

REGLAS DE PARLEY VIP:

(NO APLICA PARA PARLEY CLÁSICO. PARLEY CLÁSICO TIENE OTRAS REGLAS)

Reglas de Apuestas

I. Reglas Generales

1. Introducción

1.1. Estas Reglas de Apuestas regulan el uso de la casa de apuestas. Los operadores deben asegurarse de que, al realizar una apuesta con la casa de apuestas, el Usuario Final esté de acuerdo en que ha leído, comprendido y cumplirá con estas Reglas de Apuestas en cualquier momento aplicable a la plataforma de la casa de apuestas. Las Reglas de Apuestas constan de las siguientes secciones:

1.1.1. Reglas generales;

1.1.2. Reglas relacionadas con deportes;

1.1.3. Reglas relacionadas con deportes electrónicos;

1.1.4. Reglas relacionadas con deportes virtuales;

1.1.5. Reglas relacionadas con deportes electrónicos Betby.

1.2. El uso de la casa de apuestas está siempre sujeto a las regulaciones impuestas por la ley aplicable a las operaciones del Operador y la autoridad que supervisa las operaciones del Operador y/o la casa de apuestas.

1.3. La casa de apuestas se reserva el derecho de hacer cambios en el sitio, límites de apuestas, límites de pago y ofertas sin previo aviso.

1.5. Estas Reglas de Apuestas pueden ser actualizadas, modificadas, editadas y complementadas en cualquier momento sin previo aviso.

1.6. Cualquier referencia en estas Reglas de Apuestas a palabras/objetos que aparezcan en singular también se aplica a plural. Las referencias de género no son vinculantes y deben tratarse solo con fines informativos.

El propósito de estas Reglas de Apuestas es el procesamiento y redención, si los hay, de las apuestas de manera justa, honesta y de acuerdo con estos términos.

2. Definiciones

2.1. Casa de apuestas – se refiere a una plataforma en línea y todo lo conectado a dicha plataforma (incluyendo, pero no limitado a, código fuente, código objeto, tecnologías, software y herramientas, aplicaciones ejecutables, bibliotecas, subrutinas, widgets, plugins y otros materiales necesarios entre otros) para la provisión de servicios de casa de apuestas.

2.2. Usuario Final - un individuo que utiliza los servicios de la casa de apuestas a través del sitio web y que ha aceptado las Reglas de Apuestas.

2.3. Apuesta – acuerdo basado en riesgo concluido entre el Usuario Final y el Operador sobre el resultado de un Evento, mercado o conjunto de los mencionados que implica la colocación por el Usuario Final de una Participación, resultando la Apuesta en una Ganancia basada en las Cuotas o una pérdida de la Participación, siendo la decisión del Operador sujeta a la casa de apuestas y a estas Reglas de Apuestas. Las Apuestas se realizan en términos previamente propuestos por la Casa de Apuestas.

2.4. Participación - la cantidad de dinero transferida por el Usuario Final al Operador a través de la plataforma de la Casa de Apuestas y que es la condición principal para participar en una Apuesta de acuerdo con estas Reglas.

2.5. El resultado - significa el resultado de un evento o un mercado sobre el cual el Usuario Final colocó la Participación a través de la Casa de Apuestas.

2.6. Mercado – un evento en juego sobre el cual un Usuario Final puede colocar una Participación a través de la Casa de Apuestas.

2.7. Evento – un evento deportivo, de deportes electrónicos, deportes virtuales, político, de entretenimiento u otro evento que se lleva a cabo en tiempo real sobre el cual el Operador ofrece Cuotas a través de la casa de apuestas.

2.8. Cuotas — el coeficiente determinado por la casa de apuestas para el resultado de un Evento expresado en un valor numérico.

2.9. Ganancias – cantidad de dinero ganada por el Usuario Final como resultado de una Apuesta en caso de que el Usuario Final haya predicho correctamente el resultado de un Evento o Mercado.

2.10. Operador - entidad legal involucrada en actividades de apuestas B2C (negocio a Usuario Final) de acuerdo con los requisitos de licencia y legislativos del país de operación y que proporciona servicios de apuestas a través de su sitio web operado.

3. Reglas Generales:

3.1. Nadie menor de edad o por debajo del límite mínimo de edad para el juego según la ley aplicable en el país del Usuario Final tiene permitido usar los servicios de la casa de apuestas y, respectivamente, abrir una cuenta de Usuario Final y colocar una Participación en una Apuesta.

3.2. En caso de discrepancias entre la versión en inglés de estas Reglas de

Apuestas y cualquier otra versión en otro idioma, prevalecerá la versión en inglés.

- 3.3. Una vez que una Apuesta es aceptada por la casa de apuestas, no puede ser revertida. La casa de apuestas no será responsable de ninguna Participación faltante o duplicada realizada por un Usuario Final. La plataforma de la Casa de Apuestas no revisará ninguna solicitud de alteración de Participaciones aceptadas y Apuestas realizadas por la razón de que una Apuesta esté faltante o duplicada.
- 3.4. Todas las transacciones de un Usuario Final pueden ser revisadas en la interfaz de usuario "Mis Apuestas" del respectivo Usuario Final de la casa de apuestas para asegurarse de que todas las Apuestas solicitadas fueron aceptadas.
- 3.5. Los datos estadísticos o textos editoriales publicados en la casa de apuestas son solo para fines de información y entretenimiento, y no para la toma de decisiones. No hay garantías sobre la exactitud de dicha información o datos. La casa de apuestas no reconocerá ni aceptará ninguna responsabilidad en absoluto con respecto a cualquier decisión tomada por un Usuario Final. En todo momento, es responsabilidad del Usuario Final estar al tanto de las circunstancias relacionadas con un Evento o Mercado.
- 3.6. Está prohibido utilizar cualquier sistema automatizado (cualquier tipo de escáner, robot, etc.) en la casa de apuestas. La casa de apuestas se reserva el derecho de cancelar cualquier Apuesta realizada utilizando sistemas automatizados de cualquier tipo.
- 3.7. Está prohibido utilizar múltiples cuentas o cuentas de terceros con el propósito de utilizar los servicios ofrecidos en la casa de apuestas. Las

Apuestas realizadas en contrario a los términos de esta cláusula serán nulas.

- 3.8. La oferta de los Eventos y Mercados disponibles en la casa de apuestas puede cambiar de una jurisdicción a otra, ya que la oferta de la casa de apuestas está siempre sujeta a la ley aplicable.
- 3.9. La casa de apuestas utiliza solo fuentes de datos respetables y legítimas para la determinación del resultado de una apuesta. A menos que las fuentes de datos no se revelen expresamente en estas reglas de apuestas, las fuentes de datos pueden ser reveladas a un Usuario Final bajo solicitud.
- 3.10. En caso de contradicciones: las Reglas del Mercado prevalecen sobre las

Reglas del Deporte. Las Reglas del Deporte prevalecen sobre las Reglas Generales. En caso de que no haya Reglas del Mercado o Reglas del Deporte específicas, se aplicarán las Reglas Generales.

- 3.11. Una "X" incluida en una descripción de cuotas o un mercado de estos términos se entenderá como un número definido en la oferta de la casa de apuestas.

4. Colocación de una Participación / Realización de una Apuesta

4.1. Todas las Participaciones realizadas por un Usuario Final y todas las Apuestas aceptadas por la casa de apuestas están sujetas a estas Reglas de Apuestas, así como a la ley aplicable.

4.2. Para que cualquier Apuesta sea válida, debe ser expresamente confirmada como aceptada con una declaración respectiva en el resguardo de la apuesta.

4.3. Siempre quedará a la exclusiva discreción de la casa de apuestas aceptar o no cualquier Apuesta.

4.4. Tipos de Apuestas:

4.4.1. Sencilla (Ordinaria) – una Apuesta sobre un resultado separado de un Evento. El pago de la Apuesta Sencilla será igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas.

4.4.2. Combo – una Apuesta sobre varios resultados independientes de Eventos. Para ganar dicha Apuesta es necesario que cada resultado de cada Evento incluido en esta Apuesta sea predicho correctamente. La predicción incorrecta de cualquier Evento incluido en el Combo resulta en la pérdida del Combo en su totalidad. La ganancia del Combo es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Combo.

4.4.3. Sistema - un conjunto de Combos, que es una búsqueda completa de variantes de combos del mismo tamaño de un conjunto fijo de resultados. Se caracteriza por la misma participación para cada combinación (opción de sistema) y el mismo número de resultados en cada combinación. Al apostar en el sistema, se debe especificar el número total de resultados y el número de combinaciones (opción de sistema). La ganancia del Sistema es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Sistema.

4.4.4. Un 'Trixie' es una combinación de Apuestas, que incluye un triple y tres dobles de una selección de tres Eventos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, un triple significa un Combo que consiste en 3 (tres) Eventos/mercados y un doble significa un Combo que consiste en 2 (dos) Eventos/mercados. La ganancia del Trixie es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Trixie.

4.4.5. Un 'Patente' es una combinación de Apuestas, que incluye un triple, tres dobles y tres sencillas de una selección de tres partidos. La ganancia del Patente es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Patente.

4.4.6. Un 'Yankee' es una combinación de Apuestas, que incluye un cuatro veces, cuatro triples y seis dobles de una selección de cuatro partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, un cuatro veces significa un Combo que consiste en 4 (cuatro) Eventos/mercados. La ganancia del Yankee es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Yankee.

4.4.7. Un 'Canadiense' (también conocido como 'Super Yankee') es una combinación de Apuestas, que incluye un cinco veces, cinco cuatro veces, diez triples y diez dobles de una selección de cinco partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, cinco veces significa un Combo que consiste en 5 (cinco) Eventos/mercados. La ganancia del Canadiense es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Canadiense.

4.4.8. Un 'Heinz' es una combinación de Apuestas, que incluye un seis veces, seis cinco veces, quince cuatro veces, veinte triples y quince dobles de una selección de seis partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, seis veces significa un Combo que consiste en 6 (seis) Eventos/mercados. La ganancia del Heinz es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Heinz.

4.4.9. Un 'Super Heinz' es una combinación de Apuestas, que incluye un siete veces, siete seis veces, veintiún cinco veces, treinta y cinco cuatro veces, treinta y cinco triples y veintiún dobles de una selección de siete partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, siete veces significa un Combo que consiste en 7 (siete) Eventos/mercados. La ganancia del Super Heinz es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Super Heinz.

4.4.10. Un 'Goliath' es una combinación de Apuestas, que incluye un ocho veces, ocho siete veces, veintiocho seis veces, cincuenta y seis cinco veces, setenta cuatro veces, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles de una selección de ocho partidos. Para evitar dudas en esta cláusula y en estas Reglas de Apuestas, ocho veces significa un Combo que consiste en 8 (ocho) Eventos/mercados. La ganancia del Goliath es igual a la cantidad de la participación multiplicada por las cuotas totales del Goliath.

4.4.11. Si las cuotas consideran más de 2 dígitos después del punto decimal, el pago se redondeará al segundo dígito después del punto decimal.

4.4.12. "Cobrar" es una oferta individual iniciada por la casa de apuestas, dirigida a un Usuario Final, destinada a cambiar una o varias condiciones esenciales de la apuesta (coeficiente, tiempo de cálculo del evento, etc.) para fijar una nueva Apuesta y terminar la Apuesta anterior en cualquier momento (en adelante, Cobrar). La oferta para redimir una Apuesta puede ser aceptada o rechazada por el Usuario Final. Al seleccionar "Cobrar", el Usuario Final confirma su aceptación de las nuevas condiciones esenciales de la Apuesta. Las tarifas de Cobrar pueden ofrecerse tanto para apuestas previas al partido como para apuestas en vivo. La casa de apuestas se reserva el derecho de cambiar la oferta para recomprar la Apuesta con el tiempo, o no formar una Apuesta para recomprar la apuesta sin dar una razón.

4.5. Tipos de Mercados:

4.5.1. "Partido" (1X2) permite apostar en el resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local, o equipo listado en el lado izquierdo de la oferta; "X" = Empate, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante, o equipo listado en el lado derecho de la oferta.

4.5.2. "Puntuación Correcta" permite apostar en la puntuación exacta (parcial o definitiva) de un partido o Evento.

4.5.3. "Más/Menos" (Totales) permite apostar en la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (p. ej., goles, puntos, esquinas, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si la cantidad total de las ocurrencias enumeradas en la Apuesta es exactamente igual al número de ocurrencias respectivas enumeradas en la línea de apuestas, entonces todas las apuestas en esta oferta se declararán nulas.

Ejemplo: una oferta donde la línea de apuestas es 128.0 puntos y el partido termina con el resultado 64-64 se declarará nula.

4.5.4. "Impar/Par" permite apostar en el número (parcial o definitivo) impar o par de una ocurrencia predefinida (p. ej., goles, puntos, esquinas, rebotes, minutos de penalización, etc.) en un Evento. Para evitar dudas, un número impar será 1,3,5, etc., mientras que un número par será 0,2,4, etc.

4.5.5. Un "Cara a Cara" y/o "Triple Cara a Cara" permite apostar en una competencia entre dos o tres participantes/resultados, originados de un evento organizado oficialmente, o bien, definidos virtualmente por la casa de apuestas.

4.5.6. "Medio tiempo/Tiempo completo" permite apostar en el resultado al medio tiempo y el resultado final del partido. Ejemplo: si al Medio tiempo el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La Apuesta se declarará nula si el tiempo regular del partido se juega en un formato diferente al listado en la Apuesta (es decir, distinto a dos mitades).

4.5.7. "Apuestas por período" permite (donde sea posible) apostar en el resultado de cada período separado dentro de un partido/Evento.

4.5.8. "Empate, Apuesta No Válida" permite (donde sea posible) apostar en "1" o "2" como se define en 4.5.1. También es una práctica común referirse a "Empate, Apuesta No Válida" en casos donde no se ofrecen cuotas de empate. Si el partido específico no tiene un ganador (Ej. el partido termina en empate), o la ocurrencia

particular no ocurre (Ej. Empate, Apuesta No Válida y el partido termina 0-0) se reembolsará la participación.

4.5.9. "Hándicap" permite (donde sea posible) apostar en si el resultado elegido será victorioso una vez que se haya sumado/restado (según corresponda) el hándicap listado al marcador/período/marcador total al que se refiere la apuesta. En aquellas circunstancias donde el resultado después de la aplicación de la línea de hándicap sea exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas esas apuestas en esta oferta serán nulas. Ejemplo: una Apuesta en -3.0 goles se declarará nula si el equipo elegido gana el partido por exactamente 3 goles de diferencia (3-0, 4-1, 5-2, etc.).

4.5.10. "Hándicap Asiático": Equipo local (-1.75) vs Equipo visitante (+1.75). Esto significa que la participación se divide en 2 apuestas iguales y se coloca en los resultados -1.5 y -2.0. Para que la apuesta se pague completamente a las cuotas listadas, el Equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que ambos hándicaps listados (es decir, 3 goles o más de margen). En el caso de que el Equipo A gane con solo un margen de 2 goles, la apuesta se considerará parcialmente ganada con un pago completo en la parte de la apuesta -1.5 y un reembolso en la parte -2.0, ya que el resultado en esa parte de la apuesta se consideraría un "empate". Si el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del Equipo A con solo 1 gol de margen, se perderá toda la participación. El equipo visitante tiene una ventaja de +1.75 goles en el partido. Esto significa que la participación se divide en 2 apuestas iguales y se coloca en los resultados +1.5 y +2.0.

4.5.11. "Doble Oportunidad" permite (donde sea posible) apostar simultáneamente en dos resultados (parciales o definitivos) de un Evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" como se define en 4.5.1.

4.5.12. "Directa" o "Lugar" permite apostar eligiendo de una lista de alternativas y colocar una participación en la eventualidad de que un participante de un Evento gane o ocupe un lugar dentro de un Evento en una posición especificada en la clasificación del Evento listado.

4.5.13. Las apuestas en "Cuarto / Mitad / Período X" permiten apostar en el resultado/puntuación logrado en el período de tiempo relevante y no incluyen otros puntos/goles/eventos contados de otras partes del Evento/partido. Las apuestas serán nulas si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el estipulado en la oferta o según lo estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del tipo respectivo de deporte según lo determine el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.14. Las apuestas en "Resultado al final del Cuarto / Mitad / Período X" se refieren al resultado del partido/evento después de la terminación del período de tiempo estipulado y tendrán en cuenta todos los demás puntos/goles/eventos contados de partes anteriores del evento/partido. Las apuestas serán nulas si el partido se juega en cualquier otro formato que no sea el estipulado en la oferta o según lo estipulado en el marcador o según lo estipulado en los términos estándar del tipo respectivo de deporte según lo determine el organismo rector del deporte respectivo (según corresponda).

4.5.15. Las apuestas en "Carrera a X Puntos / Carrera a X Goles..." y ofertas similares se refieren al equipo/participante que alcance primero el número particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta lista un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período), no incluirá otros puntos/goles/eventos contados de otras partes del Evento/partido que no estén relacionados con el período de tiempo mencionado. Si la puntuación listada no se alcanza dentro del período de tiempo estipulado (si lo hay), todas las apuestas respectivas serán nulas, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

4.5.16. Las apuestas en "Ganador del Punto X / Anotador del Gol X" y ofertas similares se refieren al equipo/participante que anote/gané la ocurrencia listada. Para la liquidación de estas ofertas, no se tomará en cuenta ningún evento que ocurra antes de la ocurrencia listada. Si la ocurrencia listada no se anota/gané dentro del período de tiempo estipulado (si lo hay), todas las apuestas respectivas serán nulas, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

4.5.17. Las apuestas que se refieren a la ocurrencia de un evento particular en un orden de tiempo predefinido, como "Primera Tarjeta", o "Próximo Equipo en recibir minutos de penalización" serán nulas si no es posible, sin ninguna duda razonable, decidir el resultado ganador, por ejemplo, en el caso de jugadores de diferentes equipos a los que se les muestra una tarjeta en la misma interrupción del juego.

4.5.18. "Equipo en anotar primero y ganar" se refiere al equipo listado que anota el primer gol en el partido y gana el partido. Si no hay goles en el partido, todas las apuestas serán nulas.

4.5.19. Cualquier referencia a "portería a cero" indica que el equipo listado no debe conceder ningún gol durante el partido.

4.5.20. "Equipo en ganar desde atrás" se refiere al equipo listado que gana el partido después de haber estado al menos 1 gol en desventaja en cualquier momento del partido.

4.5.21. Cualquier referencia a que un equipo gane todas las mitades/períodos (por ejemplo, Equipo en ganar ambas mitades) significa que el equipo listado debe anotar más goles que su oponente durante todas las mitades/períodos estipulados del partido.

4.5.22. Cualquier referencia a "Tiempo de Descuento" se refiere al tiempo mostrado por el oficial designado y no al tiempo real jugado.

4.5.23. La liquidación de apuestas en ofertas como "Jugador del Partido", "Jugador Más Valioso", etc. se basará en la decisión del organizador del Evento, a menos que se indique expresamente lo contrario en la oferta.

5.13. Si un Mercado incluye los nombres exactos de uno de los dos competidores, entonces todos los competidores listados deben participar en el Evento para que la Apuesta tenga acción.

5. Eventos y Resultados

5.1. Las fechas y horas de los Eventos publicadas en la casa de apuestas son puramente de carácter informativo. Ni la Casa de Apuestas ni el Operador garantizan la exactitud de dicha información. Una hora y/o fecha incorrecta de un Evento no es motivo para anular las apuestas a menos que se indique expresamente lo contrario en estas Reglas de Apuestas.

5.2. La plataforma de la Casa de Apuestas puede mostrar puntuaciones en vivo con fines informativos; sin embargo, la exactitud de dicha información no está garantizada y no puede usarse para los fines de liquidación de Apuestas.

5.3. Las Apuestas en un Evento (incluyendo todos los Mercados dentro de dicho Evento) se liquidarán después de que el respectivo Evento haya concluido y se haya anunciado el resultado oficial.

5.4. El resultado de un Evento se determinará en la fecha de la conclusión del Evento, a menos que el resultado oficial se proporcione más tarde. El resultado de un Evento será la determinación final por parte del organismo rector del Evento en la fecha de finalización del Evento, excepto cuando se indique expresamente lo contrario en estas Reglas de Apuestas. En el caso de que cualquier Evento se realice fuera de competencias oficiales, las apuestas se liquidarán utilizando la información proporcionada por el organizador del Evento.

5.5. Si un Evento ha comenzado y no se ha completado dentro de las 48 (cuarenta y ocho) horas desde su hora de inicio oficial, entonces todas las Apuestas en ese Evento serán nulas, con la excepción de:

- apuestas realizadas sobre las cuotas relacionadas con los períodos que se hayan jugado hasta su finalización;
- Eventos que en su curso normal pueden durar más de 30 horas (por ejemplo, torneos de golf);
- excepciones específicas del deporte determinadas por la sección de estas Reglas de Apuestas para cada deporte individual.
- Apuestas en el "Primer Equipo en Anotar", que tendrán acción tan pronto como haya un gol, independientemente de si el Evento se completa o no.

5.6. Si un Evento no comenzó dentro de las 12 (doce) horas desde su hora de inicio programada, todas las Apuestas en ese Evento serán nulas.

5.7. La liquidación y/o el resultado de un Evento suspendido después del inicio del Evento se realizará de acuerdo con las reglas especificadas para ese tipo de deporte en particular a continuación. Si no se aplican las reglas del deporte, se aplicará la cláusula 5.5. de las Reglas Generales.

5.8. Para los fines de la liquidación de Apuestas, no se reconocerán las decisiones protestadas o revertidas que cambien el resultado final de cualquier Evento/mercado.

5.9. Las Apuestas se realizan sobre el resultado de un Evento/Mercado, independientemente de la puntuación en el momento en que se realizó la Apuesta, por ejemplo, cualquier puntuación incorrecta mostrada fuera de los goles y las tarjetas rojas del fútbol no es motivo para anular las apuestas.

5.10. Las Apuestas en un período específico solo cuentan la puntuación en ese período, y no se ven afectadas por lo que ocurra en cualquier período anterior o

posterior.

5.11. Si se ofrece un mercado de "Empate" junto con mercados de Ganador para un Evento, y se produce un empate, las Apuestas en los mercados de Ganador para cada equipo pierden. Si no se ofrece un empate y se produce un empate, las apuestas en los mercados de Ganador de ambos equipos serán nulas, a menos que se indique expresamente lo contrario en las reglas específicas del deporte.

5.12. Si algún Evento implica un abandono, un walkover o cualquier otra situación en la que el Evento se considere completo sin haberse jugado, todas las Apuestas serán nulas, independientemente de cómo lo puntúe el organismo rector de su liga/deporte.

5.13. Errores ortográficos, errores tipográficos, cambios de nombres de equipos y ligas incorrectas no serán motivo para anular una Apuesta, siempre que sea claro, juzgando razonablemente y basado en el contexto, cuál era el Evento previsto.

5.14. Si un Evento se lleva a cabo con un número incorrecto de secciones del Evento (por ejemplo, períodos, sets, etc.) o con una duración no estándar del Evento respectivo sin indicarlo, todas las Apuestas en dicho Evento serán nulas.

5.15. Para el mercado "Puntuación total local/visitante de una liga en un día (o semana en el caso del fútbol americano)", si todos los Eventos en ese día/semana en esa liga no se juegan hasta su finalización, todas las Apuestas en el mercado serán nulas.

5.16. Para el mercado "Apuestas múltiples", las Apuestas siempre tendrán acción a menos que se añada una estipulación al mercado respectivo que indique que un cierto competidor debe comenzar para que la

Apuesta tenga acción. Si se incluye tal estipulación, entonces todas las Apuestas en todos los competidores serán nulas si el competidor estipulado no comienza en ese evento específico.

5.17. Todas las apuestas ganadoras en mercados "Múltiples" se pagarán a cuotas completas, independientemente del número de ganadores.

5.18. Si se ofrece un mercado con "El Campo" como opción de apuesta, los equipos o competidores nombrados deben vencer a todos los demás competidores para que una apuesta en ese competidor gane. Si un competidor listado empata para ganar, las Apuestas en los competidores empatados serán nulas, y todas las demás

Apuestas se perderán.

5.19. Todos los mercados liquidados son definitivos después de 72 horas y no se aceptarán consultas después de ese período de tiempo. Dentro de las 72 horas posteriores a la liquidación de los mercados, la Casa de Apuestas solo reiniciará o corregirá los resultados debido a errores humanos, errores del sistema o errores cometidos por la fuente de resultados de referencia.

5.20. Las apuestas directas se consideran todas en funcionamiento y se liquidarán como una pérdida si la selección no participa en el Evento, a menos que se indique lo contrario. Las reglas de empate aplican cuando hay más de un ganador. Las participaciones se dividen primero por el número de selecciones que empataron y luego esta parte de las participaciones se liquida como una ganancia y el resto se liquida como una pérdida.

5.21. Si uno de los competidores de un Evento no comenzó, la casa de apuestas cancelará este mercado cara a cara.

5.22. En los deportes de carreras, a menos que se indique expresamente lo contrario en las reglas del deporte respectivo, si ambos competidores de un Evento no terminan, el ganador del Evento será el competidor que tenga más vueltas. Si ambos competidores quedan fuera en la misma vuelta, la casa de apuestas cancelará este mercado cara a cara.

5.23. Si los competidores están en la misma posición, la Casa de Apuestas anulará las apuestas en este mercado cara a cara.

6. Aceptación, suspensión y anulación de Apuestas

6.1. Todas las Apuestas serán aceptadas o rechazadas exclusivamente a discreción de la casa de apuestas y sujetas a las políticas de gestión de riesgos de la casa de apuestas (según corresponda de vez en cuando).

6.2. La aceptación de apuestas en vivo (en juego) puede estar sujeta a un breve retraso antes de ser aceptadas y/o se mantendrán pendientes durante situaciones peligrosas (por ejemplo, tiro libre, ataque 1:1, etc.) a discreción de la casa de apuestas.

6.3. La plataforma de la Casa de Apuestas se reserva el derecho de rechazar, restringir, cancelar o limitar cualquier Apuesta.

6.4. La plataforma de la Casa de Apuestas se reserva el derecho de declarar nulas las apuestas (o una parte de ellas) (los pagos se realizan con las cuotas «1») o suspender los pagos hasta el final del juicio (incluido el judicial) en uno de los siguientes casos:

6.4.1. Se cometieron errores al aceptar las apuestas;

6.4.2. Hay un error de software/sitio web (obvios errores tipográficos en la lista de eventos ofrecidos, discrepancia de cuotas en varias posiciones, cuotas inusuales o incorrectas, etc.);

6.4.3. Si hay indicios de prácticas desleales (apuestas realizadas de manera fraudulenta, obviamente “malas” cuotas” (por ejemplo, cuotas obviamente incorrectas), cuotas intercambiadas);

6.4.4. Hay desviaciones de las reglas actuales durante la aceptación de una apuesta;

6.4.5. Hay otras circunstancias que confirman la apuesta incorrecta;

6.4.6. la apuesta se realizó después de que un Evento había comenzado o la ocurrencia ya había tenido lugar;

6.4.7. El lugar del Evento fue cambiado, a menos que se especifique lo contrario en las reglas del deporte particular;

6.4.8. el resultado del Evento o Mercado en el momento de realizar la Apuesta ya era conocido o si las cuotas no se han actualizado correctamente debido a problemas técnicos.

6.4.9. donde el resultado ha sido alterado por la imposición de sanciones o donde la imposición de sanciones afecta el resultado (por ejemplo, puntos de penalización, descensos forzados o cualquier otra medida impuesta como resultado de algo distinto a los resultados normales de los juegos/competencias en cuestión).

6.5. Si hay un error obvio en las cuotas o en el límite del mercado, las Apuestas (realizadas en cuotas con un error obvio o que excedan el límite del mercado) en ese mercado pueden ser nulas. Si por alguna razón se acepta una apuesta después de que un Evento ha comenzado (distinto de las apuestas en vivo claramente indicadas), las Apuestas tendrán acción a menos que el Usuario Final haya obtenido

una ventaja material. La Casa de Apuestas se reserva el derecho de anular la Apuesta si se determina que se ha obtenido una ventaja injusta.

6.5. En caso de sospecha de actividad desleal, la Casa de Apuestas se reserva el derecho de anular cualquier Apuesta (en estos casos, el pago se realiza con cuotas de "1") o suspender cualquier retiro por hasta 31 días calendario.

6.6. Para cuentas de Usuario Final con saldos negativos, la Casa de Apuestas se reserva el derecho de anular cualquier Apuesta pendiente, ya sea realizada con fondos resultantes del error o no.

6.7. La Casa de Apuestas se reserva el derecho de suspender la aceptación de Apuestas de cualquier ID de Usuario Final único sin previo aviso.

6.8. La Casa de Apuestas no será responsable de los daños incurridos por el Usuario Final como resultado de un mal funcionamiento del sistema, defectos, retrasos, manipulaciones o errores en la transferencia de datos.

6.9. El abuso de errores del software de juego o errores de traducción está prohibido. Un Usuario Final / Operador que descubra cualquier error en el software de juego debe informarlo de inmediato. Si el Usuario Final/Operador abusa de los errores en el software de juego, la casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la cuenta de apuestas del Usuario Final, congelar los fondos y cancelar las Apuestas realizadas y/o ya resultadas.

6.10. En el Combo (también conocido como acumuladores, parlays, multis), si ciertos resultados están relacionados, por ejemplo: apostar a que el Barcelona gane La Liga combinado con una victoria del Barcelona en el partido decisivo, estas Apuestas serán nulas.

7. Integridad de las apuestas

7.1. Las ganancias acumuladas máximas para Apuestas Múltiples en un día calendario son _____

7.2. La Casa de Apuestas puede limitar el monto máximo de una Apuesta o una Participación a su discreción para cualquier Evento, Mercado, Operador o Usuario Final individualmente. Los límites máximos de Apuesta/Participación están sujetos a cambios sin previo aviso por escrito. Los cambios no se aplican a las Apuestas que ya hayan sido aceptadas.

7.3. Los Usuarios Finales solo pueden apostar como individuos. No se permiten las apuestas grupales. Las apuestas repetidas en el mismo resultado realizadas por el mismo o diferente Usuario Final pueden declararse nulas a discreción exclusiva de la casa de apuestas.

7.4. Incluso después de que el resultado oficial del evento ya se conozca, la casa de apuestas puede considerar las apuestas indicadas como inválidas si considera que los Usuarios Finales actúan en colusión o como un sindicato, o si las apuestas consideradas fueron realizadas por uno o más Usuarios Finales en un corto período de tiempo.

7.5. La casa de apuestas tiene el derecho de negarse a aceptar apuestas o considerar nulas las apuestas ya realizadas si se realizan desde diferentes cuentas de juego desde la misma dirección IP.

7.6. La Casa de Apuestas puede hacer que un evento o mercado no esté disponible para apostar en caso de que haya una sospecha de integridad, equidad, falla del juego o del sistema, hasta que el problema se resuelva, incluyendo pero no limitado a la casa de apuestas puede, dependiendo de las circunstancias, suspender las apuestas en cualquier evento o mercado; retener la liquidación y rechazar cualquier

Apuesta hasta que se haya resuelto la falla, en todo momento tomando decisiones de manera justa, razonable y de buena fe;

7.7. En cualquier caso en que haya una falla del juego o del sistema, incluyendo donde las transacciones de apuestas deportivas y de eventos no sean recuperables, las Apuestas realizadas serán nulas y las participaciones devueltas a los Usuarios Finales.

7.8. En caso de imposibilidad de obtener datos oficiales relacionados con el tiempo del evento, la casa de apuestas anulará las apuestas afectadas por el retraso.

8. Bonificaciones

8.1. Cualquier apuesta realizada con una apuesta de sistema no contará para el requisito de apuesta en el Bono.

8.2. Comboboost.

8.2.1.

Número de selecciones	Multiplicador
2	1.01
3	1.02
4	1.04
5	1.05
6	1.07

7	1.1	
8	1.15	
9	1.17	
10	1.2 11	1.25
12	1.3	
13	1.35	
14	1.4	
15	1.45	
16	1.5	
17	1.65	
18	1.75	
19	1.85	
20	2	

8.2. Comboboost.

8.2.2. El cálculo del monto final del bono se basa en las cuotas finales del Combo una vez que todos los resultados se hayan liquidado. 8.2.3. Las apuestas con Cobro no son elegibles para tener un Comboboost. 8.2.4. La casa de apuestas se reserva el derecho de modificar, cancelar, reclamar o rechazar cualquier promoción a su

propia discreción. 8.2.5. El Comboboost solo está disponible en selecciones con cuotas de 1.50 o superiores.

8.3. Apuestas gratuitas, dinero gratuito, apuesta sin riesgo.

8.3.1. Apuesta gratuita - el Usuario Final solo recibe la parte ganadora de la apuesta. Por ejemplo, una apuesta gratuita de 5 con una cuota de 3.5, el jugador recibe en su cuenta $5 \times 3.5 - 5 = 12.5$.

8.3.2. Dinero gratuito - el Usuario Final recibe la participación y la parte ganadora en la cuenta. Por ejemplo, dinero gratuito de 5 con una cuota de 3.5, el jugador recibe en su cuenta $5 \times 3.5 = 17.50$.

8.3.3. Apuesta sin riesgo - una apuesta habitual, pero si el Usuario Final pierde, se le reembolsa su participación.

II. Reglas especiales para deportes

1. Fútbol:

1.1. Las apuestas sobre el resultado de un partido se decidirán en base a dos mitades del número programado de minutos cada una y cualquier tiempo adicional que el árbitro añada para compensar lesiones y otras interrupciones. No incluye períodos de tiempo extra ni tandas de penaltis si no se indica.

1.2. Los córners concedidos pero no ejecutados no se consideran.

1.3. Los goles en propia puerta no se considerarán para "Goleador en cualquier momento" o "Jugador en marcar X" o "Próximo goleador" u otros mercados/finalidades de cuotas y se ignorarán.

- 1.4. Todos los jugadores que participaron en el partido desde el inicio o desde el gol anterior se consideran corredores.
- 1.5. Para los mercados de "Props de Jugadores" - si un jugador no está en el once inicial, todos los mercados de jugadores respectivos serán nulos;
- 1.6. Mercados de Goleador en cualquier momento - las apuestas serán válidas si un jugador ingresó al juego como sustituto. Los jugadores no de campo y los jugadores que estaban en la plantilla pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en el partido serán nulos;
- 1.7. Mercados de Primer Goleador - las apuestas serán válidas si un jugador ingresó al juego como sustituto antes de que se anotara el primer gol. Los jugadores no de campo y los jugadores que estaban en la plantilla pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en el partido serán nulos;
- 1.8. Mercados de Último Goleador - las apuestas serán válidas si un jugador ingresó al juego como sustituto. Los jugadores no de campo y los jugadores que estaban en la plantilla pero permanecieron en el banco de suplentes y no jugaron en el partido serán nulos. Si un jugador salió del juego antes de que se anotara el último gol, las apuestas serán nulas;

Para los fines de esta cláusula, se entenderá por Jugador no de campo un jugador que no estaba en la plantilla del día del partido.

- 1.9. Si por cualquier razón un jugador no listado marca un gol, todas las apuestas en jugadores listados se mantendrán. Para los fines de esta cláusula y de estos términos en general, se entenderá por

jugador no listado un jugador que no estaba en la plantilla del día del partido.

1.10. El mercado de Goleador en cualquier momento o Jugador en marcar X o

Próximo goleador se liquidará en base a la transmisión televisiva y las estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa, a menos que haya evidencia clara de que estas estadísticas no son correctas.

1.11. Los mercados de Intervalo se liquidarán en base a la hora del gol anunciada por la transmisión televisiva. Si esto no está disponible, se considerará el tiempo según el reloj del partido.

1.12. Los mercados de goles en intervalo se liquidarán en base a la hora en que el balón cruza la línea, y no a la hora en que se realiza el disparo.

1.13. Los mercados de córner en intervalo se liquidarán en base a la hora en que se realiza el saque de esquina y no a la hora en que se concede o se otorga el córner.

1.14. Los mercados de amonestaciones en intervalo se liquidarán en base a la hora en que se muestra la tarjeta y no a la hora en que se comete la infracción.

1.15. Los fuera de juego se liquidarán en base a la hora en que el árbitro toma la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de video (VAR).

1.16. Los mercados de penalti se liquidarán en base a la hora en que el árbitro toma la decisión. Esta regla se aplicará en cualquier situación de árbitro asistente de video (VAR).

1.17. Los penaltis otorgados pero no ejecutados no se consideran.

1.18. Tipo de siguiente anotación:

1.18.1. Tiro libre: El gol debe ser anotado directamente desde el tiro libre o el córner para calificar como un gol por tiro libre. Los disparos desviados cuentan siempre que se otorgue el gol al ejecutor del tiro libre o del córner.

1.18.2. Penalti: El gol debe ser anotado directamente desde el penalti. Los goles después de un rebote de un penalti fallido no cuentan.

1.18.3. Gol en propia puerta: Si un gol es declarado como un gol en propia puerta.

1.18.4. Cabeza: El último toque del anotador debe ser con la cabeza.

1.18.5. Disparo: El gol debe ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y no se aplican los otros tipos.

1.18.6. Sin gol: Si no se ha anotado un gol.


1.19. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o

incorrecta.

1.20. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 5 minutos), nos reservamos el derecho de anular las apuestas respectivas.

1.21. Si se introduce una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados serán nulos durante el tiempo en que se mostró la puntuación incorrecta.

- 1.22. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas respectivas.
- 1.23. Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta y una tarjeta roja o amarilla-roja cuenta como 2. La segunda amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no se considera. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 3 tarjetas.
- 1.24. La liquidación se realizará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego regular.
- 1.25. Las tarjetas mostradas después del tiempo regular del partido no se consideran.
- 1.26. Las tarjetas para no jugadores (jugadores ya sustituidos, entrenadores, jugadores en el banco, entrenador) no se consideran.
- 1.27. Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una tarjeta roja o amarilla-roja cuenta como 25 puntos. La segunda tarjeta amarilla para un jugador que lleva a una tarjeta amarilla-roja no se considera. Como consecuencia, un jugador no puede causar más de 35 puntos de amonestación.
- 1.28. La liquidación se realizará de acuerdo con todas las pruebas disponibles de las tarjetas mostradas durante los 90 minutos de juego regular.
- 1.29. Si se cambió el formato del partido, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

- 1.30. Si un partido amistoso termina por decisión del árbitro antes de los 80 minutos, las apuestas serán anuladas.
- 1.31. Los mercados de estadísticas del equipo (como Disparos, Disparos a puerta, Fuera de juego, Saques de banda, Faltas, Paradas, Saques de puerta, Especiales) se liquidarán de acuerdo con la información recibida del proveedor de datos aplicable en cada momento, donde <https://www.365scores.com/> se considera una referencia, de lo contrario, la casa de apuestas se reserva el derecho de elegir/cambiar la fuente del resultado para un evento específico si el resultado difiere en fuentes disponibles públicamente.
- 1.32. Todas las apuestas de props de jugadores de fútbol se liquidan utilizando la información proporcionada por OPTA ( SoccerStats).
- 1.33. El poste o el larguero (madera) — en el caso de que el balón golpee el poste o el larguero y luego permanezca en juego (tocado por un jugador o el árbitro, del otro poste o larguero, etc.). Si el balón golpea el poste/la barra transversal y luego rebota en otro poste/barra transversal, solo se cuenta un golpe en el poste/barra transversal, si después del primer golpe el balón no fue tocado por un jugador o el
- árbitro.
- 1.34. Fuera de juego. Si hay un tiro libre después de que se llame un fuera de juego - fuera de juego contado.
- 1.35. El uso del árbitro asistente de video (VAR) ("Revisión de video") durante los partidos se confirma por transmisiones de televisión después de los siguientes eventos: el árbitro principal da la señal para una revisión de video (un cuadro dibujado en el aire), el árbitro

principal verifica el incidente en la pantalla de revisión de video en el campo.

N.B. El mensaje "Revisión de gol" en el marcador, o el árbitro llevando la mano a su oído, no son indicaciones de una revisión de video oficial. Todas las demás conversaciones entre árbitros y sus asociados tampoco se consideran revisiones de video oficiales. Más sobre el sistema oficial de revisión de video (VAR) en [FIFA](#) .

1.36. Apuesta sobre el equipo médico entrando al campo. El equipo médico solo se considera que ha entrado al campo cuando el árbitro otorga permiso y el jugador recibe asistencia. En el caso de que se llamen a dos equipos médicos para ingresar al campo al mismo tiempo para diferentes equipos de fútbol por el árbitro principal, dichas entradas se cuentan como una entrada del equipo médico.

1.37. Entendimiento de los términos utilizados para Props de Jugadores de Fútbol:

1.37.1. Gol/Autogol

Diferentes organismos rectores tienen diferentes reglas, y donde sea posible, OPTA ([SoccerStats](#)) trabaja con las personas relevantes para reflejar sus decisiones oficiales sobre los anotadores de goles.

Con respecto a las desviaciones, normalmente se otorga un gol si el intento original está en el objetivo. Normalmente se otorga un gol en propia puerta si el intento está fuera del objetivo y es desviado hacia la portería por un oponente.

1.37.2. Disparos

Un disparo a puerta se define como cualquier intento claro de anotar que:

Entra en la red independientemente de la intención.

Es un intento claro de anotar que habría entrado en la red pero por haber sido salvado por el portero o detenido por un jugador que es el último hombre con el portero sin posibilidad de evitar el gol (bloqueo de la última línea).

Va por encima o por fuera de la portería sin hacer contacto con otro jugador.

Habría ido por encima o por fuera de la portería pero por haber sido detenido por una parada del portero o por un jugador de campo.

Golpea directamente el marco de la portería y no se anota un gol.

Los disparos bloqueados no se cuentan como disparos.

1.37.3. Disparos a puerta - cualquier intento de gol que:

Entra en la red independientemente de la intención.

Es un intento claro de anotar que habría entrado en la red pero por haber sido salvado por el portero o detenido por un jugador que es el último hombre con el portero sin posibilidad de evitar el gol (bloqueo de la última línea).

Los disparos que golpean directamente el marco de la portería no se cuentan como disparos a puerta, a menos que el balón entre y se otorgue como gol.

Los disparos bloqueados por otro jugador, que no sea el último hombre, no se cuentan como disparos a puerta.

1.37.4. Asistencia de gol

El toque final (pase, pase-disparo o cualquier otro toque) que lleva al destinatario del balón a anotar un gol. Si el toque final (como se define en esta cláusula) es desviado por un jugador contrario, solo se otorga una asistencia de gol si el jugador receptor probablemente habría recibido el balón sin que se haya producido la desviación. No se otorgan asistencias en goles en propia puerta, tiros libres directos, goles directos de esquina y penaltis.

1.37.5. Entrada

Una entrada se define como cuando un jugador conecta con el balón en un desafío en el suelo donde toma con éxito el balón del jugador en posesión.

El jugador al que se le hace la entrada debe estar claramente en posesión del balón antes de que se haga la entrada.

Una entrada ganada se considera cuando el jugador que hace la entrada o uno de sus compañeros de equipo recupera la posesión como resultado del desafío, o que el balón salga de juego y esté "seguro";

Una entrada perdida es cuando se hace una entrada pero el balón va a un jugador contrario.

Ambas se consideran entradas exitosas, sin embargo, el resultado de la entrada (ganada o perdida) es diferente según a dónde vaya el balón después de la entrada.

No es una entrada cuando un jugador corta un pase por cualquier medio.

2. Tenis

2.1. En caso de retiro y walkover de cualquier jugador, todas las apuestas no decididas serán anuladas.

2.2. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad, etc.), todos los mercados permanecerán sin resolver y la negociación se reanudará tan pronto como continúe el partido.

2.3. Si el árbitro concede puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

2.4. En caso de que un partido termine antes de que ciertos puntos/juegos hayan finalizado, todos los mercados relacionados con puntos/juegos afectados se considerarán nulos.

2.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

2.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

2.7. Si un jugador se retira, todos los mercados no decididos se considerarán nulos.

2.8. Si un partido se decide por un desempate de partido, entonces el desempate se considerará como el 3er set.

2.9. Cada desempate o desempate de partido cuenta como 1 juego.

3. Baloncesto

3.1. Los mercados no consideran tiempo extra a menos que se indique expresamente lo contrario.

3.2. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

3.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

3.4. En el caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue tiempo extra para fines de calificación, los mercados se liquidarán según el resultado al final del tiempo regular.

3.5. Si un partido termina antes de que se alcance el X punto (por ejemplo, para los mercados "¿Quién anotará el X punto? (incl. ot)", "¿Qué equipo ganará la carrera a x puntos? (incl. ot)"), las apuestas respectivas serán nulas.

3.6. El mercado "¿Habrá tiempo extra?" se liquidará como "sí" si al final del tiempo regular el partido termina en empate, independientemente de si se juega tiempo extra o no.

3.7. Reglas de Props de Jugadores de Baloncesto:

3.7.1. Si uno o más de los jugadores en cualquier apuesta no participa, la apuesta será anulada.

3.7.2. Todas las apuestas de jugadores se resultan tan pronto como se recibe la hoja de estadísticas oficial final de los proveedores de estadísticas.

3.7.3. Si el lugar se cambia del programado, todas las apuestas en el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga por más de 48 horas, y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el partido se cancela o se pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que no se hayan liquidado ya en función de un resultado determinado durante el partido serán anuladas.

3.7.4. Si un partido que ha comenzado se suspende, debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada (hora local), entonces todas las apuestas se mantendrán. Si un partido comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas

existentes serán anuladas a menos que se hayan determinado antes de la suspensión del partido.

3.7.5. Todo el tiempo extra se incluye en la liquidación.

3.7.6. Las fuentes de datos deportivos para la NBA y la NCAA son [The official site of the NBA for the latest NBA Scores, Stats & News. | NBA.com](#) y [NCAA.com – The Official Website of NCAA Championships](#) .

3.7.7. La fuente de datos deportivos para el baloncesto de la Euroliga es la información del proveedor de datos.

4. Fútbol americano

4.1. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad, etc.), todos los mercados permanecerán sin resolver y la negociación se reanudará tan pronto como continúe el partido.

4.2. Los mercados no consideran tiempo extra a menos que se indique expresamente lo contrario.

4.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta, que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.4. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 89 segundos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.5. Si se muestra una puntuación incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas para este período de tiempo.

4.6. En caso de partidos abandonados o pospuestos, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido continúe en el mismo calendario semanal de la NFL (jueves - miércoles hora del estadio local).

4.7. Si los equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

4.8. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores.

4.9. Si no se anota otro touchdown, el mercado "Próximo anotador de touchdown (incl. tiempo extra)" será anulado.

4.10. Los jugadores que no están listados para la plantilla del partido se consideran como "Competidor1 otro jugador" o "Competidor2 otro jugador" para fines de liquidación. N.B. esto no incluye jugadores que están listados sin una cuota activa.

4.11. Los jugadores del equipo de defensa o del equipo especial se consideran como "Competidor1 jugador d/st" o "Competidor2 jugador d/st" para fines de liquidación, incluso si el jugador está listado como resultado dedicado.

4.12. El mercado se liquidará en base a la transmisión televisiva y las estadísticas proporcionadas por las asociaciones oficiales a menos que haya evidencia clara de que las estadísticas no son correctas.

4.13. Reglas de Props de Jugadores de Fútbol Americano:

4.13.1. Si uno o más de los jugadores en cualquier apuesta no participa, la apuesta será anulada.

4.13.2. Todas las apuestas de jugadores se resultan tan pronto como se recibe la hoja de estadísticas oficial final de los proveedores de estadísticas.

4.13.3. Si el lugar se cambia del programado, todas las apuestas en el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga por más de 48 horas, y siempre

que el equipo local siga designado como tal. Si el partido se cancela o se pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que no se hayan liquidado ya en función de un resultado determinado durante el partido serán anuladas.

4.13.4. Si un partido que ha comenzado se suspende, debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada (hora local), entonces todas las apuestas se mantendrán.

Si un partido comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán anuladas a menos que se hayan determinado antes de la suspensión del partido.

4.13.5. La fuente de datos deportivos para el fútbol americano es [NFL.com](https://www.nfl.com) | [Official Site of the National Football League](https://www.nfl.com) .

4.13.6. Un touchdown se acredita a cualquier jugador que lleva o recibe el balón en la zona de anotación (es decir, excluye los touchdowns de pase).

4.13.7. Los mercados de "placajes de jugadores" se liquidan en base a los placajes totales que es la suma de placajes en solitario + placajes asistidos.

Todo el tiempo extra se incluye en la liquidación.

5. Hockey sobre hielo

5.1. Todos los mercados (excepto los mercados de período, tiempo extra y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular a menos que se mencione expresamente lo contrario en el mercado respectivo.

5.2. En el caso de que un partido se decida por una tanda de penaltis, se agregará un gol al marcador del equipo ganador y al total del partido para fines de liquidación.

Esto se aplica solo a los mercados que incluyen tiempo extra y tanda de penaltis.

5.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles y penalizaciones, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.4. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

5.5. Si se introduce una puntuación incorrecta en el marcador de la casa de apuestas, todos los mercados se cancelarán durante el tiempo en que se mostró la puntuación incorrecta.

5.6. Reglas de Props de Jugadores de Hockey sobre Hielo:


5.6.1. Si uno o más de los jugadores en cualquier apuesta no participa, la apuesta será anulada.

5.6.2. Todas las apuestas de jugadores se resultan tan pronto como se recibe la hoja de estadísticas oficial final de los proveedores de datos de estadísticas.

5.6.3. Si el lugar se cambia del programado, todas las apuestas en el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga por más de 48 horas, y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el partido se cancela o se pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que no se hayan liquidado ya en función de un resultado determinado durante el partido serán anuladas.

5.6.4. Si un partido que ha comenzado se suspende, debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas desde la hora de inicio originalmente programada (hora local), entonces todas las apuestas se mantendrán. Si un partido comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después

de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán anuladas a menos que se hayan determinado antes de la suspensión del partido.

5.6.5. La fuente de datos deportivos para la NHL es  [Official Site of the National Hockey League | NHL.com](https://www.nhl.com) .

Todo el tiempo extra se incluye en la liquidación, pero no incluye las tandas de penaltis.

6. Béisbol

6.1. Si una entrada termina antes de alcanzar el punto X (incluyendo entradas extra), las apuestas realizadas en este mercado (¿Qué equipo gana la carrera a X puntos?, ¿Quién anota el X punto (incl. tiempo extra?)) serán anuladas.

6.2. El mercado "¿Cuándo se decidirá el partido?" se liquidará como "Cualquier entrada extra" si al final del tiempo regular (Después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega tiempo extra (entradas extra) o no.

6.3. El mercado "¿Habrá tiempo extra?" se liquidará como "Sí" si al final del tiempo regular (Después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega tiempo extra (entradas extra) o no.

6.4. Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado a menos que se indique expresamente lo contrario.

6.5. Todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado final después de 9 entradas (8 1/2 entradas si el equipo local está ganando en ese momento). La única excepción es el mercado de Ganador en pre-partido (regla nº 6.9.).

6.6. En caso de un partido pospuesto, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido continúe dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio

oficial.

6.7. En caso de un partido abandonado, todos los mercados no decididos se considerarán nulos a menos que el partido continúe dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio oficial. Todos los mercados completamente decididos se liquidarán.

6.8. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta o un estado de partido incorrecto, que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

6.9. El mercado de Ganador se liquidará en pre-partido si el partido dura al menos 5 entradas (4.5 si el equipo local está ganando) y se considera oficial.

6.10. Reglas de Props de Jugadores de Béisbol:

6.10.1. Si uno o más de los jugadores en cualquier apuesta no participa, la apuesta será anulada.

6.10.2. Todas las apuestas de jugadores se resultan tan pronto como se recibe la hoja de estadísticas oficial final de los proveedores de datos de estadísticas.

6.10.3. Si el lugar se cambia del programado, todas las apuestas en el partido se mantendrán, siempre que el partido no se posponga por más de 48 horas, y siempre que el equipo local siga designado como tal. Si el partido se cancela o se pospone y no se reanuda el mismo día, todas las apuestas pendientes que no se hayan liquidado ya en función de un resultado determinado durante el partido serán anuladas.

6.10.4. Si un partido que ha comenzado se suspende, debido a un retraso por lluvia u otro aplazamiento, y se reanuda dentro de las 36 horas desde la hora de inicio

originalmente programada (hora local), entonces todas las apuestas se mantendrán. Si un partido comienza, luego se suspende y se reanuda más de 36 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas existentes serán anuladas a menos que se hayan determinado antes de la suspensión del partido.

6.10.5. Todas las entradas extra están incluidas en la liquidación.

6.10.6. Si un jugador no estaba en la alineación inicial para el béisbol, la apuesta será anulada.

6.10.7. Apuestas de jugadores. Si se puede determinar un resultado definitivo para una apuesta de jugador durante el partido, se liquidará como ganada/perdida sin importar cuántas entradas se jueguen. Para todos los demás mercados de jugadores que tengan un resultado indeterminado, el partido debe durar al menos 8.5 entradas para que las apuestas se mantengan; de lo contrario, estas apuestas serán anuladas.

6.10.8. Si hay un cambio tardío de lanzador, todas las apuestas permanecerán independientemente del lanzador inicial. Sin embargo, si un lanzador individual no inicia el partido, todos los mercados de ese jugador serán anulados.

7. Balonmano

7.1. Si un partido termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el X punto? (incl. tiempo extra)" serán anuladas.

7.2. Si un partido termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos? (incl. tiempo extra)" serán anuladas.

7.3. Todos los mercados (excepto "¿Quién anota el X punto?" y "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?") se consideran solo para el tiempo regular.

7.4. Si el partido va a una tanda de penaltis de 7 metros, las apuestas realizadas en los mercados "¿Quién anota el X punto?" y "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?" serán anuladas.

7.5. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 3 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

7.6. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8. Voleibol

8.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el [X] punto en el set [Y]?" serán anuladas.

8.2. En caso de que un partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados.

8.3. El set de oro no se considera en ningún otro mercado.

8.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

8.5. Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados que ya se han determinado no tendrán en cuenta dichas deducciones.

9. Voleibol de playa

9.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, todas las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el [X] punto en el set [Y]?" serán anuladas.

9.2. En caso de que un partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados.

9.3. El set de oro no se considera en ningún otro mercado.

9.4. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

9.5. Si un equipo se retira, todos los mercados no decididos serán anulados.

9.6. Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados que ya se han determinado no tendrán en cuenta dichas deducciones.

10. Fútbol sala

10.1. Todos los mercados (excepto tiempo de medio, mercados de primera mitad, tiempo extra y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular.

10.2. Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48 horas posteriores a la fecha y hora de inicio inicial, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas no decididas serán anuladas.

10.3. Si un mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penaltis, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

10.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja incorrecta o ausente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja incorrecta o ausente.

10.5. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

10.6. Si se introduce una puntuación incorrecta, todos los mercados se cancelarán durante el tiempo en que se mostró la puntuación incorrecta.

10.7. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11. Bádminton

11.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el [X] punto en el [Nth] set?" serán anuladas.

11.2. En caso de que un partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados.

11.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11.4. Si un equipo se retira, todos los mercados no decididos serán anulados.

11.5. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

11.6. Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados que ya se han determinado no tendrán en cuenta dichas deducciones.

12. Rugby union y rugby league

12.1. Todos los mercados (excepto medio tiempo, mercados de primera mitad, tiempo extra y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular.

12.2. 80 Minutos Regulares: Los mercados se basan en el resultado al final de un tiempo de juego programado de 80 minutos, a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido por lesiones o paradas, pero no incluye tiempo extra, tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

12.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penaltis, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

12.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja incorrecta o ausente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja incorrecta o ausente.

12.5. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

12.6. Si los nombres de los equipos o el torneo se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13. Rugby Sevens

13.1. Todos los mercados (excepto medio tiempo, mercados de primera mitad, tiempo extra y tanda de penaltis) se consideran solo para el tiempo regular.

13.2. 14 / 20 Minutos Regulares: Los mercados se basan en el resultado al final de un tiempo de juego programado de 14 / 20 minutos, a menos que se indique expresamente lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido por lesiones o paradas, pero no incluye tiempo extra, tiempo asignado para una tanda de penaltis o muerte súbita.

13.3. Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penaltis, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13.4. Si el mercado se abrió con una tarjeta roja incorrecta o ausente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en el mercado respectivo en la medida en que dichas apuestas se vean afectadas por la tarjeta roja incorrecta o ausente.

13.5. Si las cuotas se ofrecieron con una hora de partido incorrecta (más de 1 minuto), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

13.6. Si los nombres de los equipos o categorías se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14. Dardos

14.1. En caso de que un partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados.

14.2. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

14.4. Si un partido no se completa, todos los mercados no decididos serán anulados.

14.5. Bullseye cuenta como color de verificación rojo.

15. Snooker

15.1. En caso de retirada o descalificación de un jugador, todos los mercados no decididos se consideran nulos.

15.2. En caso de una repetición de partida, la liquidación se mantiene si el resultado se determinó antes de la repetición.

15.3. No se consideran faltas ni bolas libres para la liquidación de ningún mercado de Colores Poteados.

15.4. En caso de que un frame comience pero no se complete, todos los mercados relacionados con el frame serán anulados a menos que el resultado ya se haya determinado.

15.5. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.6. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

15.7. Si un partido no se completa, todos los mercados no decididos serán anulados.

16. Tenis de mesa

16.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el [X] punto en el set [Y]?" serán anuladas.

16.2. En caso de que un partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados.

16.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

16.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente en la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

16.5. Si un jugador se retira, todos los mercados no decididos se consideran nulos.

16.6. Las deducciones de puntos oficiales se tendrán en cuenta para todos los mercados indeterminados. Los mercados que ya se han determinado no tendrán en cuenta dichas deducciones.

17. Bolos

17.1. Si un set termina antes de alcanzar el X punto, las apuestas realizadas en el mercado (X set - ¿qué equipo gana la carrera a X puntos?, X set - ¿qué equipo anota el X punto?) serán anuladas.

17.2. En caso de retirada y descalificación de cualquier jugador, todas las apuestas no decididas serán anuladas.

17.3. Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.4. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

17.5. Si un jugador se retira, todos los mercados no decididos serán anulados.

18. Críquet

Enfrentamientos

18.1. Apuestas al Partido

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido?

Reglas: Todas las apuestas al partido se liquidarán de acuerdo con las reglas de la competencia oficial. En partidos afectados por mal tiempo, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. En caso de empate, si las reglas de la competencia oficial no determinan un ganador, se aplicarán las reglas de empate. En competiciones donde un bowl off o super over determina un ganador, las apuestas se liquidarán según el resultado oficial.

En partidos de Primera Clase, si el resultado oficial es un empate, las apuestas se liquidarán como un empate entre ambos equipos. Las apuestas al empate se considerarán perdedoras. Si un partido se interrumpe debido a factores externos, las apuestas serán anuladas a menos que se declare un ganador según las reglas

oficiales de la competencia. Si se cancela un partido, todas las apuestas serán anuladas si no se vuelve a jugar o reinicia dentro de las 36 horas desde su hora de inicio anunciada.

18.2. Doble Oportunidad

Descripción del mercado: ¿El resultado del partido será alguna de las tres opciones dadas?

Reglas: Un empate se liquidará como un empate. Todas las apuestas relacionadas con el partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.3. Apuestas al Partido: No Hay Empate

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido dado que todas las apuestas serán anuladas si el partido termina en empate?

Reglas: Un empate se liquidará como un empate. Todas las apuestas relacionadas con el partido se liquidarán de acuerdo con las reglas oficiales de la competencia. Si no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.4. Ganador del Sorteo

Descripción: ¿Quién ganará el sorteo?

Reglas: Si no se lleva a cabo el sorteo, todas las apuestas serán anuladas. Otros equivalentes se consideran un sorteo, por ejemplo, flip de bate.

18.5. Sorteo/Victoria Doble

Descripción: ¿Quién ganará el sorteo y luego quién ganará el juego?

Reglas: Las reglas del Ganador del Sorteo son las anteriores. Las reglas de Apuestas al Partido son las anteriores.

18.6. Partido Empatado

Descripción: ¿El partido terminará en empate?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si el partido se abandona o no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. Para partidos de Primera Clase, un empate es cuando el equipo que batea en segundo lugar es eliminado por segunda vez con los puntajes empatados.

18.7. Más Cuatros

Descripción del mercado: ¿Qué equipo hará más cuatros?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) hacia el total de cuatros. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras. Los cuatros anotados en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase, solo se contarán los cuatros de la primera entrada.

18.8. Más Seises

Descripción del mercado: ¿Qué equipo hará más seises?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la

reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los seises anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) hacia el total de seises. No se cuentan los sobretiros y extras. Los seises anotados en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase, solo se contarán los seises de la primera entrada.

18.9. Más Extras

Descripción del mercado: ¿Qué equipo tendrá más extras agregados a su puntuación de bateo?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Todas las entregas anchas, no bolas, byes, leg byes y carreras de penalización en el partido cuentan hacia el resultado final. Si hay carreras desde el bate así como extras de la misma entrega, las carreras desde el bate no cuentan hacia el total final. Los extras en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase, solo se contarán los extras de la primera entrada.

18.10. Más Run Outs Concedidos

Descripción del mercado: ¿Qué equipo concederá más run outs en el partido?

Reglas: Un run out "concedido" significa que un miembro de ese equipo será run out mientras batea. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal

tiempo, a menos que la liquidación ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Los run outs en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase, solo se contarán los run outs de la primera entrada.

18.11. Mayor Primera Entrada

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras en la primera entrada de su inning?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Las carreras en un super over no cuentan.

18.12. Más Carreras en Grupos de Overs

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras después del primer número especificado de overs de su entrada?

Reglas: Si no se completan los overs especificados, la apuesta será anulada, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs especificados programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs.

En partidos de Primera Clase, el mercado se refiere solo a la primera entrada de cada equipo.

18.13. Mayor Primera Asociación

Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras antes de perder su primer wicket?

Reglas: Si el equipo de bateo alcanza el final de sus overs asignados, alcanza su objetivo o declara antes de que caiga el primer wicket, el resultado será el total acumulado. Para efectos de liquidación, un bateador que se retira lesionado no cuenta como un wicket. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si la entrada ha sido reducida debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. En partidos de Primera Clase, el mercado se refiere solo a la primera entrada de cada equipo.

Mercados de Partido

18.14. Cuatros del Partido

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros se anotarán en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no)

hacia el total de cuatros. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras. Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

18.15. Seises del Partido

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises se anotarán en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los seises anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) hacia el total de seises. No se cuentan los sobretiros y extras. Los seises anotados en un super over no cuentan.

18.16. Extras del Partido

Descripción del mercado: ¿Cuántos extras se anotarán en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Todas las entregas anchas, no bolas, byes, leg byes y carreras de penalización en el partido cuentan hacia el resultado final. Si hay carreras desde el bate así como extras de la misma entrega, las carreras desde el bate no cuentan hacia el total final. Los extras en un super over no cuentan.

18.17. Wides del Partido

Descripción: ¿Cuántos wides se anotarán en total en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Cualquier carrera resultante de una entrega ancha, excepto las carreras de penalización, contará hacia el total final. Los wides en un super over no cuentan.

18.18. Run Outs del Partido

Descripción del mercado: ¿Cuántos run outs habrá en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Los run outs en un super over no cuentan.

18.19. Wickets del Partido

Descripción: ¿Cuántos wickets caerán en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200

overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Retirado lesionado no cuenta como un despido. Los wickets en un super over no cuentan.

18.20. Ducks del Partido

Descripción: ¿Cuántos ducks se anotarán en total en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Un duck se clasifica como alguien que es despedido por cero carreras. Retirado lesionado no cuenta como un despido. Los ducks en un super over no cuentan.

18.21. Hitos del Partido

Descripción: ¿Cuántos de los hitos especificados (50/100) se anotarán en total en el partido?

Reglas: Esto se determina por cuántas entradas individuales de 50 o más o 100 o más se anotan en el partido. Una puntuación de más de 100 contaría tanto como un 50 como un 100. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción.

18.22. Mayor Over en el Partido

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over de mayor puntuación del partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Todas las carreras, incluidas las extras, cuentan para la liquidación. Los super overs no cuentan. Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos de limited overs.

18.23. Mejor Bateador del Partido

Descripción del mercado: ¿Qué bateador anotará más carreras en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina por el bateador con la puntuación individual más alta en el partido. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas a los mejores bateadores en partidos de Primera Clase se aplican solo a la primera entrada de cada equipo y serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como sustituto por conmoción, ese jugador seguirá contando, al igual que el jugador de reemplazo. Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese bateador se mantendrán. Si un bateador es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en vivo, el mercado original se eliminará y se liquidará como normal, incluso si el sustituto anota la puntuación individual más alta. Se puede

ofrecer un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Cuando dos o más jugadores anoten el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.24. Mejor Lanzador del Partido

Descripción del mercado: ¿Qué lanzador tomará más wickets en el partido?

Reglas: El resultado de este mercado se determina por el lanzador con el mayor número de wickets en el partido. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas a los mejores lanzadores en partidos de Primera Clase se aplican solo a la primera entrada de cada equipo y serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como sustituto por conmoción, ese jugador seguirá contando, al igual que el jugador de reemplazo. Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán. Si un sustituto (por conmoción u otro motivo) no nombrado en el XI inicial toma el mayor número de wickets, las apuestas en el mercado serán anuladas. Si dos o más lanzadores han tomado el mismo número de wickets, el lanzador que haya concedido menos carreras será el ganador. Si hay dos o más lanzadores con el mismo número de wickets tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los wickets tomados en un super over no cuentan. Si ningún lanzador toma un wicket en una entrada, todas las apuestas serán anuladas.

18.25. Equipo del Mejor Bateador

Descripción: ¿Qué equipo tendrá al mejor bateador en el partido?

Reglas: Las mismas reglas aplican que para el Mejor Bateador del Partido, con las reglas de empate aplicándose si las carreras anotadas por el mejor bateador en ambos equipos son las mismas. Si la liquidación ya se ha determinado en el momento en que se interrumpe un partido, las apuestas se mantendrán.

18.26. Equipo del Mejor Lanzador

Descripción: ¿Qué equipo tendrá al mejor lanzador en el partido?

Reglas: Las mismas reglas aplican que para el Mejor Lanzador del Partido, con las reglas de empate aplicándose si los wickets tomados por el mejor lanzador en ambos equipos son los mismos. Si la liquidación ya se ha determinado en el momento en que se interrumpe un partido, las apuestas se mantendrán.

18.27. Jugador del Partido

Descripción: ¿Quién será nombrado jugador del partido?

Reglas: Las apuestas se liquidarán según el jugador oficialmente declarado del partido. Se aplican las reglas de empate. Si no se declara oficialmente un jugador del partido, todas las apuestas serán anuladas. Todos los jugadores que participaron en el partido serán liquidados, incluidos los sustitutos. Si un jugador no juega, las apuestas serán anuladas.

18.28. Ventaja de la Primera Entrada

Descripción: ¿Cuál será el déficit de carreras entre las primeras entradas en un partido de Primera Clase?

Reglas: Ambas primeras entradas deben completarse. Se aplican las reglas de empate en caso de empate. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. 18.29. Cincuenta/Cien en el Partido

Descripción: ¿Se anotará un cincuenta/cien en el partido?

Reglas: Cualquier puntuación de 50 o más se considera un cincuenta. Similar para cien. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado.

18.30. Cincuenta/Cien en la Primera Entrada

Descripción: ¿Se anotará un cincuenta/cien en la primera entrada del partido?

Reglas: Cualquier puntuación de 50 o más se considera un cincuenta. Similar para cien. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en la primera entrada debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, la entrada debe completarse, o más de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase, este mercado se refiere solo a la primera entrada del partido, no a las primeras entradas de ambos equipos.

18.31. Puntuación Individual Más Alta

Descripción: ¿Cuál será la puntuación más alta por un bateador en el partido?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera

Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Se aplican las reglas de empate.

Mercados de Entrega

18.32. Carreras en la Entrega

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en la entrega especificada?

Reglas: El resultado se determinará por el número de carreras añadidas al total del equipo, en la entrega especificada. Para efectos de liquidación, todas las bolas ilegales cuentan como entregas. Por ejemplo, si un over comienza con una ancha, entonces la primera entrega se liquidará como 1 y, aunque no se ha lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará como la segunda entrega para ese over. Si una entrega lleva a una free hit o una free hit debe repetirse debido a una entrega ilegal, las carreras anotadas en la entrega adicional no cuentan. Todas las carreras, ya sea desde el bate o no, están incluidas. Por ejemplo, una ancha con tres carreras extra tomadas equivale a 4 carreras en total en esa entrega. Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Por ejemplo, si no hay entregas ilegales, la quinta bola lanzada en la entrada se mostrará como "X carreras en la quinta entrega, primer over" y la sexta bola lanzada en la entrada se mostrará como "X carreras en la primera entrega, segundo over". Si hay una entrega ilegal en las primeras cinco bolas lanzadas, la sexta bola lanzada en la entrada se mostrará como "X carreras en la sexta entrega, primer over". Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos.

Mercados de Over

18.33. Carreras en el Over

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over especificado?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas se mantengan a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada haya terminado debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas serán anuladas, a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, todas las apuestas serán anuladas. Las extras y carreras de penalización en el over particular cuentan para la liquidación, a menos que las carreras de penalización causen que la entrada o el partido terminen antes de que se lance una bola en el over, en cuyo caso ese over será anulado. Si ocurre un run out en la carrera del lanzador y el juego termina, y no se ha completado ninguna entrega en ese over, las apuestas serán anuladas. Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos.

18.34. Cuatro en el Over

Descripción del mercado: ¿Habrá un cuatro anotado en el over especificado?

Reglas: Igual que "Carreras en el Over". Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) contarán como un cuatro. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras.

18.35. Wicket en el Over

Descripción del mercado: ¿Caerá un wicket en el over especificado?

Reglas: Igual que "Carreras en el Over". Para efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluidos los run outs. Un bateador retirado lesionado no cuenta como un wicket. Si un bateador es retirado por tiempo o retirado fuera, el wicket se

considera que ha ocurrido en la bola anterior. Retirado lesionado no cuenta como un despido.

18.36. Over Impar/Par

Descripción del mercado: ¿Será el número de carreras anotadas en el over especificado impar o par?

Reglas: Igual que "Carreras en el Over". Cero se considerará un número par.

Mercados de Grupo

18.37. Carreras en Grupos de Overs

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en el número especificado de overs?

Reglas: Si no se completan los overs especificados, la apuesta será anulada, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Las extras y carreras de penalización en el grupo particular de overs cuentan para la liquidación de ese grupo. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si el total de las entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos de limited overs.

18.38. Wickets en Grupos de Overs

Descripción: ¿Cuántos wickets caerán en el número especificado de overs?

Reglas: Si no se completan los overs especificados, la apuesta será anulada, a menos que el equipo esté completamente eliminado, declare, alcance su objetivo o la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. En partidos de limited overs,

las apuestas serán anuladas si el total de las entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Para efectos de liquidación, si un bateador es retirado por tiempo o retirado fuera, el wicket se considera que ha ocurrido en la bola anterior. Retirado lesionado no cuenta como un despido. Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa estará compuesta por 20 overs. Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos de limited overs.

18.39. Carreras en la Sesión

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán en la sesión especificada?

Reglas: El resultado se determina por el número total de carreras anotadas en la sesión especificada, independientemente de qué equipo las haya anotado. Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas serán anuladas a menos que la liquidación ya se haya determinado.

Mercados de Entrada

18.40. Carreras en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras anotará un equipo en una entrada especificada?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. Las apuestas realizadas en una entrada futura seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en cualquier entrada actual o anterior. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han

lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Las apuestas también serán anuladas en partidos de Primera Clase empatados, si se han lanzado menos de 60 overs en una entrada incompleta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa para efectos de liquidación.

18.41. Wickets en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántos wickets perderá el equipo de bateo en la entrada actual?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Retirado lesionado no cuenta como un despido. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa para efectos de liquidación.

18.42. Cuatros en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántos cuatros anotará el equipo de bateo en su entrada actual?

Reglas: Igual que para Más Cuatros.

18.43. Seises en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántos seises anotará el equipo de bateo en su entrada actual?

Reglas: Igual que para Más Seises.

18.44. Extras en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántos extras se agregarán a la entrada de bateo del equipo nombrado?

Reglas: Igual que para Más Extras.

18.45. Wides Concedidos en la Entrada

Descripción: ¿Cuántos wides lanzará el equipo de bolos nombrado?

Reglas: Igual que Wides del Partido.

18.46. Ducks en la Entrada

Descripción: ¿Cuántos ducks se anotarán en la entrada de bateo del equipo nombrado?

Reglas: Igual que Ducks del Partido.

18.47. Run Outs en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántos run outs concederá el equipo en la entrada?

Reglas: Igual que para Más Extras.

18.48. Mayor Over en la Entrada

Descripción del mercado: ¿Cuántas carreras se anotarán en el over de mayor puntuación de la entrada actual?

Reglas: Igual que para Mayor Over en el Partido.

18.49. Carreras en la Entrada, Impar o Par?

Descripción del mercado: ¿Serán las carreras totales en la entrada impar o par?

Reglas: Si la entrada se abandona, se pierde o no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.50. Entrada a Terminar con un Cuatro

Descripción del mercado: ¿Será la última bola de la entrada un cuatro?

Reglas: Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) contarán como un cuatro. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si hay alguna reducción en el número de overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Si el partido se abandona o no hay un resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.51. Mejor Bateador en la Entrada

Descripción: ¿Qué bateador anotará más carreras para el equipo nombrado?

Reglas: El resultado de este mercado se determina por el bateador con la puntuación individual más alta en la entrada de un equipo. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas de pre-partido para el mejor bateador en partidos de Primera Clase se aplican solo a la primera entrada de cada equipo y serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como sustituto por conmoción, ese jugador seguirá contando, al igual que el jugador de reemplazo. Si un bateador no batea, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese bateador se mantendrán. Si un bateador es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en vivo, el mercado original se eliminará y se liquidará como normal, incluso si el sustituto anota la puntuación individual más alta. Se puede ofrecer un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Cuando dos o más

jugadores anoten el mismo número de carreras en la entrada, se aplicarán las reglas de empate. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.52. Mejor Lanzador en la Entrada

Descripción: ¿Qué lanzador tomará más wickets para el equipo nombrado?

Reglas: El resultado de este mercado se determina por el lanzador con el mayor número de wickets individuales en una entrada. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 50% de los overs programados para ser lanzados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas de pre-partido para el mejor lanzador en partidos de Primera Clase se aplican solo a la primera entrada de cada equipo y serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como sustituto por conmoción, ese jugador seguirá contando, al igual que el jugador de reemplazo. Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán. Si un lanzador es sustituido después de que se haya ofrecido el mercado en vivo, el mercado original se eliminará y se liquidará como normal, incluso si el sustituto toma el mayor número de wickets. Se puede ofrecer un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Si dos o más lanzadores han tomado el mismo número de wickets, el lanzador que haya concedido menos carreras será el ganador. Si hay dos o más lanzadores con el mismo número de wickets tomados y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los wickets tomados en un super over no cuentan. Si ningún lanzador toma un wicket en una entrada, todas las apuestas serán anuladas.

18.53. Último Jugador en Pie

Descripción: ¿Qué bateador no será eliminado al completar la entrada?

Reglas: Si hay dos o más bateadores que no son eliminados al completar la entrada, el ganador a efectos de liquidación será el último bateador en enfrentar una entrega (legal o no). Los jugadores no se considerarán no eliminados si ya no están en la cancha después de retirarse lesionados o no batearon. Si más de 11 jugadores batean, el mercado será anulado. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si, después de realizar la apuesta, la entrada se ha reducido de alguna manera debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Todos los jugadores que jugaron en la entrada serán liquidados, incluidos los sustitutos.

18.54. Lanzador Más Económico

Descripción: ¿Qué lanzador concederá menos carreras por over en la entrada?

Reglas: El resultado de este mercado se determina por el lanzador con el menor número de carreras concedidas por over mientras lanza en una entrada individual. Para coincidir con la hoja de puntuación, en este caso, se cuentan las wides y no bolas, aunque no se cuentan los byes, leg byes y carreras de penalización. Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán. Las apuestas de pre-partido para el mejor lanzador en partidos de Primera Clase se aplican solo a la primera entrada de cada equipo y serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es eliminado como sustituto por conmoción, ese jugador seguirá contando, al igual que el jugador de reemplazo. Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas a ese lanzador se mantendrán. Si dos o más lanzadores tienen exactamente el mismo número de carreras por over, se aplicarán las reglas de empate. Las carreras concedidas en un super over no cuentan.

Mercados de Jugadores

18.55. Carreras del Bateador

Descripción: ¿Cuántas carreras anotará el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador termina la entrada no eliminado al final de una entrada, su puntuación será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será anulada. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de carreras anotadas por ese bateador en la entrada contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el que tenía cuando el bateador se retiró. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el bateador es eliminado. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del bateador. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.56. Carreras Combinadas de los Bateadores

Descripción: ¿Cuántas carreras en total anotarán los bateadores nombrados?

Reglas: Igual que "Carreras del Bateador", y si alguno de los bateadores nombrados no batea, la apuesta será anulada, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado o vaya a ser determinada.

18.57. Cuatros del Bateador

Descripción: ¿Cuántos cuatros anotará el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador termina la entrada no eliminado al final de una entrada, su número de cuatros será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será anulada. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de

cuatros anotados por ese bateador en la entrada contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el que tenía cuando el bateador se retiró. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el bateador es eliminado. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) hacia el total de cuatros. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del bateador. Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

18.58. Seises del Bateador

Descripción: ¿Cuántos seises anotará el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador termina la entrada no eliminado al final de una entrada, su número de seises será el resultado final. Si un bateador no batea, la apuesta será anulada. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de seises anotados por ese bateador en la entrada contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el que tenía cuando el bateador se retiró. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el bateador es eliminado. En partidos de Primera Clase empatados, las

apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo se contarán los seises anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) hacia el total de seises. No se cuentan los sobretiros y extras. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del bateador. Los seises anotados en un super over no cuentan.

18.59. Hitos del Bateador

Descripción: ¿Alcanzará el bateador nombrado el hito especificado?

Reglas: Igual que "Carreras del Bateador".

18.60. Entregas Enfrentadas por el Bateador

Descripción: ¿Cuántas entregas enfrentará el bateador nombrado?

Reglas: Para coincidir con la hoja de puntuación, en este caso, las wides no cuentan, pero las no bolas sí. Si un bateador se retira lesionado, pero regresa más tarde, el total de entregas enfrentadas por ese bateador en la entrada contará. Si el bateador no regresa más tarde, el resultado final será el que tenía cuando el bateador se retiró. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el bateador es eliminado. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del bateador. Las entregas enfrentadas en un super over no cuentan.

18.61. Método de Despido del Bateador

Descripción: ¿Cómo será eliminado el bateador nombrado?

Reglas: Si el bateador especificado no es eliminado, todas las apuestas serán anuladas. Si el bateador especificado se retira y no regresa para batear más tarde, todas las apuestas serán anuladas. Si ese bateador regresa para batear más tarde y es eliminado, las apuestas se mantendrán. Caught and bowled se incluye en captura del fildeador.

18.62. Wickets del Lanzador

Descripción: ¿Cuántos wickets tomará el lanzador nombrado?

Reglas: Si un lanzador no lanza, las apuestas serán anuladas. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la entrada de bolos del jugador esté completa. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del lanzador. Los wickets tomados en un super over no cuentan.

18.63. Carreras Concedidas por el Lanzador

Descripción: ¿Cuántas carreras concederá el lanzador nombrado?

Reglas: Para coincidir con la hoja de puntuación, en este caso, las wides y no bolas cuentan, aunque no se cuentan los byes, leg byes y carreras de penalización. Si un lanzador no lanza, las apuestas serán anuladas. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el bateador es eliminado. En

partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Para apuestas de pre-partido, solo se contará la primera entrada del lanzador. Las carreras concedidas en un super over no cuentan.

18.64. Rendimiento del Jugador Nombrado

Descripción: ¿Cuántos puntos anotará el jugador nombrado en el sistema de puntuación de rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se anotan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por captura tomada, 25 puntos por stumping. Si el jugador no batea ni lanza, pero está en el XI inicial, todas las apuestas seguirán siendo liquidadas. Si el jugador no está en el XI inicial, las apuestas serán anuladas. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que ambas primeras entradas se hayan completado. En partidos de Primera Clase, solo se contarán los puntos de la primera entrada. Los puntos anotados en un super over no cuentan.

18.65. Apuesta de Partido del Bateador

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más carreras?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. En partidos de Primera Clase

empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Ambos jugadores deben estar nombrados en el XI inicial o aparecer como sustitutos. Si alguno no batea posteriormente, todas las apuestas seguirán siendo liquidadas. Las carreras anotadas en un super over no cuentan.

18.66. Apuesta de Partido del Lanzador

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados tomará más wickets?

Reglas: En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Ambos jugadores deben estar nombrados en el XI inicial o aparecer como sustitutos. Si alguno no lanza posteriormente, todas las apuestas seguirán siendo liquidadas. Los wickets tomados en un super over no cuentan.

18.67. Apuesta de Partido del All-Rounder

Descripción: ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más puntos en el sistema de puntuación de rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se anotan de la siguiente manera: 1 punto por carrera anotada, 20 puntos por wicket tomado, 10 puntos por captura tomada, 25 puntos por stumping. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a

menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Ambos jugadores deben estar nombrados en el XI inicial o aparecer como sustitutos. Si alguno de los jugadores no batea ni lanza posteriormente, todas las apuestas seguirán siendo liquidadas. Los puntos anotados en un super over no cuentan.

18.68. Apuesta de Partido del Guardameta

Descripción: ¿Cuál de los guardametas nombrados anotará más puntos en el sistema de puntuación de rendimiento del jugador?

Reglas: Los puntos se anotan como se indicó anteriormente. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Ambos jugadores nombrados deben comenzar el partido como guardametas, o aparecer como sustitutos, pero si su rol en el juego cambia por cualquier motivo, todas las apuestas seguirán siendo liquidadas de acuerdo con el sistema de puntuación anterior. Los puntos anotados en un super over no cuentan.

Mercados de Asociación

18.69. Caída del Próximo Wicket

Descripción: ¿Cuántas carreras tendrá el equipo de bateo cuando caiga el próximo wicket?

Reglas: Si la asociación termina al final de una entrada, las apuestas se liquidarán con la puntuación final. Para efectos de liquidación, un bateador retirado lesionado no cuenta como un wicket. En partidos de limited overs, las apuestas serán

anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados para ser lanzados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, a menos que la liquidación ya se haya determinado, o vaya a ser determinada. El resultado se considerará determinado si la línea en la que se realizó la apuesta se supera, o el wicket en cuestión cae. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado.

18.70. Próximo Jugador Eliminado

Descripción: ¿Cuál bateador será el próximo en ser eliminado?

Reglas: Si alguno de los bateadores se retira lesionado o los bateadores en la cancha son diferentes a los citados, las apuestas realizadas a ambos bateadores serán anuladas. Si no caen más wickets, todas las apuestas serán anuladas.

18.71. Método de Despido del Próximo Wicket

Descripción: ¿Cómo será eliminado el próximo bateador?

Reglas: El resultado se determinará por el método de despido del próximo wicket que caiga. Un bateador retirado lesionado no cuenta como un wicket. Si un bateador es retirado fuera, todas las apuestas serán anuladas. Si el wicket especificado no cae, todas las apuestas serán anuladas. Caught and bowled se incluye en captura del fildeador.

18.72. Carrera a 'X' Carreras

Descripción: ¿Cuál bateador alcanzará el número especificado de carreras primero?

Reglas: Todas las apuestas se mantienen, independientemente de cualquier recorte. Si ninguno de los bateadores alcanza el número especificado de carreras, los mercados se liquidarán como 'Ninguno'.

18.73. Próximo Cuatro o Seis

Descripción: ¿Será el próximo cuatro un cuatro o un seis?

Reglas: Si no hay más cuatros en la entrada, las apuestas serán anuladas. Solo los cuatros anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) contarán como un cuatro. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras. En partidos de limited overs, las apuestas serán anuladas si el total de las entradas se reduce en cualquier momento a menos del 80% de los overs máximos indicados en el momento en que se realizó la apuesta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Los cuatros anotados en un super over no cuentan.

18.74. Over Ganador

Descripción: ¿En qué over de la entrada del equipo nombrado se completará el partido?

Reglas: Todas las apuestas serán anuladas si no hay un resultado oficial. En partidos de limited overs, todas las apuestas serán anuladas si, después de realizar la apuesta, los overs máximos posibles se reducen de alguna manera.

Mercados de Un Solo Lado

18.75. Ambos Equipos para Anotar 'X' Carreras

Descripción: ¿Ambos equipos anotarán el número especificado de carreras?

Reglas: En línea con las reglas de Carreras en la Entrada, cada entrada se considerará completa si se ha lanzado al menos el 80% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta, y este mercado se liquidará en consecuencia. En partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 100 overs en la primera entrada de cualquiera

de los equipos, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Solo cuentan las carreras anotadas en la primera entrada. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa para efectos de liquidación.

18.76. Método de Despido de Cualquiera de los Bateadores

Descripción: ¿Será eliminado alguno de los bateadores nombrados en el método especificado?

Reglas: Todas las apuestas se liquidarán, independientemente de si alguno de los bateadores permanece no eliminado, o se retira lesionado, al final de la entrada.

18.77. Método de Despido de Ambos Bateadores

Descripción: ¿Serán eliminados ambos bateadores nombrados en el método especificado?

Reglas: Igual que "Método de Despido de Cualquiera de los Bateadores".

18.78. Carreras en Entregas Consecutivas

Descripción: ¿Cuántas carreras se anotarán en cada una de las entregas especificadas?

Reglas: Igual que "Carreras en la Entrega", excepto que se deben anotar el número especificado de carreras en ambas entregas nombradas.

18.79. Wicket en la Entrega

Descripción: ¿Caerá un wicket en la entrega especificada?

Reglas: La entrega especificada debe completarse para que las apuestas se mantengan. Para efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluidos los run outs. Un bateador retirado lesionado no cuenta como un wicket. Si un bateador es retirado por tiempo o retirado fuera, el wicket se considera que ha ocurrido en la bola anterior.

18.80. Ambos Bateadores para Anotar 'X' Carreras en el Over

Descripción: ¿Anotarán ambos bateadores el número especificado de carreras en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas se mantengan a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada haya terminado debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas serán anuladas, a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, todas las apuestas serán anuladas. Las carreras deben anotarse desde el bate para contar para la liquidación. Las apuestas se liquidarán independientemente de si alguno de los bateadores especificados es eliminado o se retira lesionado antes de que comience el over.

18.81. Ambos Bateadores para Anotar un Cuatro en el Over

Descripción del mercado: ¿Anotarán ambos bateadores un cuatro en el over?

Reglas: Igual que "Ambos Bateadores para Anotar 'X' Carreras en el Over". Tanto los cuatros como los seises cuentan como cuatros. Solo los cuatros o seises anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) contarán. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras.

18.82. Tanto un Cuatro como un Seis para Ser Anotados en un Over

Descripción: ¿Se anotará tanto un cuatro como un seis en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas se mantengan a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si una entrada termina durante un over, ese over se considerará completo a menos que la entrada haya terminado debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas serán anuladas, a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, todas las apuestas serán anuladas. Solo los cuatros

o seises anotados desde el bate (de cualquier entrega - legal o no) contarán. No se cuentan los sobretiros, todos los cuatros de carrera y extras.

18.82. Tanto un Cuatro como un Seis para ser Anotados en un Over

Descripción: ¿Se anotarán tanto un cuatro como un seis en el over?

Reglas: El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si una entrada termina durante un over, entonces ese over se considerará completo a menos que la entrada termine debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas serán nulas, a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas. Solo se contarán los cuatros o seis anotados con el bate (de cualquier entrega – legal o no). No se contarán las devoluciones, los cuatros corridos ni los extras.

18.83. Hitos Combinados de Bateador y Lanzador

Descripción: ¿Alcanzarán el bateador y el lanzador nombrados sus hitos especificados?

Reglas: Para el bateador – las mismas que para “Carreras de Bateador”. En los juegos de primera clase, solo contarán las carreras anotadas en la primera entrada. Para el lanzador – si un lanzador no lanza, se considerará que ha tomado 0 wickets. En los partidos de overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en la entrada relevante debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, a menos que la liquidación haya sido determinada. En los partidos de Primera Clase empatados, las apuestas serán nulas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la entrada de bolos del jugador esté completa. El resultado se considerará determinado si se pasan las líneas en las que se colocó la apuesta. En los juegos de Primera Clase, solo

contarán las wickets de la primera entrada y las carreras. No contarán las wickets y carreras anotadas en un super over.

18.84. Hitos Combinados de Bateadores

Descripción: ¿Alcanzarán ambos bateadores sus hitos especificados?

Reglas: Las mismas que para "Carreras Combinadas de Bateadores".

Notas para todos los Mercados

18.85. Jugadores Expulsados/Retirados

Un jugador que sea expulsado se considera retirado, por lo que se liquidará como un wicket.

18.86. Sustituciones por Conmoción/Tácticas

Cuando un jugador abandona el campo como sustituto, esto no contará como un wicket. Si el jugador no regresa más tarde, el resultado final será como estaba cuando el jugador abandonó el campo. Cuando un jugador entra al partido como sustituto, a efectos de liquidación, tanto él como el jugador reemplazado serán considerados como si hubieran jugado un papel completo en el partido.

18.87. Carreras de Penalización después de la Conclusión de una Entrada

Las carreras de penalización añadidas al total de un equipo después del inicio de la entrada del otro equipo no contarán para la liquidación de los mercados en la entrada anterior.

18.88. The Hundred

Para The Hundred, un over consistirá en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa se compondrá de 20 overs. Todas las demás reglas permanecen iguales a otros formatos de overs limitados.

18.89. Partidos Incorrectamente Creados

Si un partido se crea en el formato incorrecto (es decir, T20 en lugar de List A), las apuestas serán nulas y se creará un nuevo partido.

19. Squash

19.1. Si un set termina antes de que se alcance el punto X, este mercado "¿Quién anota el [X] punto en el set [y]?" se considerará nulo (cancelado).

19.2. Si los mercados permanecen abiertos con un puntaje incorrecto que tenga un impacto significativo en las probabilidades, el alcance del impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, y la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.3. Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

19.4. Si un jugador se retira, pierde el partido por abandono o es descalificado, todos los mercados no decididos serán anulados.

19.5. Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los mercados no determinados. Los mercados que ya se hayan determinado no tomarán en cuenta las deducciones.

19.6. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán.

20. Fútbol australiano

20.1. Todos los mercados excluyen el tiempo extra, a menos que se indique expresamente lo contrario.

20.2. 80 Minutos Regulares: Los mercados se basan en el resultado al final de los 80 minutos programados de juego, a menos que se indique expresamente lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo de lesión o de detención añadido, pero no incluye el tiempo extra.

20.3. Si las probabilidades se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

20.4. Si los nombres de los equipos o la categoría se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas.

21. Boxeo

21.1. Si cualquiera de los boxeadores no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado en el asalto anterior.

21.2. En caso de que una pelea sea declarada "No Contest", todas las apuestas serán anuladas.

21.3. Si el número de asaltos programados se cambia antes de la pelea, todas las apuestas de "Total de Asaltos", "Apuestas por Asalto" y "Método de Victoria" serán anuladas.

21.4. Reglas de los mercados de boxeo:

21.4.1. Ganador (Ganar la Pelea): predice qué competidor ganará la pelea. No se ofrece una selección de empate. Para el mercado de Ganador donde no se ofrece una selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye una pelea que termine en un Empate Mayoritario o Empate Técnico).

21.4.2. 1x2 (Resultado de la Pelea): predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un Empate Mayoritario o Empate Técnico, entonces el Empate será la selección ganadora.

21.4.3. Total de Asaltos (Más/Menos): significa apostar en el asalto en el que se determinará el resultado de la pelea. A efectos de liquidación, donde se indica medio asalto, entonces 1 minuto y 30 segundos del asalto respectivo definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 9.5 asaltos serían un minuto y treinta segundos del décimo asalto. Si la pelea termina exactamente a los 1 minuto y 30 segundos del décimo asalto, el resultado sería más de 9.5 asaltos.

21.4.4. Ganador y asalto exacto: predice el asalto en el que la selección ganará la pelea. Apostar en el ganador y asalto exacto es para que un boxeador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico) o descalificación durante ese asalto. Si un boxeador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado la pelea en el asalto anterior. En caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión y las apuestas por asalto se considerarán perdidas.

21.4.5. Método de Victoria: predice el método por el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán con el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como nocaut/nocaut técnico.

21.4.6. Cualquier boxeador para ganar dentro de la distancia: predice si la pelea se decidirá antes del número programado de asaltos. En caso de una decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado a la distancia.

22. MMA

22.1. Todos los mercados se liquidan según el resultado disponible inmediatamente después del final de la pelea. Cualquier apelación o enmienda posterior al resultado no se tendrá en cuenta para efectos de liquidación.

22.2. Si cualquiera de los luchadores no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado en el asalto anterior.

22.3. En caso de que haya una retirada o sustitución de uno de los luchadores involucrados, las apuestas serán anuladas.

22.4. En caso de que una pelea sea declarada "No Contest", todas las apuestas serán anuladas.

22.5. Si el número programado de asaltos se cambia antes de la pelea, todas las apuestas de "Total de Asaltos", "Ganador y asalto exacto" y "Método de Victoria" serán anuladas.

22.6. Reglas de mercados de MMA:

22.6.1. Ganador (Ganar la Pelea): predice qué competidor ganará la pelea. No se ofrece una selección de empate. Para el mercado de Ganador donde no se ofrece una selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye una pelea que termine en un Empate Mayoritario o Empate Técnico).

22.6.2. 1x2 (Resultado de la Pelea): predice el resultado de la pelea. Si la pelea termina en un Empate Mayoritario o Empate Técnico, entonces el Empate será la selección ganadora.

22.6.3. Total (Más/Menos): apostar en el asalto en el que se determinará el resultado de la pelea. A efectos de liquidación, donde se indica medio asalto, entonces 2 minutos y 30 segundos del asalto respectivo definirán la mitad para determinar menos o más. Así, 2.5 asaltos serían dos minutos y treinta segundos del

tercer asalto. Si la pelea termina exactamente a los 2 minutos y 30 segundos del tercer asalto, el resultado sería más de 2.5 asaltos.

22.6.4. Método de Victoria: predice el método por el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán con el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se cuenta como Nocaut/Nocaut Técnico.

Para efectos del mercado de Método de Victoria, un KO (nocaut) incluye lo siguiente:

- detención del árbitro debido a golpes mientras uno o ambos luchadores están de pie;
- detención del árbitro debido a golpes mientras uno o ambos luchadores están en el suelo;
- detención por el médico;
- detención por el equipo/esquina de un luchador;
- un luchador se retira debido a una lesión; – una victoria por descalificación.

Para efectos del mercado de Método de Victoria, una sumisión incluye lo siguiente:

- detención del árbitro debido a rendición por golpes;
- detención del árbitro debido a sumisión técnica;
- rendición verbal de un luchador (incluyendo una rendición verbal que se haga debido a golpes).

22.6.5. Ganador y asalto exacto: predice el asalto en el que tu selección ganará la pelea. Apostar en el ganador y asalto exacto es para que un luchador gane por KO (nocaut), TKO (nocaut técnico), descalificación o sumisión durante ese asalto o por decisión. Si un luchador no responde a la campana para el siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado la pelea en el asalto anterior. En caso de

una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión y las apuestas por asalto se considerarán perdidas.

22.6.6. "¿La pelea llegará a la distancia?": predice si la pelea se decidirá antes del número programado de asaltos. En caso de una decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha llegado a la distancia.

23. Golf

23.1. Se considera que un jugador ha jugado en un torneo o una ronda específica una vez que ha comenzado. Si un jugador se retira, se retira o es descalificado después de haber comenzado, las apuestas se mantendrán.

23.2. En torneos afectados por mal tiempo u otras razones similares, las apuestas se liquidarán con el resultado oficial independientemente del número de rondas jugadas.

23.3. Si el torneo es abandonado, las apuestas realizadas después de la última ronda completada serán anuladas.

23.4. Si una ronda de golf es abandonada, todos los mercados no decididos serán anulados.

23.5. Los resultados oficiales del sitio del tour en el momento de la presentación del trofeo se utilizarán para efectos de liquidación (las descalificaciones posteriores a este momento no cuentan).

23.6. En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad...), todos los mercados no decididos permanecerán sin resolver y la negociación continuará tan pronto como se reanude la ronda/torneo.

23.7. En caso de no participantes, las apuestas de 2 bolas y 3 bolas serán anuladas.

23.8. Reglas de los mercados de golf:

23.8.1. "2 Bolas": predice qué jugador hará el puntaje más bajo en la ronda indicada.

Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será anulado. El mercado será anulado si ambos competidores logran el mismo puntaje para la ronda afectada. Un jugador puede ser considerado participante si realiza su primer tiro en el hoyo programado.

23.8.2. "3 Bolas": predice qué jugador hará el puntaje más bajo en la ronda indicada.

Se aplican las reglas de empate.

23.8.3. "Ganador Absoluto": todas las apuestas absolutas se liquidan con el jugador al que se le otorga el trofeo. Se tiene en cuenta el resultado de los playoffs. Cuando un torneo se reduce del número programado de hoyos por cualquier razón (p. ej., malas condiciones climáticas), las apuestas absolutas (excepto las apuestas de "Líder de la Primera Ronda") realizadas antes de la última ronda completada se liquidarán con el jugador al que se le otorgue el trofeo.

23.8.4. "Apuesta de Grupo (Top XY)": El ganador será el jugador que logre la posición más alta al final del torneo. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina por un playoff. Caso especial: Si se ofrece una apuesta de grupo y solo un competidor comienza, las apuestas relacionadas con la apuesta de grupo respectiva serán anuladas.

23.8.5. "Posición Final de un Jugador Nombrado": en caso de empate para una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con 4 jugadores más por el séptimo lugar contará como una posición final de séptimo lugar.

23.8.6. "Líder al final de la ronda (p. ej., Ganador de la Primera Ronda)": la liquidación se basa en el puntaje del torneo al final de la ronda especificada. Se aplican las reglas de empate.

23.8.7. "Final del Torneo Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20": Se aplican las reglas de empate.

23.8.8. "Ganar/No ganar un Major": Los 4 majors son el US Open, el US Masters, el USPGA y el British Open.

23.8.9. "Mercados de competidores": si el competidor afectado se retira, todos los mercados de competidores no decididos serán anulados.

23.8.10. "Mercados totales": si un jugador listado en el grupo se retira, todos los mercados totales no decididos serán anulados.

23.8.11. "Mercados de hoyo" y "Hoyo de la a b": si un jugador listado en el grupo se retira, todos los mercados relacionados y no decididos de "hoyo" y "hoyo de la a b" serán anulados.

23.8.12. "Ganador": se liquida con el ganador oficial de todo el torneo (incluidos hoyos adicionales). Las apuestas en todos los jugadores listados se mantendrán una vez que hayan comenzado.

23.8.13. "Ganador de grupo": el ganador de este mercado es el jugador con el puntaje más bajo de un grupo determinado de jugadores después de que termine el torneo. Solo los jugadores que son parte del mercado pertenecen a ese grupo. Si hay dos o más jugadores dentro de ese grupo que están empatados con el puntaje más bajo del torneo de ese grupo, se aplica la liquidación de empate.

23.8.14. "Líder al final de la ronda x": si hay dos o más jugadores empatados en el liderato después de una ronda, se aplica la liquidación de empate. Si un jugador no realiza un solo tiro en un torneo, será anulado para todos los mercados de Líder al final de la ronda. Si un jugador se retira del torneo, será anulado para todos los mercados de Líder al final de la ronda, siempre y cuando no haya jugado un tiro en la ronda respectiva.

24. Carreras de Motocicletas

24.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

25. Atletismo

25.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

26. Deportes de Invierno

26.1. Si un evento específico se pospone o abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas.

27. Fórmula 1

27.1. Reglas generales de apuestas de Fórmula 1:

27.1.1. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado en el momento de la presentación del podio se considera válido para efectos de liquidación.

27.1.2. Si el evento se acorta debido a condiciones climáticas u otras circunstancias, pero es considerado oficial por la asociación gubernamental, se liquidará en consecuencia siempre y cuando se otorguen puntos completos.

27.1.3. Si una carrera se pospone a otro día (a determinar dentro de la zona horaria UTC), todos los mercados se considerarán nulos.

27.1.4. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, se aplicará la regla de empate si el número de ganadores excede la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico.

27.1.5. Si uno o más conductores tienen que comenzar la carrera desde el pit-lane, serán clasificados al final de la parrilla de salida para efectos de liquidación.

27.1.6. Si los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en diferentes vueltas, se considera el número de vueltas completadas para efectos de liquidación.

27.2. Reglas de mercados de equipos:

27.2.1. "Ganador (equipo)", "Top x (equipo)" y "Head2head (equipo)" se liquidan con el equipo que tenga el coche mejor clasificado en el resultado final.

27.2.2. "Primero en retirarse (equipos)" se liquida con el equipo que retiró un coche primero. N.B. Las reglas específicas del mercado de retiradas se consideran válidas para este mercado.

27.2.3. "Primera parada en boxes (equipos)" se liquida con el equipo cuyo coche ingresó primero a la pit-lane. N.B. Las reglas específicas del mercado de paradas en boxes se consideran válidas para este mercado.

27.2.4. Las superaciones totales del equipo se liquidan basadas en el número acumulado de superaciones de ambos coches en el equipo especificado. N.B. Las reglas específicas del mercado de superaciones se consideran válidas para este mercado.

27.3. Reglas de mercados de vuelta rápida:

27.3.1. Se considera ganador al conductor que haya logrado la vuelta más rápida en la vuelta especificada, grupo de vueltas o carrera.

27.3.2. El tiempo de la vuelta en milisegundos es válido para efectos de liquidación.

27.4. Reglas de mercados Head2head y ganador de grupo:

27.4.1. Si todos los competidores (que se reflejan como selecciones dedicadas) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado.

27.4.2. Los mercados se considerarán nulos si uno de los conductores se retira en o antes de la vuelta de formación.

27.5. Reglas de mercados de superaciones:

27.5.1. Una superación debe mantenerse hasta el final de la vuelta para ser considerada para efectos de liquidación.

27.5.2. Las superaciones durante la primera vuelta no se consideran para efectos de liquidación.

27.5.3. Las superaciones de un conductor específico en la misma vuelta cuando entra o sale de los boxes no se consideran para efectos de liquidación.

27.5.4. Las superaciones de un coche en la vuelta de su retirada no se consideran para efectos de liquidación.

27.5.5. Las vueltas y desvueltas no se consideran superaciones.

27.6. Reglas de mercados de retiradas:

27.6.1. Un coche se considera retirado para efectos de liquidación si no pasa la línea de meta cuando la sesión se considera completada, a menos que el coche/conductor sea descalificado.

27.6.2. Si más de un competidor se retira en la misma vuelta donde ocurrió la primera retirada, se aplicará la regla de empate.

27.6.3. Si un coche se retira en los boxes o en la pit-lane, la última vuelta comenzada se considera para efectos de liquidación.

27.7. Mercados para paradas en boxes:

27.7.1. El coche que ingrese primero a la pit-lane será considerado ganador de este mercado.

27.7.2. Si un coche ingresa a la pit-lane y se retira, aún se considerará como una parada en boxes para efectos de liquidación.

27.8. Reglas de mercados de finalizadores totales:

27.8.1. Un conductor solo se considera finalizador para efectos de liquidación si pasa la línea de meta cuando la sesión se considera finalizada.

Reglas Especiales para eSports

1. Reglas Generales Aplicables a eSports

1.1. Todos los mercados de eSports se basan en eventos de puntuación en el juego o resultados al final de un partido/mapa programado. Todos los pagos se realizarán utilizando la puntuación y los resultados oficiales, que se declaran en la transmisión oficial de video o en la transmisión del juego de los partidos relevantes.

1.2. Todas las fechas y horas de inicio de los partidos de eSports que se muestran son solo para fines indicativos y no se garantiza que sean correctas. Las apuestas se mantendrán si se ofrece un partido con una fecha y/o hora incorrecta.

1.3. Si un partido se pausa/se pospone y no se reprograma para un tiempo posterior dentro de las 24 horas posteriores a la hora de inicio programada, todas las apuestas en ese partido serán anuladas.

1.4. Si el nombre de un jugador/equipo/torneo está mal escrito, todas las apuestas seguirán siendo válidas a menos que sea obvio que el nombre mal escrito es el mismo que el de otra entidad/persona diferente.

1.5. Si el nombre de un equipo cambia debido a que el equipo deja la organización, se une a otra organización o debido a un cambio oficial de nombre del equipo, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

1.6. Si el organizador del evento permite sustitutos y hay un resultado oficial, todas las apuestas se resultarán con normalidad.

1.7. En el caso de que haya una anulación de un resultado de partido por parte del organizador debido a circunstancias imprevistas, como trampas, todas las apuestas en ese partido serán anuladas. Esta regla es aplicable dentro de las 72 horas desde el final del partido; después de este término, la casa de apuestas no cambiará el resultado de los boletos.

1.8. Si un partido ha sido declarado como victoria por abandono por el organizador del torneo, todas las apuestas serán anuladas.

1.9. Si un equipo se retira durante un partido, solo se resultarán las apuestas en los mapas individuales completados. El mercado de partidos, los mercados secundarios de partidos y todos los demás mercados de mapas no decididos serán anulados. Las apuestas realizadas en cualquier mapa siguiente que se complete se resultarán con los resultados oficiales. Sin embargo, cualquier y toda oferta en vivo será suspendida en este partido y se moverá a un nuevo partido con una ID de partido diferente que refleje genuinamente el estado del partido. La única excepción a esta regla sería en esta misma situación: el equipo A gana el mapa 1 y procede a abandonar el mapa 2. En este caso, anularíamos todas las apuestas en todos los mercados de partidos y mapas 2 no decididos y continuaríamos nuestra oferta dentro del mapa 3 del partido.

1.10. Todos los mercados consideran tiempo extra, a menos que se indique expresamente lo contrario en el nombre del mercado.

1.11. Si el formato del partido cambia o difiere del que se está ofreciendo, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

1.12. Si el partido está listado incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas.

1.13. Si un partido se juega antes de la fecha/hora programada, todas las apuestas realizadas después del inicio real del partido serán reembolsadas. Todas las apuestas realizadas antes del inicio real del partido seguirán siendo válidas.

1.14. Si un partido o mapa se vuelve a jugar debido a problemas del organizador o técnicos, todos los mercados afectados serán anulados, mientras que los partidos o mapas repetidos se manejarán por separado como un nuevo partido.

1.15. Si un juego en el mapa comienza con menos de diez jugadores, todas las apuestas en ese mapa serán anuladas.

2. Reglas Específicas de Juegos de eSports

2.1. Reglas de CS:GO:

2.1.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado durante el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5 y juegan al menos 5 rondas. Todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados secundarios de partidos serán anuladas.

2.1.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión del administrador o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas no decididas en ese mapa y partido serán anuladas.

2.1.3. Las rondas 1-15 constituyen la primera mitad de los mapas de CS

2.1.4. En el caso de reinicio de una ronda, todas las apuestas seguirán siendo válidas. Todos los mercados se resolverán según la puntuación oficial.

2.2. Reglas de Valorant:

2.2.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede volver a conectarse o ser reemplazado durante el resto del mapa, ambos equipos deciden continuar 4v5 y juegan al menos 5 rondas. Todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados secundarios de partidos serán anuladas.

2.2.2. Si un equipo se retira, recibe una victoria por decisión del administrador o es descalificado antes de que se jueguen todas las rondas programadas de un mapa, todas las apuestas no decididas en ese mapa y partido serán anuladas.

2.2.3. Las rondas 1-12 constituyen la primera mitad de los mapas de Valorant.

2.2.4. En el caso de reinicio de una ronda, todas las apuestas seguirán siendo válidas. Todos los mercados se resolverán según la puntuación oficial.

2.3. Reglas de Dota 2:

2.3.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa serán anuladas.

2.3.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado durante el resto del mapa, todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido serán anuladas. Si un competidor se desconecta o abandona después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.3.3. Si se otorga una victoria por abandono o por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas en el mapa serán anuladas. Si se otorga una victoria por decisión del administrador después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.4. Reglas de League of Legends:

2.4.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa serán anuladas.

2.4.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado durante el resto del mapa, todas las apuestas afectadas en ese mapa y partido serán anuladas. Si un competidor se desconecta o abandona después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.4.3. Si se otorga una victoria por abandono o por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas no decididas en ese mapa y partido serán anuladas. Si se otorga una victoria por decisión del administrador después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.5. Reglas de King of Glory:

2.5.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en el mapa serán anuladas.

2.5.2. Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y no puede volver a conectarse o ser reemplazado durante el resto del mapa, todas las apuestas no decididas en ese mapa y partido serán anuladas. Si un competidor se desconecta o abandona después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.5.3. Si se otorga una victoria por abandono o por decisión del administrador en los primeros 10 minutos de un mapa, todas las apuestas no decididas en ese mapa y partido serán anuladas. Si se otorga una victoria por decisión del administrador después de los 10 minutos de juego de un mapa iniciado, las apuestas tienen acción según el resultado oficial.

2.5.4. Reglas específicas del mercado: si la duración final del juego es la misma que un umbral particular, se resuelve como OVER.

2.6. eSports FIFA:

2.6.1. Duración del partido de eSports Battle - 2x4 minutos.

2.6.2. Duración del partido de Liga Pro eFootball - 2x6 minutos.

2.6.3. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Fútbol.

2.7. eSports NBA2K:

2.7.1. Duración del partido - 4x5 minutos. Esto incluye tiempo extra.

2.7.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Baloncesto.

IV. Reglas de Apuestas de Soluciones de eSports

1.1. Reglas Generales

1.1.1. La plataforma de la casa de apuestas se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta realizada con probabilidades obviamente "malas" (por ejemplo, probabilidades que incluyan errores tipográficos, errores de back-office, partidos arreglados), probabilidades cambiadas o una apuesta realizada después de que un evento haya comenzado o el partido se haya visto afectado por problemas técnicos evidentes.

1.1.2. Todas las apuestas se liquidarán cuando se haya determinado el resultado del mercado.

1.1.3. El mercado "Partido" (1X2) es donde es posible apostar sobre el resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local, o

equipo listado a la izquierda de la oferta; "X" = Empate, o la selección en el medio; "2" = Equipo visitante, o equipo listado a la derecha de la oferta.

1.1.4. El mercado "Puntuación Correcta" es donde es posible apostar sobre la puntuación exacta (parcial o definitiva) de un partido o evento.

1.1.5. El mercado "Más/Menos" (Totales) es donde es posible apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, esquinas, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si la cantidad total de las ocurrencias listadas es exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas las apuestas en esta oferta se declararán nulas. Ejemplo: una oferta donde la línea de apuestas es 128.0 puntos y el partido termina con el resultado 64-64 será declarada nula.

1.1.6. El mercado "Impar/Par" es donde es posible apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, esquinas, rebotes, minutos de penalización, etc.). "Impar" es 1, 3, 5, etc.; "Par" es 0, 2, 4, etc.

1.1.7. El mercado "Mitad tiempo/Tiempo completo" es donde es posible apostar sobre el resultado en mitad tiempo y el resultado final del partido. Por ejemplo, si al medio tiempo el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador es 1/X. La apuesta será nula si el tiempo regular del partido se juega en un formato de tiempo diferente al listado en la apuesta (es decir, en dos mitades).

1.1.8. El mercado "Apuestas por período" es donde es posible apostar sobre el resultado de cada período separado dentro de un partido/evento.

1.1.9. El mercado "Empate No Apuesta" es donde es posible apostar a "1" o "2" como se define en. También es práctica común referirse a "Empate No Apuesta" en casos donde no se ofrecen probabilidades de empate. Si el partido específico no contiene un ganador (por ejemplo, el partido termina en empate), o la ocurrencia

particular no sucede (por ejemplo, Empate No Apuesta y el partido termina 0-0), se devolverán las apuestas.

1.1.10. El mercado "Hándicap" es donde es posible apostar sobre si el resultado elegido será victorioso una vez que se haya añadido/sustraído el hándicap listado (según corresponda) al puntaje del partido/período/total al que se refiere la apuesta. En aquellas circunstancias en las que el resultado después del ajuste de la línea de hándicap sea exactamente igual a la línea de apuestas, entonces todas las apuestas en esta oferta se declararán nulas.

1.1.11. Mercado de Hándicap Asiático: Equipo local (-1.75) vs Equipo visitante (+1.75). Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se coloca en los resultados -1.5 y -2.0. Para que la apuesta se pague completamente a las probabilidades listadas, el equipo A debe ganar el partido con un margen mayor que ambos hándicaps listados (es decir, margen de 3 goles o más). En el caso de que el equipo A gane con solo un margen de 2 goles, la apuesta se considerará como parcialmente ganada con un pago completo en la parte -1.5 de la apuesta y un reembolso en la parte -2.0 ya que el resultado en esa parte de la apuesta se consideraría un "empate". Si el partido produce cualquier otro resultado, incluida una victoria del equipo A con solo un margen de 1 gol, se perderá toda la apuesta. Los equipos visitantes tienen una ventaja de +1.75 goles en el partido. Esto significa que la apuesta se divide en 2 apuestas iguales y se coloca en los resultados +1.5 y +2.0.

1.1.12. El mercado "Doble Oportunidad" es donde es posible apostar simultáneamente en dos resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento. Las opciones son: 1X, 12 y X2 con "1", "X" y "2" como se define en.

1.1.13. El mercado "Equipo que marca primero y gana" se refiere al equipo listado que marca el primer gol en el partido y luego gana el partido. Si no hay goles en el partido, todas las apuestas se liquidarán como nulas.

1.1.14. Las apuestas en "Cuarto/Mitad/Período X" se refieren al resultado/marcador logrado en el período de tiempo relevante y no incluye otros puntos/goles/eventos acumulados de otras partes del evento/partido. Las apuestas serán anuladas si el partido se juega en un formato diferente al estipulado en la oferta.

1.1.15. Las apuestas en "Resultado al final del Cuarto/Mitad/Período X..." se refieren al resultado del partido/evento después de la terminación del período de tiempo estipulado y tomarán en cuenta todos los otros puntos/goles/eventos acumulados de partes anteriores del evento/partido.

1.1.16. Las apuestas en "Carrera a X Puntos/Carrera a X Goles..." y ofertas similares se refieren al equipo/participante que alcanza primero el conteo particular de puntos/goles/eventos. Si la oferta lista un período de tiempo (o cualquier otra restricción de período), no incluirá otros puntos/goles/eventos acumulados de otras partes del evento/partido que no estén relacionados con el período de tiempo mencionado. Si la puntuación listada no se alcanza dentro del período de tiempo estipulado (si lo hay), todas las apuestas serán declaradas nulas, a menos que se indique lo contrario.

1.1.17. Las apuestas en "Ganador del Punto X/Anotador del Gol X" y ofertas similares se refieren al equipo/participante que anota/gana la ocurrencia listada. Para la liquidación de estas ofertas, no se tomará en consideración ninguna referencia a eventos que ocurran antes de la ocurrencia listada. Si la ocurrencia listada no se anota/gana dentro del período de tiempo estipulado (si lo hay), todas las apuestas serán declaradas nulas, a menos que se indique lo contrario.

1.1.18. Cualquier referencia a un equipo para ganar todos los mitades/períodos (por ejemplo, Equipo para ganar ambas mitades) significa que el equipo listado debe anotar más goles que su oponente durante todas las mitades/períodos estipulados del partido.

1.2. Reglas de Mercados de Baloncesto

1.2.1. Los mercados no consideran tiempo extra a menos que se indique lo contrario.

1.2.2. Si un partido termina antes de que se alcance el X, este mercado se considera nulo (cancelado). ¿Quién anota el X punto? (incl. tiempo extra), ¿Qué equipo ganará la carrera a x puntos? (incl. tiempo extra).

1.3. Reglas de Mercados de Cricket

1.3.1. Mercados de Entregas: Carreras en . El resultado se determinará por el número de carreras añadidas al total del equipo, en la entrega especificada. Por ejemplo, si un over comienza con un wide, entonces la primera entrega se liquidará como 1 y, aunque no se haya lanzado una bola legal, la siguiente bola se considerará como la entrega 2 para ese over. Si una entrega conduce a un free hit o un free hit debe ser re-lanzado debido a una entrega ilegal, las carreras anotadas en la entrega adicional no cuentan. Se incluyen todas las carreras, ya sea del bate o no. Por ejemplo, un wide con tres carreras adicionales tomadas equivale a 4 carreras en total en esa entrega.

1.3.2. Mercados de Over: Carreras en el Over. El over especificado debe completarse para que las apuestas sean válidas a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si una entrada termina durante un over, entonces ese over se considerará completado a menos que la entrada termine debido a factores externos, incluido el mal tiempo, en cuyo caso todas las apuestas serán nulas, a menos que la liquidación ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, todas las apuestas serán nulas. Los extras y carreras de penalización en el over particular cuentan para la liquidación.

1.3.3. Wicket en Over. Para efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluidas las carreras. Un bateador que se retire lesionado no cuenta como wicket. Si un bateador es eliminado por tiempo o se retira, el wicket se considerará que ocurrió en la bola anterior. Retirado lesionado no cuenta como una baja.

****1.3.4. Over Impar/Par:** Descripción: ¿Será impar o par el número de carreras anotadas en el over especificado? Reglas: Igual que "Carreras en Over". Cero se considerará como un número par.

1.3.5. Mercados de Entradas. En los partidos de overs limitados, las apuestas serán nulas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados en el momento en que se realizó la apuesta debido a factores externos, incluido el mal tiempo, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado antes de la reducción. Las apuestas realizadas en una entrada futura seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en cualquier entrada actual o anterior. En los partidos de Primera Clase, las apuestas serán nulas si se han lanzado menos de 200 overs, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Las apuestas también serán nulas en los partidos de Primera Clase, si se han lanzado menos de 60 overs en una entrada incompleta, a menos que la liquidación de la apuesta ya se haya determinado. Si un equipo declara, esa entrada se considerará completa para efectos de liquidación.

1.4. Reglas de Mercados de Béisbol

1.4.1. Posibles entradas adicionales no se consideran en ningún mercado a menos que se indique lo contrario.

1.5. Reglas de FIFA

1.5.1. Duración del partido - 2x6 minutos. Esto incluye tiempo de lesión, pero no incluye tiempo extra o tandas de penales.

1.5.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.6. Reglas de FIFA: Volta

1.6.1. Duración del partido - 2x3 minutos. Esto incluye tiempo de lesión y tiempo extra, pero no incluye tandas de penales.

1.6.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.7. Reglas de Tanda de Penales

1.7.1. Incluye solo tandas de penales sin tiempo regular, tiempo de lesión o tiempo extra.

1.7.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.8. Reglas de NBA 2K

1.8.1. Duración del partido - 4x6 minutos. Esto incluye tiempo extra.

1.8.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Baloncesto.

1.9. Reglas de Rocket League

1.9.1. Duración del partido - 5 minutos. Esto no incluye tiempo extra.

1.9.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.10. Reglas de eFighting

1.10.1. El ganador del partido es el personaje que gana la pelea.

1.10.2. Explicación de términos del mercado de eFighting:

- Barra de Salud: Cada personaje tiene 2 Barras de Salud. La segunda barra se activa solo después de que la primera se haya gastado completamente.
- Primer Daño: Primer ataque exitoso.
- Choque: Situación en la pelea, cuando ambos personajes se desafían entre sí en ocasiones especiales. para aumentar puntos de golpe. Ambos luchadores pueden ganar el choque, pero también puede haber un empate.
- Supermovimiento: Movimiento especial para cada personaje, que ocurre muy raramente.

1.10.3. Todos los mercados se liquidarán según las definiciones anteriores.

1.11. Reglas de eCricket

1.11.1. El partido consiste en dos entradas, una para cada equipo.

1.11.2. Cada entrada consiste en cinco overs con 6 entregas cada uno.

1.11.3. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Cricket.

1.12. Reglas de eBaseball

1.12.1. El partido consiste en 3 entradas y entradas adicionales si es necesario.

1.12.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas del Mercado de Béisbol.

1.13. Reglas de eShooter

1.13.1. El partido consiste en 15 rondas. Para ganar contra uno de los equipos, es suficiente con anotar 8 puntos.

1.13.2. Todos los mercados se liquidarán según lo establecido en las Reglas Generales.

1.14. Reglas de eTennis

1.14.1. El ganador del partido es el primer jugador en ganar 2 sets.

1.14.2. El jugador debe ganar 3 juegos para ganar un set. Si la puntuación está empatada en 2-2, entonces un jugador puede ganar 4-2, o si los jugadores aún están empatados en 3-3, entonces el set se decide por un tie-break.

1.14.3. El ganador del tie-break es el primer jugador en ganar 5 puntos con una diferencia mínima de 2 puntos. Si la puntuación está empatada en 5-5, el jugador puede ganar 7-5, 8-6, 9-7, etc.

Reglas de Deportes Virtuales

1. Fútbol Virtual

1.1. Los Modos de Fútbol Virtual proporcionan una experiencia de apuestas con dinero real 24/7/365 en fútbol virtual. Las competiciones se generan continuamente y se pueden realizar apuestas en cualquier momento, incluso dentro de una temporada.

1.2. Estructura del juego

Cada modo tiene una estructura de torneo diferente:

1.2.1. Modo Liga de Fútbol Virtual (VFLM):

- 16 equipos
- Partidos de ida y vuelta
- 30 jornadas
- 8 partidos concurrentes por jornada
- 240 partidos por temporada en la fase de grupos

1.2.2. Copa del Mundo de Fútbol Virtual (VFWC):

- 32 equipos (8 grupos de 4 equipos por grupo)
 - 12 bloques de jornadas (3 jornadas de 4 bloques por jornada)
 - 4 partidos concurrentes por bloque de jornada
 - 48 partidos por fase de grupos
 - Fase de eliminación
 - 16 equipos
 - 5 rondas (R16[1..4]; R16[5...8]; R8; Semifinales; Final y 3er lugar)
 - 4 partidos concurrentes (R16[1..4]; R16[5...8]; R8); ● 2 partidos concurrentes (Semifinales; Final y 3er lugar) ● 16 partidos por fase de eliminación.
-

2. Baloncesto Virtual

2.1. La VBL proporciona una experiencia de apuestas con dinero real 24/7/365 en baloncesto virtual. La liga consta de 16 equipos y las temporadas se ejecutan continuamente. Cada temporada comprende 30 jornadas (partidos de ida y vuelta). Se pueden realizar apuestas en cualquier momento, incluso dentro de una temporada.

2.2. Detalles de la temporada - Para la versión en línea, una temporada dura 106:30 minutos en total, separada en un período de 'Pre-Liga', un 'Bucle de Jornada' y un período de 'Post-Liga'. El período de 'Pre-Liga' se ejecuta antes del inicio de una temporada y dura 60 segundos. Todas las jornadas se resumen como el período de

'Bucle de Jornada' con una duración total de 105:00 minutos. Al final de cada temporada hay un período de 'Post-Liga' de 30 segundos.

2.3. Las apuestas en un partido de VBL se permiten hasta 10 segundos antes del salto inicial. Los mercados de apuestas para jornadas futuras de la temporada actual permanecen abiertos. Cuando se selecciona una jornada futura desde la barra de 'Jornada' en la parte inferior, los partidos relacionados con ese día junto con las probabilidades se mostrarán en la sección de probabilidades inferiores.

3. Caballos Virtuales

3.1. Los Caballos Virtuales (VHK) proporcionan una experiencia de apuestas con dinero real 24/7/365 en carreras de caballos virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la próxima carrera próxima, así como en todas las carreras futuras de los días de carreras actuales en cualquier momento.

3.2. Las carreras se generan continuamente, comenzará una nueva tan pronto como termine la actual. Las apuestas son posibles en las próximas 10 carreras:

- Ciclo total del evento de 2 minutos;
- Fase de apuestas de 40 segundos;
- Fase de evento de 65 segundos;
- Fase de resultados de 15 segundos;
- 2 pistas de césped y 1 de tierra con una carrera de 1000 m programada aleatoriamente;
- 8, 10, 12, 14 corredores asignados aleatoriamente.

3.3. Reglas de los mercados de Caballos Virtuales:

3.3.1. Ganar - seleccionar el corredor que terminará primero;

3.3.2. Lugar - seleccionar el corredor que terminará primero, y segundo (6-7 corredores), seleccionar el corredor que terminará primero, segundo y tercero (7+ corredores);

3.3.3. Pronóstico (Orden Correcto) - seleccionar los corredores que terminarán primero y segundo en el orden correcto (exacta);

3.3.4. Pronóstico (Cualquier Orden) - seleccionar los corredores que terminarán primero y segundo en cualquier orden (quinella);

3.3.5. Trifecta (Orden Correcto) - seleccionar los corredores que terminarán primero, segundo y tercero en el orden correcto (trifecta);

3.3.6. Trifecta (Cualquier Orden) - seleccionar los corredores que terminarán primero, segundo y tercero en cualquier orden (trío).

4. Perros Virtuales

4.1. Los Perros Virtuales (VDK) proporcionan una experiencia de apuestas con dinero real 24/7/365 en carreras de perros virtuales. Las apuestas se pueden realizar hasta 10 segundos antes del inicio de la próxima carrera próxima, así como en las diez futuras carreras en cualquier momento.

4.2. Información del juego. Las carreras se generan continuamente, comenzará una nueva tan pronto como termine la actual.

- Ciclo total del evento de 2 minutos;
- Fase de apuestas de 37 segundos o 67 segundos;
- Fase de evento de 38 segundos o 68 segundos;
- Fase de resultados de 15 segundos;
- Pista nocturna y diurna con distancia de 360 m y 720 m programada aleatoriamente;
- 6 o 8 corredores asignados aleatoriamente.

4.3. Reglas de los mercados de Perros Virtuales:

4.3.1. Ganar - seleccionar el corredor que terminará primero;

- 4.3.2. Lugar** - seleccionar el corredor que terminará primero y segundo (6-7 corredores), seleccionar el corredor que terminará primero, segundo y tercero (7+ corredores);
- 4.3.3. Pronóstico (Orden Correcto)** - seleccionar los corredores que terminarán primero y segundo en el orden correcto (exacta);
- 4.3.4. Pronóstico (Cualquier Orden)** - seleccionar los corredores que terminarán primero y segundo en cualquier orden (quinella);
- 4.3.5. Trifecta (Orden Correcto)** - seleccionar los corredores que terminarán primero, segundo y tercero en el orden correcto (trifecta);
- 4.3.6. Trifecta (Cualquier Orden)** - seleccionar los corredores que terminarán primero, segundo y tercero en cualquier orden (trío).
-

VI. Reglas de Carreras de Galgos, Caballos y Trote

1. General

- 1.1.** Todas las apuestas se liquidarán basándose en la declaración oficial del resultado de la carrera hecha por la autoridad de carreras relevante el día de la carrera.
- 1.2.** En caso de empate, la apuesta se pagará al valor nominal dividido por el número de ganadores empatados del evento.
- 1.3.** Aunque la casa de apuestas se esfuerza por proporcionar los datos más actualizados y precisos, la casa de apuestas no será responsable por ningún error con respecto a los datos de Carreras de Caballos, Galgos o Trote.
-

2. Reglas Específicas del Mercado

2.1. En el mercado "Apuestas de Ganador", se aplican las reglas de empate.

2.2. En el mercado "Apuestas de Lugar" se aplican las siguientes reglas:

2.2.1. Cuando hay 8 o más corredores en una carrera, se pagará un lugar en el primero, segundo y tercer lugar. Si se realiza una apuesta cuando el campo tiene 8 o más corredores y luego el campo se reduce a 7 o menos corredores, se pagarán los primeros, segundos y terceros lugares, sin embargo, se aplicarán deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

2.2.2. Se aplican las reglas de empate.

2.3. En el mercado "Apuestas Top 2" se aplican las siguientes reglas:

2.3.1. Paga a los corredores que lleguen primero o segundo en la carrera.

2.3.2. Las apuestas solo son válidas en carreras con 5 o más corredores. Cualquier apuesta realizada en una carrera con menos de 5 corredores será anulada.

2.3.3. Se aplican las reglas de empate.

3. Reglas de Liquidación y Cancelación

3.1. Rasguños

3.1.1. Si un corredor es rasguñado, se reembolsará la apuesta.

3.2. Carreras Abandonadas, Pospuestas y Transferidas

3.2.1. Si una carrera es abandonada o transferida a otro lugar/pista (incluido el traslado a una pista diferente en el mismo lugar) o pospuesta para otra fecha, las apuestas simples serán anuladas. Las Apuestas Combinadas afectadas se recalcularán excluyendo ese evento.

3.2.2. Cuando una carrera es pospuesta y reprogramada para llevarse a cabo en el mismo lugar dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada original de la carrera, todas las apuestas se mantendrán como si la carrera no hubiera sido pospuesta.

3.2.3. Si se reinstalan rasguños debido a una carrera pospuesta en el mismo lugar, entonces todas las apuestas serán anuladas.

3.3. Deducciones

3.3.1. Cualquier apuesta puede estar sujeta a deducción después de la realización de la apuesta. Estas deducciones se aplican al valor nominal (ganancias esperadas) de la apuesta.

3.3.2. En el caso de rasguños después de la declaración del campo final, y después de que se haya realizado la apuesta, se aplicarán deducciones al valor nominal de las apuestas ganadoras según la Tabla de Deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

3.3.3. Los cálculos de deducción se especifican como un porcentaje deducido de la cantidad de las ganancias de la apuesta.

3.3.4. En el caso de que se rasguñen múltiples corredores de una carrera, se calculará una tasa de deducción combinada sumando el total de cada una de las tasas de deducción de los corredores rasguñados según la Tabla de Deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

3.3.5. Tabla de Deducciones

Probabilidades desde (>, más de)	Probabilidades hasta (<=, menos o igual a)	Mercado “Ganar” (%)	Mercado “Top 2” (%)	Mercado “Lugar” (%)
--	--	----------------------------	----------------------------	----------------------------

1.00	1.01	76	40	26
1.01	1.02	75	40	26
1.02	1.03	75	40	26
1.03	1.04	73	40	26
1.04	1.05	73	40	26
1.05	1.06	73	40	26
1.06	1.07	73	40	26
1.07	1.08	72	40	26
1.08	1.09	72	40	26
1.09	1.10	72	40	26
1.10	1.12	71	40	26
1.12	1.14	71	40	26
1.14	1.16	71	40	26
1.16	1.18	69	40	26
1.18	1.20	69	39	26
1.20	1.22	67	39	26

1.22	1.24	65	38	26
1.24	1.25	65	38	26
1.25	1.26	65	38	26
1.26	1.28	65	38	26
1.28	1.30	65	38	26
1.30	1.35	62	38	26
1.35	1.40	60	37	25
1.40	1.45	56	37	25
1.45	1.50	55	37	25
1.50	1.55	53	36	24
1.55	1.60	51	36	24
1.60	1.65	49	35	24
1.65	1.70	47	34	24
1.70	1.75	46	34	23
1.75	1.80	45	34	23
1.80	1.85	44	33	23

1.85	1.90	43	33	23
1.90	1.95	41	32	22
1.95	2.00	40	32	22
2.00	2.05	40	32	22
2.05	2.10	39	31	22
2.10	2.15	37	31	21
2.15	2.20	36	30	21
2.20	2.25	36	30	21
2.25	2.30	35	29	21
2.30	2.35	34	29	21
2.35	2.40	33	29	20
2.40	2.45	31	28	20
2.45	2.50	31	28	20
2.50	2.60	30	27	19
2.60	2.70	29	27	19
2.70	2.80	28	26	18

2.80	2.90	27	25	18
2.90	3.00	26	25	18
3.00	3.10	25	24	17
3.10	3.20	24	23	17
3.20	3.30	23	22	16
3.30	3.40	22	22	16
3.40	3.50	22	22	16
3.50	3.60	21	21	15
3.60	3.70	20	21	15
3.70	3.80	20	20	15
3.80	3.90	19	20	14
3.90	4.00	19	20	14
4.00	4.20	18	19	14
4.20	4.40	18	19	14
4.40	4.50	18	19	14
4.50	4.60	16	18	14

4.60	4.80	15	17	13
4.80	5.00	15	17	13
5.00	5.50	13	15	12
5.50	6.00	12	15	12
6.00	6.50	11	14	11
6.50	7.00	10	13	10
7.00	7.50	9	12	9
7.50	8.00	8	11	8
8.00	8.50	8	11	8
8.50	9.00	7	10	7
9.00	9.50	7	10	7
9.50	10.00	6	8	6
10.00	11.00	5	7	5
11.00	12.00	5	7	5
12.00	13.00	4	6	4
13.00	14.00	4	6	4

14.00	15.00	3	4	3
15.00	16.00	3	4	3
16.00	17.00	3	4	3
17.00	18.00	2	3	2
18.00	19.00	2	3	2
19.00	20.00	2	3	2
20.00	~	0	0	0

*La columna proporciona la cantidad de deducción del valor nominal de las ganancias de la apuesta respectiva.

3.4. Errores

3.4.1. Si el sportsbook publica, publica o cita información de apuestas incorrecta para cualquier evento de carreras de caballos, carreras de galgos o carreras de arneses, incluidas, entre otras, las probabilidades incorrectas, entonces, independientemente de la causa del origen de dicho error, el sportsbook se reserva el derecho de anular cualquier apuesta respectiva.

3.5. Aceptación de apuestas después de la hora de inicio de la carrera

3.5.1. Si una apuesta simple es aceptada inadvertidamente después de la hora de inicio oficial del evento, la apuesta se anulará y se reembolsará al usuario final.

3.5.2. Si una apuesta se aceptó después de la hora de inicio oficial del evento como parte de una apuesta combinada, ese evento se considerará nulo, y las restantes partes de la apuesta combinada permanecerán válidas.

3.6. Otros

3.6.1. En el caso de que un caballo o un galgo sea retirado tarde por orden de los comisarios, todas las apuestas se pagarán teniendo en cuenta la decisión de los comisarios con respecto al estado del caballo o galgo (según corresponda), incluidas las deducciones sobre los corredores restantes. Consulte la tabla de deducciones en la cláusula 3.5.5.

3.6.2. Las apuestas se liquidarán según la decisión oficial de los comisarios el día de la carrera. Cuando un caballo/perro sea descalificado posteriormente o se modifiquen las posiciones en una fecha posterior, por cualquier motivo, el resultado oficial declarado por los comisarios el día de la carrera será el que prevalezca para los fines de la liquidación de apuestas.