones para actuar en un ámbito territorial determinado (región), y participa en el evento como Jugador Invitado siendo perfectamente identificable que el jugador 1 y el Jugador Invitado comparten identidad (bien porque el evento se retransmite en directo o se graba) las apuestas serán válidas.

II.31.4.2.7 FIFA

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

II.31.4.2.8 HEARTHSTONE

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

Ej: Si al iniciar la partida el jugador 1 no puede acceder a su cuenta de usuario por un problema en el registro de su cuenta de la misma (login) o porque su cuenta de usuario tiene limitaciones para actuar en un ámbito territorial determinado (región), y participa en el evento como Jugador Invitado siendo perfectamente identificable que el jugador 1 y el Jugador Invitado comparten identidad (bien porque el evento se retransmite en directo o se graba) las apuestas serán válidas.

II.31.4.2.9 HEROES OF NEWERTH

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

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

II.31.4.2.10 HEROES OF THE STORM

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

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

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

II.31.4.2.11 LEAGUE OF LEGENDS

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

Las modalidades de “Muertes”, “Dragones”, “Barones”, “Torres”, “Inhibidores” y “Edificios” se

utilizarán los resultados oficiales, API o retransmisión oficial.

II.31.4.2.12 MORTAL KOMBAT X

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

II.31.4.2.13 OVERWATCH

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

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

II.31.4.2.14 ROCKET LEAGUE

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

II.31.4.2.15 SMITE

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

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

II.31.4.2.16 SUPER SMASH BROS.

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

II.31.4.2.17 VAINGLORY

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

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

II.31.4.2.18 WORLD OF TANKS

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

II.31.4.2.19 WORLD OF WARCRAFT

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