SECCIÓN I. REGLAS GENERALES

1. Introducción 1.1. Estas Reglas de Apuestas rigen el uso del sportsbook. Los operadores deben asegurarse de que, al realizar una apuesta con el sportsbook, el Usuario Final acepta que ha leído, comprendido y que cumplirá con estas Reglas de Apuestas en todo momento en que sean aplicables a la plataforma de apuestas. Las Reglas de Apuestas consisten en las siguientes secciones: 1.1.1. Reglas generales; 1.1.2. Reglas relacionadas con deportes; 1.1.3. Reglas relacionadas con deportes electrónicos (esports); 1.1.4. Reglas relacionadas con Betby esports. 1.2. El uso del sportsbook está siempre sujeto a las normativas impuestas por la legislación aplicable a las operaciones del Operador y a la autoridad que supervise dichas operaciones y/o las del sportsbook. 1.3. El sportsbook se reserva el derecho de realizar cambios en el sitio, límites de apuesta, límites de pago y ofertas sin previo aviso. 1.4. (intencionalmente en blanco). 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 u objetos en singular también aplica a su forma en plural. Las referencias a género no son vinculantes y se consideran solo con fines informativos. El propósito de estas Reglas de Apuestas es el procesamiento y pago (si corresponde) de las apuestas de forma justa, honesta y conforme a estos términos. **2. Definiciones**

2.1. **Sportsbook** – se refiere a una plataforma en línea y todo lo relacionado con dicha plataforma (incluyendo, entre otros, código fuente, código objeto, tecnologías, software y herramientas, aplicaciones ejecutables, bibliotecas, subrutinas, widgets, plugins y otros materiales necesarios) para la prestación de servicios de apuestas deportivas. 2.2. **Usuario Final** – individuo que utiliza los servicios del sportsbook a través del Sitio Web y que ha aceptado las Reglas de Apuestas. 2.3. **Apuesta (Bet)** – acuerdo basado en el riesgo celebrado entre el Usuario Final y el Operador sobre el resultado de un Evento, Mercado o conjunto de estos, que implica la colocación de una Apuesta (Stake) por parte del Usuario Final, lo cual puede resultar en una Ganancia (Winnings) según las Cuotas (Odds), o en la pérdida del Stake, estando la decisión del Operador sujeta al sportsbook y a estas Reglas de Apuestas. Las apuestas se realizan en los términos previamente propuestos por el sportsbook. 2.4. **Stake** – monto de dinero transferido por el Usuario Final al Operador a través de la plataforma del sportsbook, que constituye la condición principal para participar en una Apuesta conforme a estas Reglas. 2.5. **Resultado (Outcome)** – resultado de un evento o mercado sobre el cual el Usuario Final ha realizado una Apuesta a través del sportsbook. 2.6. **Mercado (Market)** – evento en curso sobre el cual un Usuario Final puede realizar una Apuesta a través del sportsbook. 2.7. **Evento (Event)** – evento deportivo, de esports, deportes virtuales, político, de entretenimiento u otro, que ocurre en tiempo real y sobre el cual el Operador ofrece Cuotas a través del sportsbook. 2.8. **Cuotas (Odds)** – coeficiente determinado por el sportsbook para el resultado de un Evento, expresado en un valor numérico. 2.9. **Ganancias (Winnings)** – cantidad de dinero ganada por

el Usuario Final como resultado de una Apuesta, en caso de que haya predicho correctamente el resultado de un Evento o Mercado.

2.10. **Operador (Operator)** – entidad legal que se dedica a actividades de apuestas B2C (empresa a Usuario Final) de conformidad con los requisitos de licencia y legislación del país en el que opera, y que presta servicios de apuestas a través de su Sitio Web.

3. Reglas generales 3.1. Está prohibido el uso de los servicios del sportsbook, así como la apertura de una cuenta de Usuario Final y la realización de una Apuesta, a cualquier persona menor de edad o por debajo del límite mínimo legal para apuestas según la legislación aplicable en el país del Usuario Final. 3.2. En caso de discrepancias entre la versión en idioma 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 ha sido aceptada por el sportsbook, no puede revertirse. El sportsbook no será responsable por apuestas faltantes o duplicadas realizadas por un Usuario Final. La plataforma del sportsbook no revisará ninguna solicitud de modificación de Apuestas aceptadas o de Stakes colocados por motivos de apuestas faltantes o duplicadas. 3.4. Todas las transacciones del Usuario Final pueden revisarse en la interfaz "Mis Apuestas" del respectivo Usuario Final del sportsbook, para verificar que todas las Apuestas solicitadas fueron aceptadas. 3.5. Los datos estadísticos o textos editoriales publicados en el sportsbook tienen fines exclusivamente informativos y de entretenimiento, y no deben utilizarse para la toma de decisiones. No se garantiza la exactitud de dicha información o datos. El sportsbook no acepta responsabilidad alguna por decisiones tomadas por el Usuario Final basadas en dicha información. Es responsabilidad exclusiva del Usuario Final estar al tanto de las circunstancias relacionadas con un Evento o Mercado. 3.6. Está prohibido el uso de sistemas automatizados (de cualquier tipo, como escáneres, robots, etc.) en el sportsbook. El sportsbook se reserva el derecho de cancelar cualquier Apuesta realizada mediante el uso de sistemas automatizados de cualquier tipo.

3.7. Está prohibido utilizar cuentas múltiples o de terceros con el propósito de utilizar los servicios ofrecidos en el sportsbook. Las apuestas realizadas en contravención a esta cláusula serán consideradas nulas. 3.8. La disponibilidad de Eventos y Mercados en el sportsbook puede variar según la jurisdicción, ya que la oferta del sportsbook está en todo momento sujeta a la legislación aplicable. 3.9. El sportsbook utiliza únicamente fuentes de datos legítimas y reputadas para determinar el resultado de una Apuesta. A menos que se indiquen expresamente en estas Reglas de Apuestas, las fuentes de datos pueden ser divulgadas al Usuario Final previa 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 no existir Reglas específicas del Mercado o del Deporte, se aplican las Reglas Generales. 3.11. Una "X" incluida en la descripción de una cuota o mercado dentro de estos términos debe interpretarse como un número definido en la oferta del sportsbook.

4. Realización de una Apuesta / Colocación de Stake 4.1. Todos los

Stakes colocados por un Usuario Final y todas las Apuestas aceptadas por el sportsbook están sujetos a estas Reglas de Apuestas, así como a la legislación aplicable. 4.2. Para que una Apuesta sea válida, debe ser expresamente confirmada como aceptada mediante una declaración respectiva en el boleto de apuesta (betslip). 4.3. En todo momento, será a exclusivo criterio del sportsbook aceptar o no una Apuesta. **4.4. Tipos de apuestas: 4.4.1. Sencilla (Single / Ordinary)** – una Apuesta sobre un resultado individual de un Evento. El pago de una Apuesta Sencilla será igual al monto del stake multiplicado por la cuota.

4.4.2. Combinada (Combo) – una Apuesta sobre varios resultados independientes de distintos Eventos. Para ganar este tipo de Apuesta, es necesario predecir correctamente todos los resultados incluidos. Un resultado incorrecto en cualquiera de los Eventos implica la pérdida total de la Apuesta Combinada. La ganancia se calcula multiplicando el stake por el total de cuotas combinadas. **4.4.3. Sistema (System)** – un conjunto de Apuestas Combinadas, que representa todas las combinaciones posibles del mismo tamaño a partir de un conjunto fijo de resultados. Se caracteriza por un mismo stake para cada combinada (opción del sistema) y el mismo número de resultados en cada combinada. Para apostar en sistema, se debe especificar el número total de resultados y el número de combinaciones. La ganancia se calcula multiplicando el stake por el total de cuotas del sistema. **4.4.4. Trixie** – combinación de Apuestas que incluye una triple (treble) y tres dobles (doubles) de una selección de tres Eventos. Una triple (treble) consiste en 3 eventos/mercados; una doble, en 2. La ganancia se calcula multiplicando el stake por las cuotas totales del Trixie. **4.4.5. Patent** – combinación que incluye una triple, tres dobles y tres sencillas a partir de tres partidos. La ganancia es igual al stake multiplicado por las cuotas totales del Patent. **4.4.6. Yankee** – combinación que incluye una cuádruple (fourfold), cuatro triples y seis dobles de una selección de cuatro partidos. La cuádruple equivale a una combinación de 4 eventos/mercados. La ganancia se calcula como el stake multiplicado por las cuotas totales del Yankee. **4.4.7. Canadian (o Super Yankee)** – combinación que incluye una quíntuple (fivefold), cinco cuádruples, diez triples y diez dobles, a partir de cinco partidos. La ganancia se calcula como el stake por las cuotas totales del Canadian. **4.4.8. Heinz** – combinación de apuestas que incluye una séxtuple (sixfold), seis quíntuples, quince cuádruples, veinte triples y quince dobles de seis partidos. La ganancia es igual al stake por las cuotas totales del Heinz.

4.4.9. Super Heinz – incluye una séptuple (sevenfold), siete séxtuples, veintiún quíntuples, treinta y cinco cuádruples, treinta y cinco triples y veintiún dobles de siete partidos. La ganancia se calcula igual que los anteriores. **4.4.10. Goliath** – incluye una óctuple (eightfold), ocho séptuples, veintiocho séxtuples, cincuenta y seis quíntuples, setenta cuádruples, cincuenta y seis triples y veintiocho dobles a partir de ocho partidos. La ganancia es el stake multiplicado por las cuotas del Goliath. **4.4.11.** Si una cuota contiene más de 2 dígitos después del punto decimal, el pago se redondeará al segundo dígito decimal. **4.4.12. "Cash Out"** Es una oferta individual iniciada por el sportsbook, dirigida al

Usuario Final, que tiene como objetivo modificar una o varias condiciones esenciales de la apuesta (cuota, tiempo de cálculo del evento, etc.) para fijar una nueva Apuesta y terminar la anterior en cualquier momento actual (en adelante, "Cash Out"). La oferta para redimir una Apuesta puede ser aceptada o rechazada por el Usuario Final. Al seleccionar "Cash Out", el Usuario Final confirma su aceptación de las nuevas condiciones esenciales de la Apuesta. Las opciones de Cash Out pueden estar disponibles tanto para apuestas pre-partido como en vivo. El sportsbook se reserva el derecho de modificar la oferta de Cash Out con el tiempo, o de no ofrecerla sin necesidad de justificar el motivo. **4.4.13. "Bet Builder"** Es una Apuesta sobre múltiples Mercados del mismo Evento, como total, 1X2, estadísticas del equipo, props de jugadores y otros mercados marcados con la pestaña Bet Builder. Para ganar una apuesta Bet Builder, es necesario acertar correctamente todos los resultados de todos los Mercados incluidos. Un error en cualquiera de los Mercados implica la pérdida completa de la apuesta. La ganancia es igual al stake multiplicado por las cuotas totales del Bet Builder. Las apuestas Bet Builder pueden formar parte de una Combo o Sistema junto con otras apuestas Bet Builder o combinaciones de estas con apuestas normales.

Términos especiales del Bet Builder: a) Las apuestas Bet Builder pueden no estar disponibles para todos los deportes/Eventos/Mercados. Su disponibilidad queda a total y exclusivo criterio del sportsbook. b) El sportsbook no garantiza la disponibilidad del Bet Builder y se reserva el derecho de suspender o eliminar esta función en cualquier momento por cualquier motivo (por ejemplo: fallas técnicas, integridad del juego, etc.). c) El sportsbook se reserva el derecho de modificar, suspender o eliminar esta función (o cualquier parte de ella) en cualquier momento. d) El sportsbook se reserva el derecho de revertir la liquidación de una Apuesta Bet Builder si esta o alguna de sus selecciones fue liquidada por error (aplican las reglas sobre errores de estas Reglas de Apuestas). f) El sportsbook se reserva el derecho de aceptar o anular cualquier Apuesta dentro del Bet Builder conforme a las reglas sobre apuestas anuladas. Si una Apuesta del Bet Builder es anulada, las apuestas restantes se mantienen vigentes. Se aplican las reglas correspondientes. **4.4.14. "Pago Anticipado" (Early Payout)** Es una oferta especial que permite que una Apuesta se liquide como ganadora anticipadamente si se cumplen determinadas condiciones (una o más) establecidas en la etiqueta especial del evento o mercado correspondiente, **independientemente del resultado final del partido**. a) Los mercados elegibles están marcados con una etiqueta especial "Early Payout". Las condiciones específicas de liquidación se muestran en una ventana emergente accesible al hacer clic sobre dicha etiqueta o en la sección "Mis Apuestas". b) La disponibilidad, condiciones y eventos/mercados elegibles para Early Payout son determinadas únicamente por el sportsbook y pueden variar.

c) El Pago Anticipado puede estar disponible para apuestas sencillas y múltiples (como combos o sistemas), incluyendo apuestas Bet Builder. No aplica a apuestas promocionales como Freebets, freemoney o Bet no risk.
d) En apuestas sencillas, una vez que se cumple la condición de Early Payout,

la Apuesta se considera ganadora y se liquida como tal, sin posibilidad de pago adicional si se gana el evento completo.

e) En apuestas múltiples, solo se liquidarán anticipadamente los resultados que cumplan con la condición de Early Payout. Las partes restantes seguirán abiertas hasta su resolución normal.
f) El sportsbook puede suspender, modificar o eliminar esta función sin previo aviso, incluyendo razones técnicas, errores humanos, integridad de apuestas, cumplimiento legal, entre otros.
g) El sportsbook puede rechazar o anular apuestas Early Payout según las reglas generales de aceptación y anulación.
h) En caso de error técnico, humano o arbitral (incluyendo VAR), el sportsbook puede corregir la liquidación conforme a las Reglas de Apuestas.
i) Todo lo no expresamente regulado en esta sección, se regirá por las Reglas Generales de Apuestas. **4.5. Tipos de mercados 4.5.1. "Partido" (1X2)** permite apostar por el resultado (parcial o final) 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. "Marcador Correcto" (Correct Score)** permite apostar al resultado exacto (parcial o final) de un partido o Evento.

4.5.3. "Más/Menos" (Over/Under - Totales) permite apostar sobre la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (por ejemplo: goles, puntos, corners, rebotes, minutos de penalización, etc.). Si la cantidad total de ocurrencias coincide exactamente con la línea propuesta en la apuesta, todas las apuestas de ese mercado serán declaradas nulas. Ejemplo: si la línea está en 128.0 puntos y el partido termina 64-64, la apuesta será declarada nula. **4.5.4. "Par/Impar" (Odd/Even)** permite apostar sobre si el número (parcial o definitivo) de una ocurrencia predefinida será par o impar. Por ejemplo: goles, puntos, corners, rebotes, etc. Se considera impar: 1, 3, 5, etc. Se considera par: 0, 2, 4, etc. **4.5.5. "Head-to-Head" y/o "Triple-Head"** permite apostar sobre una competencia entre dos o tres participantes/resultados, ya sea en un evento oficial o uno definido virtualmente por el sportsbook. **4.5.6. "Mitad/Final" (Half time/Full time)** permite apostar por el resultado al descanso y el resultado final. Ejemplo: si al medio tiempo el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, el resultado ganador sería 1/X. La Apuesta será anulada si el tiempo reglamentario se juega en un formato distinto al indicado (es decir, diferente a dos mitades). **4.5.7. "Apuesta por Periodo" (Period betting)** permite (cuando sea posible) apostar sobre el resultado de cada periodo por separado dentro de un partido/evento. **4.5.8. "Empate No Vale" (Draw No Bet)** permite (cuando sea posible) apostar por "1" o "2" como se define en 4.5.1. También se aplica cuando no se ofrecen cuotas para el empate. Si el partido termina en empate o la ocurrencia no sucede, el stake será reembolsado. **4.5.9. "Hándicap"** permite (cuando sea posible) apostar sobre si el resultado elegido será ganador una vez aplicado el hándicap listado al resultado del partido/periodo/puntaje total.

Si el resultado después de aplicar el hándicap coincide exactamente con la línea propuesta, la apuesta será anulada. Ejemplo: Apuesta a -3.0 goles será anulada si el equipo gana por exactamente 3 goles (3-0, 4-1, 5-2, etc.). **4.5.10. "Hándicap Asiático"** : Ejemplo: equipo local (-1.75) vs equipo visitante (+1.75). El stake se divide en dos apuestas iguales: una en -1.5 y otra en -2.0. Para ganar completamente, el equipo A debe ganar por más de 2 goles. Si gana por 2 goles, se paga la mitad (-1.5) y se reembolsa la otra mitad (-2.0). Si gana por solo 1 gol o pierde, se pierde la apuesta completa. **4.5.11. "Doble Oportunidad" (Double Chance)** permite apostar simultáneamente por dos resultados de un Evento. Las opciones son: 1X 12 X Según las definiciones de "1", "X" y "2" en 4.5.1. **4.5.12. "Ganador Final" o "Posición" (Outright o Place)** permite elegir entre una lista de alternativas y apostar por que un participante gane o quede en una posición específica dentro de la clasificación del Evento. **4.5.13. Apuestas en "Cuarto / Mitad / Periodo X"** permiten apostar al resultado logrado únicamente dentro de ese intervalo. Se anulan si el partido se juega en un formato distinto al estipulado. **4.5.14. Apuestas en "Resultado al final del Cuarto / Mitad / Periodo X"** se refieren al resultado al terminar ese intervalo, incluyendo lo anterior. Se anulan si el formato del partido es diferente al estipulado.

4.5.15. Apuestas en "Carrera a X puntos / goles..." se refieren al equipo/participante que alcanza primero cierta cantidad. Si no se alcanza dentro del tiempo indicado, las apuestas serán anuladas, salvo que se indique lo contrario. **4.5.16. Apuestas en "Ganador del punto X / Goleador del gol X"** se refieren al equipo/participante que anota o gana esa ocurrencia. Si no ocurre, la apuesta será anulada salvo indicación contraria. **4.5.17. Apuestas sobre el orden de ocurrencia** (como "Primera tarjeta" o "Próximo equipo con penalización") serán anuladas si no puede determinarse razonablemente un resultado claro. **4.5.18. "Equipo que marca primero y gana"** : el equipo debe anotar primero y ganar el partido. Si no hay goles, la apuesta es anulada. **4.5.19. "Portería a cero" (Clean Sheet)** significa que el equipo listado no debe recibir goles durante el partido. **4.5.20. "Equipo que remonta" (Win from Behind)** significa que el equipo debe ganar tras haber ido al menos 1 gol abajo en algún momento. **4.5.21. "Ganar todos los periodos"** : el equipo debe anotar más que su rival en **cada uno** de los periodos/mitades estipulados. **4.5.22. "Tiempo de adición"** se refiere al tiempo mostrado por el árbitro designado, **no** al tiempo efectivamente jugado. **4.5.23. Apuestas como "Jugador del Partido", "Jugador más Valioso", etc.** se liquidan con base en la decisión oficial del organizador del Evento, salvo que se indique lo contrario.

5. **Eventos y Resultados 5.1.** Las fechas y horas de los Eventos publicadas en la casa de apuestas son únicamente de carácter informativo. Ni la casa de apuestas ni el Operador garantizan la exactitud de dicha información. Un horario y/o fecha incorrectamente publicados de un Evento no es motivo para anular las apuestas, salvo que se disponga expresamente lo contrario en estas Reglas de Apuestas.

5.2. La plataforma de la casa de apuestas puede mostrar resultados en vivo con fines informativos; sin embargo, la exactitud de dicha información no está garantizada y no podrá usarse para la liquidación de las apuestas. **5.3.** Las apuestas sobre un Evento (incluyendo todos los Mercados dentro de dicho Evento) se liquidarán una vez que el Evento haya finalizado y se haya anunciado el resultado oficial. **5.4.** El resultado de un Evento se determinará en la fecha de conclusión del Evento, salvo 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 que se indique expresamente lo contrario en estas Reglas de Apuestas. En caso de que algún Evento se realice fuera de competiciones oficiales, las apuestas se liquidarán usando la información proporcionada por el organizador del Evento. **5.5.** Si un Evento ha comenzado pero es interrumpido, aplazado o suspendido, y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a su hora oficial de inicio, todas las Apuestas realizadas sobre el respectivo Evento serán anuladas, con excepción de: **Períodos Determinados:** Apuestas en mercados relativos a períodos, sets, rondas o segmentos del Evento que hayan sido completados y oficialmente determinados antes de la interrupción o suspensión (por ejemplo, 1ª Mitad en fútbol). **Resultados Determinados:** Mercados cuyo resultado ya esté determinado por el marcador oficial al momento de la interrupción o suspensión (por ejemplo, "Total Más de 2.5" si ya se han anotado 3 goles). **Eventos de Larga Duración:** Eventos que, conforme a su formato oficial, normalmente se extienden por más de 30 horas (por ejemplo, torneos de golf). **Excepciones Específicas por Deporte:** Cuando las reglas específicas de un deporte dispongan lo contrario, dichas reglas prevalecerán y la liquidación de las Apuestas realizadas sobre el Evento correspondiente se determinará de acuerdo con las respectivas reglas. **5.6.** El resultado y/o liquidación de un Evento suspendido tras el inicio del Evento se realizará conforme a las reglas especificadas para ese deporte en particular más abajo. Si

no aplican reglas específicas del deporte, se aplicará la cláusula 5.5 de las Reglas Generales. **5.7.** Para efectos de liquidación de apuestas no se reconocerán decisiones protestadas o revocadas que cambien el resultado final de cualquier Evento o mercado. **5.8.** Las apuestas se realizan sobre el resultado final de un Evento o Mercado, independientemente del marcador en el momento en que se realizó la apuesta; por ejemplo, cualquier marcador incorrecto mostrado fuera de goles o tarjetas rojas en fútbol no será motivo para anular apuestas. **5.9.** Las apuestas en un período específico cuentan solo el puntaje de ese período, y no se ven afectadas por lo ocurrido en períodos anteriores o posteriores. **5.10.** Si se ofrece una cuota para el mercado "Empate" junto con mercados para Ganador en un Evento, y ocurre un empate, las apuestas a Ganador para cada equipo pierden. Si no se ofrece la opción de empate y ocurre un empate, entonces las apuestas a Ganador para ambos equipos serán nulas, salvo que se disponga expresamente lo contrario en las reglas específicas del deporte. **5.11.** Si un Evento involucra una entrega, abandono o cualquier otra situación en que el Evento se considere completado sin haberse jugado, todas las apuestas serán nulas, sin im-

portar cómo lo puntúe el organismo rector de la liga o deporte. **5.12.** Errores ortográficos, tipográficos, cambios de nombre de equipos o ligas incorrectas no serán motivo para anular una apuesta, siempre que sea claro, razonablemente y con base en el contexto, cuál fue el Evento previsto. **5.13.** Si un Evento se realiza con un número incorrecto de secciones (por ejemplo, períodos, sets, etc.) o con duración no estándar sin indicarlo, todas las apuestas en dicho Evento serán nulas. **5.14.** Para el mercado "Marcador agregado local/visitante de una liga en un día (o semana en fútbol americano)", si no se juegan todos los Eventos de ese día/semana en esa liga, todas las apuestas en ese mercado serán nulas.

5.15. En el mercado "Apuesta múltiple" las apuestas siempre serán válidas salvo que se incluya una condición en el mercado que indique que cierto competidor debe comenzar para que la apuesta tenga validez. Si se incluye tal condición, entonces todas las apuestas a todos los competidores serán nulas si el competidor estipulado no inicia el Evento. **5.16.** Todas las apuestas ganadoras en mercados "Múltiples" se pagarán a cuota completa, sin importar la cantidad de ganadores. **5.17.** Si un mercado ofrece "El Campo" como opción de apuesta, los equipos o competidores nombrados deben vencer a todos los demás para que una apuesta a ese competidor sea ganadora. Si un competidor listado empata para ganar, las apuestas a los competidores empatados serán nulas y todas las demás apuestas serán perdedoras. **5.18.** Todos los mercados liquidados son definitivos después de 72 horas y no se aceptarán consultas pasadas ese período. Dentro de las 72 horas posteriores a la liquidación de mercados, la casa de apuestas solo corregirá resultados debido a errores humanos, del sistema o del origen de los resultados. **5.19.** Las apuestas directas ("Outright") se consideran realizadas en carrera y se liquidarán como pérdida si la selección no participa en el Evento, salvo que se indique lo contrario. Se aplican reglas de empate (dead heat) cuando hay más de un ganador. La apuesta se divide primero entre la cantidad de selecciones empatadas y esta parte se liquida como ganadora, mientras que el resto se liquida como pérdida. **5.20.** Si uno de los competidores de un Evento no inicia, la casa de apuestas cancelará ese mercado cabeza a cabeza. **5.21.** En deportes de carrera, salvo que se indique expresamente en las reglas específicas del deporte, si ambos competidores no terminan, ganará el competidor que haya completado más vueltas. Si ambos competidores quedan fuera en la misma vuelta, la casa de apuestas cancelará ese mercado cabeza a cabeza. **5.22.** Si los competidores están en la misma posición, la casa de apuestas anulará las apuestas en ese mercado cabeza a cabeza.

5.23. Todos los mercados de partidos NO incluyen tiempo extra salvo que se indique lo contrario. **5.24.** 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 validez. **5.25.** Si un Evento no comienza a la hora programada, se aplicarán las siguientes reglas: **Cancelación Oficial:** Si el Evento es oficialmente cancelado antes de su inicio, todas las Apuestas serán anuladas. **Retraso:** Si el Evento se retrasa y el organizador del respectivo Evento no ha proporcionado actualizaciones respecto de la nueva hora de programación dentro de las 12 horas posteriores a la hora oficial originalmente

programada, todas las Apuestas relacionadas con el Evento afectado serán anuladas, salvo que el organizador reprograme el Evento dentro de las 12 horas siguientes al horario inicialmente previsto y el Evento comience dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio original. **Excepciones por Deporte:** Cuando las reglas específicas de un deporte dispongan lo contrario, dichas reglas prevalecerán y la liquidación de las Apuestas realizadas sobre el Evento correspondiente se determinará de acuerdo con las respectivas reglas aplicables del deporte.

6. **Aceptación, suspensión y anulación de las apuestas 6.1.** Todas las apuestas serán aceptadas o rechazadas a entera discreción de la casa de apuestas y sujetas a las políticas de gestión de riesgo de la casa de apuestas (según correspondan en cada momento). **6.2.** La aceptación de apuestas en vivo (en juego) puede estar sujeta a un breve retraso antes de ser aceptadas y/o mantenerse en espera durante situaciones peligrosas (por ejemplo, tiro libre, ataque 1 contra 1, etc.), según criterio 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 parte de ellas) —pagándose con cuota "1"— o de suspender los pagos hasta la finalización de un juicio (incluyendo procesos judiciales) en alguno de los siguientes casos: **6.4.1.** Errores al aceptar las apuestas; **6.4.2.** Error en el software o sitio web (errores evidentes de tipeo en la lista de eventos ofrecidos, discrepancias en cuotas en distintas posiciones, cuotas inusuales o erróneas, etc.); **6.4.3.** Evidencias de prácticas desleales (apuestas realizadas de forma fraudulenta, cuotas claramente "malas" o incorrectas, cuotas intercambiadas); **6.4.4.** Desvío de las reglas vigentes durante la aceptación de una apuesta; **6.4.5.** Otras circunstancias que confirmen la apuesta incorrecta; **6.4.6.** La apuesta fue realizada después de que el Evento comenzó o el hecho ya ocurrió; **6.4.7.** Cambio del lugar donde se realiza el Evento, salvo que se especifique lo contrario en las reglas particulares del deporte; **6.4.8.** El resultado del Evento o Mercado al momento de realizar la apuesta ya era conocido o las cuotas no se actualizaron correctamente por problemas técnicos; **6.4.9.** Cuando el resultado ha sido alterado por la imposición de sanciones o cuando las sanciones afectan el resultado (por ejemplo, puntos de penalización, descensos forzados u otras medidas aplicadas por causas ajenas al desarrollo normal de los juegos o competencias). **6.5.** Si hay un error evidente en las cuotas o límite del mercado, las apuestas realizadas con cuotas con error evidente o que superen el límite del mercado podrán ser anuladas. Si por alguna razón se acepta una apuesta después de que un Evento haya comenzado (excepto las apuestas en vivo claramente indicadas), las apuestas tendrán validez salvo que el usuario haya obtenido una ventaja material. La casa de apuestas se reserva el derecho a anular la apuesta si se determina que se obtuvo una ventaja desleal. **6.6 (bis).** En caso de sospecha de actividad desleal, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular cualquier apuesta (pagando con cuota "1") o suspender retiros por hasta 31 días calendario.

6.7 Para cuentas de usuario con saldo negativo, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular cualquier apuesta pendiente, ya sea realizada con fondos derivados del error o no. **6.8.** La casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la aceptación de apuestas de cualquier usuario único sin previo aviso. **6.9.** La casa de apuestas no será responsable por daños sufridos por el usuario debido a fallos del sistema, defectos, retrasos, manipulaciones o errores en la transferencia de datos. **6.10.** Está prohibido abusar de errores del software de apuestas o de errores de traducción. Un usuario u operador que detecte un error en el software debe reportarlo de inmediato. En caso de abuso de errores en el software, la casa de apuestas se reserva el derecho de suspender la cuenta del usuario, congelar fondos y cancelar apuestas realizadas y/o ya liquidadas. **6.11.** En apuestas combinadas (también llamadas acumuladores, parlays o multis), si ciertos resultados están relacionados, por ejemplo: apostar a que Barcelona gana La Liga combinado con que Barcelona gana el partido decisivo, estas apuestas serán anuladas. **6.12. Configuración de apuestas 6.12.1. Aceptar cualquier cambio en las cuotas** – En caso de que ocurra algún cambio en las cuotas después de realizar la apuesta, esta podrá ser aceptada independientemente de la modificación, es decir, ya sea que las cuotas hayan aumentado o disminuido. Esta funcionalidad está configurada como opción predeterminada, y el Usuario Final podrá desactivarla en cualquier momento y cambiar la configuración a cualquiera de las demás opciones disponibles en la Configuración de Apuestas. **6.12.2. Aceptar solo cambios favorables en las cuotas** – En caso de que ocurra un cambio en las cuotas después de realizar la apuesta, esta solo podrá ser aceptada si las cuotas han aumentado; si las cuotas disminuyen tras la realización de la apuesta, esta será rechazada automáticamente. El Usuario Final deberá activar manualmente esta funcionalidad y podrá desactivarla en cualquier momento. La funcionalidad se aplicará únicamente a las apuestas realizadas después de su activación manual.

6.12.3. No aceptar cambios en las cuotas – En caso de que ocurra algún cambio en las cuotas después de realizar la apuesta, esta no será aceptada. El Usuario Final deberá revisar y confirmar manualmente cualquier cuota actualizada antes de volver a realizar la apuesta. El Usuario Final deberá activar manualmente esta funcionalidad y podrá desactivarla en cualquier momento. La funcionalidad se aplicará únicamente a las apuestas realizadas después de su activación manual.

7. **Integridad de las apuestas 7.1.** (Intencionalmente en blanco). **7.2.** La casa de apuestas puede limitar a su discreción el monto máximo de una apuesta o de una inversión para cualquier Evento, Mercado, Operador o Usuario final de forma individual. Los límites máximos de apuesta/inversión pueden cambiar sin previo aviso escrito. Los cambios no aplican a apuestas ya aceptadas. **7.3.** Los usuarios finales solo pueden apostar de manera individual. No se permiten apuestas grupales. Apuestas repetidas sobre el mismo resultado, hechas por el mismo o diferentes usuarios, pueden ser declaradas nulas a entera discreción de la casa de apuestas. **7.4.** Incluso después de conocido el resultado oficial del evento,

la casa de apuestas puede considerar inválidas las apuestas indicadas si considera que los usuarios actúan en colusión o como sindicato, o si las apuestas fueron realizadas por uno o más usuarios en un corto período de tiempo. **7.5.** La casa de apuestas tiene derecho a rechazar apuestas o a declarar nulas apuestas ya realizadas si se detecta que provienen de diferentes cuentas de juego desde la misma dirección IP. **7.6.** La casa de apuestas puede dejar un evento o mercado no disponible para apuestas si hay sospecha de falta de integridad, imparcialidad, falla en el juego o sistema, hasta que se resuelva el problema. Esto incluye, pero no se limita a, suspender las apuestas en cualquier evento o mercado; retener la liquidación y rechazar apuestas hasta que se solucione la falla, siempre tomando decisiones justas, razonables y de buena fe.

7.7. Apostar en partidos arreglados está estrictamente prohibido en nuestra casa de apuestas. Cualquier intento de apostar en Eventos o Mercados que hayan sido predeterminados o manipulados de cualquier manera socava la integridad del ecosistema de apuestas deportivas y viola nuestras Reglas de Apuestas. Los usuarios que se detecte participando en apuestas sobre partidos arreglados enfrentarán restricciones inmediatas y cancelación de sus apuestas. Estamos comprometidos con la integridad de las apuestas deportivas y tenemos tolerancia cero con actividades que comprometan el juego limpio y la confianza de nuestros usuarios. Al usar nuestra plataforma, los usuarios aceptan abstenerse de participar en cualquier forma de apuestas relacionadas con partidos arreglados y entienden que la violación puede resultar en la restricción permanente para apostar en la casa de apuestas. Cualquier disputa sobre sospechas de participación en apuestas sobre partidos arreglados será investigada a fondo por nuestro equipo y las decisiones se tomarán conforme a nuestras políticas. Invitamos a los usuarios a reportar cualquier actividad sospechosa relacionada con partidos arreglados a nuestro equipo de soporte para su investigación. **7.8.** En cualquier caso de falla del juego o sistema, incluyendo cuando las transacciones de apuestas deportivas no puedan recuperarse, las apuestas realizadas serán nulas y las inversiones devueltas a los usuarios. **7.9.** 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. **7.10.** El uso de estrategias de arbitraje, que consisten en aprovechar diferencias en cuotas entre diferentes casas de apuestas para garantizar ganancias, está estrictamente prohibido en nuestra plataforma. No aprobamos ninguna forma de actividad de apuestas que busque manipular cuotas o explotar discrepancias para obtener ganancias garantizadas. Los usuarios que realicen apuestas de arbitraje enfrentarán la cancelación inmediata de sus apuestas. Nuestra casa de apuestas está diseñada para ofrecer oportunidades de apuestas justas y competitivas para todos los usuarios, y cualquier intento de eludir este principio socava la integridad de nuestra plataforma. Al usar nuestros servicios, los usuarios aceptan abstenerse de emplear estrategias de arbitraje y entienden que la violación puede resultar

en una restricción permanente. Cualquier disputa relacionada con sospechas de arbitraje será resuelta a discreción de la casa de apuestas, y las decisiones serán

definitivas.

8. **Bonos 8.1.** Las apuestas realizadas con apuestas en sistema no contarán para los requisitos de apuesta del bono. **8.2. Comboboost 8.2.1. Número de selecciones Multiplicador** 2 1. 3 1. 4 1. 5 1. 6 1. 7 1. 8 1.

9 1.17

10 1.20

11 1.25

12 1.30

13 1.35

14 1.40

15 1.45

16 1.50

17 1.65

18 1.75

19 1.85

20 2.00

8.2.2. El cálculo final del monto del bono se basa en las cuotas finales del combinado una vez que todos los resultados estén liquidados. **8.2.3.** Las apuestas que hayan sido cobradas anticipadamente (Cashed Out) no son elegibles para 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.** Comboboost solo está disponible en selecciones con cuotas de 1.50 o superiores. **8.3. Apuestas gratis, dinero gratis, apuesta sin riesgo 8.3.1. Freebet** – El usuario final recibe solo la parte ganadora de la apuesta. Por ejemplo, freebet 5 con cuota 3.5, el jugador recibe en su cuenta 5 * 3.5 - 5 = 12.5. **8.3.2. Dinero gratis (Freemoney)** – El usuario final recibe el stake y la parte ganadora en la cuenta. Por ejemplo, dinero gratis 5 con cuota 3.5, el jugador recibe en su cuenta 5 * 3.5 = 17.5. **8.3.3. Apuesta sin riesgo (Bet no risk)** – Apuesta habitual, pero si el usuario pierde, le devuelven su stake. **II. Reglas especiales para deportes**

1. **Fútbol: 1.1** Las Apuestas sobre el resultado de un partido se decidirán en base a dos tiempos del número de minutos programado para cada uno (normalmente 90 minutos, consistentes en dos tiempos de 45 minutos cada uno), incluyendo cualquier tiempo añadido por el árbitro para compensar lesiones u otras interrupciones. No se incluyen los períodos de prórroga ni las tandas de penales, salvo que se indique expresamente. **Separación de**

los Tiempos: Cada tiempo deberá disputarse en su duración completa programada (por ejemplo, 45 minutos). Cualquier tiempo de descuento o tiempo adicional añadido por el árbitro se considerará parte del respectivo tiempo al cual se agregue y no

podrá sumarse a la duración del segundo tiempo para cumplir con el requisito de 90 minutos. **Partidos Interrumpidos:** Si un partido es interrumpido antes de completarse la duración programada (por ejemplo, 45 minutos por cada tiempo), la determinación se regirá por la Regla 5.5 de las Reglas Generales, independientemente de cualquier decisión posterior de un organismo rector que valide el marcador como resultado final o declare el partido como completado. **Requisito de Finalización:** Para que un partido sea considerado completado a efectos de la determinación, deberá disputarse en el terreno de juego la duración completa programada de cada tiempo, salvo que se disponga lo contrario conforme a la Regla 5.5. **1.2.** No se consideran los tiros de esquina concedidos pero no ejecutados. **1.3** Todos los jugadores que hayan participado en el partido desde el inicio del mismo o desde el gol anterior serán considerados como **Participantes**. **1.4** Los autogoles no serán considerados a efectos de la determinación de los mercados **"Goleador en Cualquier Momento"** , **"Jugador en marcar X"** , **"Próximo Goleador"** ni otros mercados similares específicos de goleador por jugador, y serán ignorados. Para cualquier mercado en el que se especifique la secuencia o numeración de los goles (incluidos los mercados específicos por equipo), los autogoles no contarán dentro de la secuencia de numeración de goles. **Ejemplo 1:** Si el marcador oficial es 1-0 y el segundo gol anotado es un autogol, el mercado **"Próximo Goleador (Gol 2)"** se determinará en función del siguiente gol válido que no sea autogol. **Ejemplo 2:** Si el primer gol de un equipo en un partido es un autogol, el mercado **"1er Goleador (Equipo X)"** permanecerá activo y se determinará en función del siguiente gol válido anotado por un jugador de dicho equipo que no sea autogol. **1.5** Para los mercados **"Player Props"** , si un jugador no forma parte del once inicial, todos los mercados correspondientes a dicho jugador serán anulados (con excepción de los mercados indicados en 1.6 **Goleador en Cualquier Momento** , 1.7 **Primer Goleador** , 1.8

Último Goleador , 1.8 (A) **Jugador en recibir tarjeta** , **Jugador en marcar x+** , y **Primer Goleador del Equipo X**). **1.6.** En mercados de "Goleador en cualquier momento" — las apuestas se mantendrán válidas si el jugador ingresó desde la banca. Los jugadores no listados y aquellos en banca que no participaron serán anulados. **1.7.** En mercados de "Primer goleador" — las apuestas se mantendrán si el jugador ingresó desde la banca antes del primer gol. Jugadores no listados y en banca sin participación serán anulados. **1.8.** En mercados de "Último goleador" — las apuestas se mantendrán si el jugador ingresó desde la banca. Jugadores no listados y en banca sin participación serán anulados. Si un jugador salió antes del último gol, las apuestas se anularán. Para esta cláusula, un "jugador no listado" se entiende como aquel que no estaba en la lista oficial del partido. **1.8 (A) Jugador en Recibir Tarjeta:** Las Apuestas realizadas en este mercado se mantendrán válidas si el jugador par-

ticipa en el partido, incluso si ingresa al terreno de juego como sustituto. Las Apuestas realizadas en este mercado que involucren a jugadores incluidos en la nómina oficial del equipo para el partido, pero que no ingresen al terreno de juego en ningún momento durante el mismo, serán anuladas. **1.9.** Si por alguna razón un jugador no listado marca un gol, todas las apuestas sobre jugadores listados se mantienen válidas. **1.10.** Los mercados de "Goleador en cualquier momento", "Jugador que marque X" o "Próximo goleador" se liquidarán con base en la transmisión televisiva y estadísticas proporcionadas por la Press Association, salvo que haya evidencia clara que dichas estadísticas sean incorrectas. **1.11.** Los mercados de intervalos se liquidan basándose en el tiempo del gol anunciado por la transmisión televisiva. Si no está disponible, se considera el tiempo según el reloj del partido.

1.12. Los mercados de goles por intervalo se liquidan según el momento en que el balón cruza la línea, no cuando se ejecuta el disparo. **1.13.** Los mercados de tiros de esquina por intervalo se liquidan según el momento en que se concede el tiro, no cuando se ejecuta. Los tiros concedidos pero no ejecutados no cuentan. Los tiros que deben repetirse cuentan como uno solo. **1.14.** Los mercados de tarjetas por intervalo se liquidan según el momento en que se muestra la tarjeta, no cuando se comete la falta. **1.15.** Los offsides se liquidan según el momento en que el árbitro toma la decisión, incluyendo situaciones revisadas por VAR. **1.16.** Los mercados de penales se liquidan según el momento en que el árbitro toma la decisión, incluyendo revisiones por VAR. **1.17.** Los penales concedidos pero no ejecutados no se consideran. **1.18.** Tipo de próximo gol: **1.18.1. Tiro libre:** El gol debe ser anotado directamente desde el tiro libre o córner para ser considerado así. Los desvíos cuentan siempre que se otorgue el gol al ejecutor del tiro libre o córner. **1.18.2. Penal:** El gol debe ser anotado directamente desde el penal. Los goles después del rebote de un penal fallado no cuentan. **1.18.3. Gol en propia puerta:** Se considera si el gol es declarado como tal. **1.18.4. Gol de cabeza:** El último toque del anotador debe ser con la cabeza. **1.18.5. Gol con disparo:** El gol debe ser con cualquier otra parte del cuerpo que no sea la cabeza y no aplican otros tipos. **1.18.6. Sin gol:** Si no se marca ningún gol. **1.19.** Si el mercado fue abierto con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas afectadas. **1.20.** Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 5 minutos), la casa se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

1.21. Si se ingresa un marcador incorrecto en el tablero, todos los mercados serán anulados por el tiempo en que el marcador erróneo estuvo visible. **1.22.** Si los nombres de equipos o torneo están incorrectos, se reservan el derecho de anular las apuestas correspondientes. **1.23.** Una tarjeta amarilla cuenta como 1 punto y una roja o amarilla-roja como 2 puntos. La segunda amarilla que deriva en amarilla-roja no se considera. Por lo tanto, un jugador no puede generar más de 3 tarjetas. **1.24.** La liquidación se hará según toda la evidencia disponible de tarjetas mostradas durante los 90 minutos reglamentarios. **1.25.** Las tarjetas mostradas después del tiempo reglamentario del partido no se considerarán.

Las tarjetas mostradas durante el descanso entre el primer y segundo tiempo se contabilizarán para los mercados de Tarjetas de la segunda mitad, dado que cualquier jugador que reciba una tarjeta amarilla durante el descanso continuará participando en el juego y no será sustituido antes de que comience el segundo tiempo. **1.26.** No se consideran tarjetas para no jugadores (sustituidos, entrenadores, suplentes, cuerpo técnico). **1.27.** Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una roja o amarilla-roja como 25 puntos. La segunda amarilla que conduce a amarilla-roja no se considera. Por tanto, un jugador no puede generar más de 35 puntos por amonestaciones. **1.28.** Mercado "Penales totales" — predicción del número total de penales convertidos en la tanda de penales. **1.29.** Si el formato del partido cambia, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular todas las apuestas. **1.30.** Si un amistoso termina por decisión arbitral antes de los 80 minutos, las apuestas se anulan. **1.31 Mercados de Estadísticas de Equipo:** Los mercados de estadísticas de equipo (incluyendo, entre otros, Tiros, Tiros a puerta,

Fueras de juego, Saques de banda, Faltas, Atajadas, Saques de meta y Especiales), con excepción de los mercados de **Corners** y **Tarjetas** , los cuales se rigen por la Regla de Fútbol 1.39, se determinarán de acuerdo con el siguiente orden de prioridad de fuentes:

1. Fuente oficial (sitio web oficial de la liga/competición, etc.).
2. WhoScored (https://www.whoscored.com/).
3. 365Scores (https://www.365scores.com/).
4. Sofascore (https://www.sofascore.com/). Este orden es definitivo y prioritario. Las fuentes de menor jerarquía serán ignoradas cuando las estadísticas correspondientes estén disponibles en una fuente de mayor prioridad. A efectos de la determinación de Apuestas, se aplicará la publicación oficial inicial de los resultados. Cualquier cambio o modificación posterior a los resultados publicados por las ligas oficiales, organizadores de la competición o proveedores estadísticos de terceros no constituirá fundamento para una nueva determinación. **1.32.** Todas las apuestas de proposiciones de jugador de fútbol se liquidan con la información proporcionada por OPTA. **1.33.** El poste o el travesaño (madera): si el balón toca el poste o travesaño y permanece en juego (tocado por un jugador o árbitro, rebota en otro poste o travesaño, etc.). Si el balón toca el poste/travesaño y luego rebota en otro poste/travesaño sin haber sido tocado por jugador o árbitro, solo se cuenta un toque. **1.34.** Offsides. Si hay un tiro libre tras un offside, se cuenta el offside. **1.35.** El uso del VAR (Asistente de Video) se confirma por la transmisión de TV tras los siguientes eventos: el árbitro principal hace el gesto de revisión (dibujar un cuadro en el aire) o revisa el incidente en la pantalla en el campo. Nota: El mensaje "Goal Check" en el marcador, o que el árbitro se toque la oreja, no indica revisión oficial. Otras conversaciones no se consideran revisiones oficiales. Más info en https://www.fifa.com/technical/football-technology.

1.36. Apuesta sobre la entrada del equipo médico al campo. Se considera que el

equipo médico ha ingresado solo cuando el árbitro lo autoriza y el jugador recibe asistencia. Si dos equipos médicos ingresan simultáneamente para diferentes equipos, se cuenta como una sola entrada. **1.37.** Goles esperados (xG). Métrica estadística que informa sobre la calidad de las oportunidades. Se usa el valor absoluto (en centésimas). Se considera referencia https://www.fotmob.com/. **1.38.** Definición de términos usados en proposiciones de jugador: **1.38.1. Gol/Gol en propia puerta:** Las distintas organizaciones tienen reglas diferentes. OPTA (https://soccerstats.info/) colabora para reflejar las decisiones oficiales sobre goleadores. En general, un gol es válido si el disparo original va al arco. Un gol en propia es otorgado si el disparo original no iba a puerta y es desviado por un rival. **1.38.2. Tiros:** Se define como cualquier intento claro de anotar que: Entra en la portería, sin importar la intención. Es intento claro que sería gol, pero el portero o el último jugador evita el gol. Va fuera del arco sin tocar a otro jugador. Hubiera ido fuera sin la intervención del portero o un jugador. Toca el marco del arco y no entra gol. Los tiros bloqueados no se cuentan como tiros. **1.38.3. Tiros a puerta:** Intentos claros que: Entran en la portería. Son intentos que serían gol si no fuera por el portero o un jugador que es el último defensor. No se cuentan tiros que golpean el marco si no entran en gol. No se cuentan tiros bloqueados por jugadores que no son el último defensor. **1.38.4. Asistencia de gol:** Toque final (pase, pase disparo o cualquier otro toque) que conduce al gol. Si el toque final es desviado por un rival, la asistencia solo se otorga si el receptor hubiera recibido el balón sin la desviación. No se otorgan asistencias por goles en propia, tiros libres directos, córners directos o penales.

1.38.5. Entrada (tackle): Acción en que un jugador conecta con el balón en un desafío y logra arrebatarlo al contrario. El jugador debe tener claramente la posesión antes de la entrada. Entrada ganada: cuando el jugador o su compañero recupera el balón o el balón sale fuera y queda "seguro". Entrada perdida: cuando se hace la entrada pero el balón va a un jugador rival. Ambas se consideran entradas exitosas, pero el resultado difiere según adónde vaya el balón. No se considera entrada cortar un pase. **1.39 Determinación de los mercados de Corners y Tarjetas** Los mercados de **Corners** y **Tarjetas** se determinarán sobre la base de evidencia visual proveniente de la transmisión oficial del partido y/o de los datos de reporte del partido en tiempo real proporcionados por los proveedores de datos del Sportsbook. En caso de discrepancia entre dichas fuentes y las estadísticas publicadas en los sitios web oficiales de la liga o competición, prevalecerá la evidencia visual y/o los resultados del partido y datos de eventos provenientes de los proveedores de datos del Sportsbook a efectos de la determinación. **Carácter Definitivo:** La determinación realizada conforme a la presente regla será definitiva. Las correcciones, modificaciones o discrepancias posteriores en sitios web oficiales o de terceros no constituirán fundamento para una nueva determinación de una Apuesta. **Corners:** Solo los saques de esquina efectivamente ejecutados se considerarán para la determinación de las Apuestas correspondientes. Cualquier saque de esquina concedido pero no ejecutado será ignorado. **Prioridad:** La evidencia visual, los resultados

del partido y los datos de eventos provenientes de los proveedores de datos del Sportsbook constituyen las fuentes primarias y definitivas para la determinación de los resultados.

2. **Tenis**

2.1. En caso de abandono, walkover o finalización anticipada del partido antes de que se completen puntos o juegos específicos relacionados, todas las apuestas no decididas o afectadas serán anuladas, salvo que el resultado de un mercado específico ya esté determinado y no haya forma concebible de que el set y/o partido pueda jugarse hasta su conclusión natural sin determinar incondicionalmente el resultado de ese mercado. **Ejemplos:** a) Un set se abandona con 4-4: las apuestas en Más/Menos de 9.5 juegos o menos en el set se liquidan como Ganadas/Perdidas respectivamente, dado que cualquier conclusión natural del set tendría al menos 10 juegos; las apuestas en Más/Menos de 10.5 juegos o más serán anuladas. b) Un partido al mejor de 3 sets se abandona en 6-4 4-6: las apuestas en Más/Menos de 25.5 juegos o menos en el partido se liquidan como Ganadas/Perdidas respectivamente, ya que cualquier conclusión natural del partido tendría al menos 26 juegos; las apuestas en Más/Menos de 26.5 juegos o más serán anuladas. c) Un partido al mejor de 3 sets se abandona en 6-4 4-6 5-5: las apuestas a cualquier jugador con hándicap de +2.5 o más se liquidan como Ganadas, las apuestas a cualquier jugador con hándicap de -2.5 o menos se liquidan como Perdidas, y las apuestas en empate con hándicap de +/- 3 o más se liquidan como Perdidas. Todas las apuestas en hándicaps entre -2 y +2 serán anuladas. **2.2.** En caso de demora (lluvia, oscuridad, etc.) todos los mercados permanecen sin liquidar y la actividad continuará tan pronto el partido se reanude. Para juegos retrasados/interrumpidos las apuestas no serán anuladas salvo que el torneo sea oficialmente cancelado o postergado. **2.3.** Si el árbitro concede punto(s) de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantienen válidas. **2.4.** Si un partido termina antes de que se completen ciertos puntos o juegos, todos los mercados relacionados afectados serán anulados.

2.5. Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **2.6.** Si los jugadores o equipos están mostrados incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **2.7.** Todas las apuestas se mantienen válidas en cualquiera de las siguientes circunstancias: a) Cambio de sede b) Cambio de día o horario del partido c) Cambio de superficie en la que se juega el partido d) Cambio de cancha techada a cancha al aire libre o viceversa **2.8.** Si un partido se decide por un tie-break de partido (Match tie-break), este será considerado como el 3er set. **2.9.** Cada tie-break o tie-break de partido cuenta como 1 juego.

3. **Baloncesto 3.1.** Los mercados no consideran el tiempo extra (overtime) a menos que se indique expresamente lo contrario. **3.2.** Si las cuotas se ofrecen con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

3.3. Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto en el marcador de la casa de apuestas, que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance sea determinado razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

3.4. En caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue tiempo extra para fines de clasificación, los mercados se liquidarán según el resultado al final del tiempo reglamentario. **3.5.** Si un partido termina antes de que se alcance el punto X (por ejemplo, para mercados como "¿Quién anotará el punto X? (incluye tiempo extra)", "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos? (incluye tiempo extra)"), las apuestas respectivas serán anuladas. **3.6.** El mercado "¿Habrá tiempo extra?" se liquidará como "sí" si al final del tiempo reglamentario el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra. **3.7. Reglas para apuestas de Jugadores en Baloncesto: 3.7.1.** Si uno o más jugadores involucrados en cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada. **3.7.2.** Todas las apuestas de jugadores se liquidan tan pronto se recibe la planilla oficial final de estadísticas de los proveedores de datos. **3.7.3** Si el recinto es cambiado respecto del programado, todas las Apuestas sobre el partido se mantendrán válidas, siempre que el partido no sea además aplazado por más de 48 horas y que el equipo local continúe siendo designado como tal. Si el partido es cancelado o aplazado y no comienza dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada, todas las Apuestas relacionadas con el respectivo partido serán anuladas. **3.7.4** Si un partido que ha comenzado es suspendido y se reanuda dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas realizadas sobre el respectivo partido se mantendrán válidas. Si un partido comienza, luego es suspendido y se reanuda más de 48 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas correspondientes serán anuladas, salvo aquellas que hayan sido determinadas con anterioridad a la suspensión del partido. **3.7.5.** Todo tiempo extra se incluye en la liquidación.

3.7.6. Las fuentes de datos deportivos para NBA y NCAA son http://nba.com y http://ncaa.com. **3.7.7.** La fuente de datos para baloncesto de Euroleague son los proveedores de datos de feed. **3.7.8 Participación de Jugadores (Participantes)** Un jugador se considerará que ha participado en el partido (un **"Participante"**) si ha ingresado al terreno de juego (por ejemplo, hielo/cancha) durante tiempo efectivo de juego mientras el reloj del partido estaba en marcha. **Sin Tiempo Mínimo:** No existe una duración mínima de participación para efectos de determinación. Cualquier jugador que aparezca en el terreno de juego durante el juego activo será considerado Participante, y las Apuestas en todos los mercados de **Player Props** para dicho jugador se mantendrán válidas. **Apuestas Anuladas:** Los jugadores que no ingresen a la cancha en ningún momento durante todo el partido serán considerados "No Participantes", y las Apuestas en mercados que involucren a dichos jugadores serán anuladas. **3.8 Determinación de Rebotes en Baloncesto** Para la determinación de todos

los mercados relacionados con rebotes (Rebotes Totales, Rebotes de Equipo o Rebotes de Jugador), los resultados se determinarán exclusivamente por la suma de los rebotes ofensivos y defensivos individuales acreditados a los jugadores en las estadísticas oficiales del partido. **Exclusión de Rebotes de Equipo:** Los "Rebotes de Equipo" (aquellos acreditados únicamente a nivel de equipo y no asignados a ningún jugador individual) quedan excluidos de la determinación. **Cálculo:** El total final se obtendrá únicamente de la suma de las estadísticas individuales de los jugadores según consten en el box score oficial proporcionado por la liga, torneo o fuente oficial reconocida.

4. **Fútbol Americano**

4.1. En caso de cualquier demora (lluvia, oscuridad, etc.), todos los mercados permanecerán sin liquidar y la operación continuará tan pronto como el partido se reanude. **4.2.** Los mercados no consideran el tiempo extra (overtime) a menos que se indique expresamente lo contrario. **4.3.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance sea determinado razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **4.4.** Si las cuotas se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 89 segundos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **4.5.** Si se muestra un marcador incorrecto, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas para ese período de tiempo. **4.6.** En caso de partidos abandonados o postergados, todos los mercados se consideran nulos, a menos que el partido continúe dentro del mismo calendario semanal de la NFL (jueves a miércoles, hora local del estadio). **4.7.** Si los equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **4.8.** Todos los jugadores ofrecidos son considerados como participantes activos. **4.9.** Si no se marca ningún touchdown adicional, el mercado "Próximo anotador de touchdown (incluye tiempo extra)" será anulado. **4.10.** Los jugadores que no están listados en 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 cuota activa. **4.11.** Los jugadores del equipo de defensa o 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 con base en la transmisión por TV y estadísticas proporcionadas por asociaciones oficiales, a menos que haya evidencia clara de que las estadísticas no son correctas. **4.13. Reglas para apuestas de jugadores en fútbol americano: 4.13.1.** Si uno o más jugadores involucrados en cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada. **4.13.2.** Todas las apuestas de jugadores se liquidan tan pronto se recibe la planilla oficial final de estadísticas de los proveedores de datos. **4.13.3** Si el recinto es cambiado respecto del programado, todas las Apuestas sobre el partido correspondiente se mantendrán válidas, siempre que el partido no sea además aplazado por más de 48 horas y que el equipo local continúe siendo designado como tal. Si el

partido es cancelado o aplazado y no comienza dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada, todas las Apuestas realizadas sobre dicho partido serán anuladas. **4.13.4** Si un partido que ha comenzado es suspendido y se reanuda dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas realizadas sobre el respectivo partido se mantendrán válidas. Si un partido comienza, luego es suspendido y se reanuda más de 48 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas realizadas sobre el respectivo partido serán anuladas, salvo aquellas que hayan sido determinadas con anterioridad a la suspensión del partido. **4.13.5.** La fuente de datos deportivos para fútbol americano es http://nfl.com. **4.13.6.** Un touchdown se acredita a cualquier jugador que lleve o reciba el balón en la zona de anotación (es decir, excluye los touchdowns por pase). **4.13.7.** Los mercados de "tacleadas de jugador" se liquidan con base en el total de tacleadas, que es la suma de tacleadas en solitario más asistidas. **4.13.8.** Todo tiempo extra se incluye en la liquidación.

5. **Hockey sobre hielo 5.1.** Todos los mercados (excepto los de período, tiempo extra y tanda de penales) se consideran únicamente para el tiempo reglamentario, salvo que se indique expresamente lo contrario en el mercado respectivo. **5.2.** En caso de que un partido se decida por tanda de penales, se sumará un gol al marcador del equipo ganador y al total del partido para fines de liquidación. Esto aplica solo a los mercados que incluyen tiempo extra y tanda de penales. **5.3.** Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido los siguientes eventos: goles y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **5.4.** Si las cuotas se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **5.5.** Si se introduce un marcador incorrecto en el tablero de la casa de apuestas, todos los mercados serán cancelados para el período en que se mostró el marcador incorrecto. **5.6. Reglas para apuestas de jugadores en Hockey sobre hielo: 5.6.1.** Si uno o más jugadores involucrados en cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada. **5.6.2.** Todas las apuestas de jugadores se liquidan tan pronto se recibe la planilla oficial final de estadísticas de los proveedores de datos. **5.6.3** Si el recinto es cambiado respecto del programado, todas las Apuestas sobre el partido se mantendrán válidas, siempre que el partido no sea además aplazado por más de **48 horas** y que el equipo local continúe siendo designado como tal. Si el partido es cancelado o aplazado y no comienza dentro de las **48 horas** posteriores a la hora de inicio originalmente programada, todas las Apuestas realizadas sobre el partido serán anuladas. **5.6.4** Si un partido que ha comenzado es suspendido y se reanuda dentro de las **48 horas** posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas relacionadas con dicho partido se mantendrán válidas. Si un partido comienza, luego es

suspendido y se reanuda más de **48 horas** después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas relacionadas con el respectivo partido serán anuladas, salvo aquellas que hayan sido determinadas con anterioridad a la suspensión del partido. **5.6.5.** La fuente de datos deportivos para la NHL es http://nhl.com. Todo tiempo extra se incluye en la liquidación, pero no incluye tanda de penales. **5.6.6 Participación de Jugadores (Participantes)** Un jugador será considerado que ha participado en el partido (un **"Participante"**) si ingresa al hielo en cualquier momento mientras el reloj oficial del juego esté en marcha. **Sin Tiempo Mínimo:** No existe una duración mínima de participación para efectos de determinación. Si un jugador aparece en el terreno de juego (hielo) durante el juego activo por cualquier lapso de tiempo mientras el reloj del partido esté corriendo (independientemente de si registra o no otras estadísticas), todas las Apuestas sobre el rendimiento individual de dicho jugador se mantendrán válidas. **No Participantes:** Solo los jugadores que no ingresen al terreno de juego (hielo) en ningún momento durante todo el partido serán considerados **"No Participantes"** , y todas las Apuestas sobre dichos jugadores serán anuladas.

6. **Béisbol 6.1.** Si una entrada termina antes de que se alcance el punto X (incluidas las entradas extra), las apuestas realizadas en este mercado ("¿Qué equipo gana la carrera a x puntos?", "¿Quién anota el punto X? (incluye tiempo extra)") serán anuladas. **6.2.** El mercado "¿Cuándo se decidirá el partido?" se liquidará como "Cualquier entrada extra" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas adicionales).

6.3. El mercado "¿Habrá tiempo extra?" se liquidará como "Sí" si al final del tiempo reglamentario (después de 9 entradas completas) el partido termina en empate, independientemente de si se juega o no tiempo extra (entradas adicionales). **6.4.** Las posibles entradas extra no se consideran en ningún mercado, salvo que se indique expresamente lo contrario. **6.5.** Todos los mercados se liquidarán basándose en el resultado final tras 9 entradas (o 8 entradas y media si el equipo local está ganando en ese momento). La única excepción es el mercado de ganador en pre-partido (ver regla 6.9). Si se anuncia oficialmente un formato abreviado (p. ej. 7 entradas) antes del inicio del partido, todas las apuestas se liquidarán según el número programado de entradas. En caso de doble jornada, donde los partidos estén oficialmente limitados a 7 entradas, las apuestas se liquidarán según el resultado final después de la séptima entrada. Se requiere un mínimo de 6 entradas y media (si el equipo local va ganando) para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya esté determinado. **6.6.** Si un partido no comienza en el día oficialmente programado (hora local) según lo publicado por el organismo rector, debido a una demora por lluvia u otro motivo de aplazamiento, todas las apuestas serán declaradas nulas. **6.7.** Si un partido que ya ha comenzado se suspende debido a una demora por lluvia u otro motivo de aplazamiento y se reanuda dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas se mantendrán

válidas. Si el partido se interrumpe y se reprograma para reanudarse después de más de 48 horas desde la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las apuestas serán declaradas nulas, a menos que su resultado ya haya sido determinado antes de la suspensión del partido. **6.8.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto o un estado de partido incorrecto, y esto tiene un impacto significativo en las cuotas (alcance del impacto determinado razonablemente por la casa de apuestas), la casa se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

6.9. El mercado de ganador se liquidará en pre-partido si el partido se juega al menos 5 entradas (4.5 si el equipo local va ganando) y se considera oficial. **6.10. Reglas para apuestas de jugadores en béisbol: 6.10.1.** Si uno o más jugadores involucrados en cualquier apuesta no participan, la apuesta será anulada. **6.10.2.** Todas las apuestas de jugadores se liquidan tan pronto se recibe la planilla oficial final de estadísticas de los proveedores de datos. **6.10.3** Si el recinto es cambiado respecto del programado, todas las Apuestas sobre el partido se mantendrán válidas, siempre que el partido no sea además aplazado por más de 48 horas y que el equipo local continúe siendo designado como tal. Si el partido es cancelado o aplazado y no comienza dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada, todas las Apuestas realizadas sobre el partido serán anuladas. Para efectos de esta cláusula, en caso de doble jornada (*doubleheader*), cada partido será considerado como un Evento independiente (por ejemplo, si el primer partido es cancelado, el segundo partido de la doble jornada no será considerado como una reprogramación del primero). **6.10.4** Si un partido que ha comenzado es suspendido y se reanuda dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas correspondientes a dicho partido se mantendrán válidas. Si un partido comienza, luego es suspendido y se reanuda más de 48 horas después de la hora de inicio originalmente programada (hora local), todas las Apuestas realizadas sobre el partido correspondiente serán anuladas, salvo aquellas que hayan sido determinadas con anterioridad a la suspensión del partido. **6.10.5.** Todas las entradas extra se incluyen en la liquidación. **6.10.6.** Si un jugador no está en la alineación titular, la apuesta será anulada. **6.10.7.** Apuestas de jugador: si el resultado definitivo para una apuesta individual puede determinarse durante el juego, se liquidará como ganada/perdida sin importar cuántas entradas se hayan jugado. Para todos los demás mercados de jugadores con resultado

indeterminado, el partido debe durar al menos 8.5 entradas para que las apuestas sean válidas; de lo contrario, serán anuladas. **6.10.8.** Si hay un cambio tardío de lanzador, todas las apuestas permanecerán válidas independientemente del lanzador inicial. Sin embargo, si un lanzador individual no inicia el partido, todos los mercados relacionados con ese jugador serán anulados.

7. **Balonmano 7.1.** Si un partido termina antes de que se alcance el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el punto X? (incluye tiempo extra)" serán anuladas. **7.2.** Si un partido termina antes de que

se alcance el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos? (incluye tiempo extra)" serán anuladas. **7.3.** Todos los mercados (excepto "¿Quién anota el punto X?" y "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?") se consideran únicamente para el tiempo reglamentario. **7.4.** Si el partido llega a una tanda de penales de 7 metros, las apuestas realizadas en los mercados "¿Quién anota el punto X?" y "¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?" serán anuladas. **7.5.** Si las cuotas se ofrecieron con un tiempo de partido incorrecto (más de 3 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **7.6.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tiene un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance es determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

8. **Voleibol 8.1.** Si un set termina antes de que se alcance el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el punto [X] en el set [Y]?" serán anuladas. **8.2.** En caso de que un partido no finalice, 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 un marcador incorrecto que tiene un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance es determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **8.5.** Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los mercados no decididos. Los mercados que ya hayan sido decididos no considerarán dichas deducciones.

9. **Vóleibol de playa 9.1.** Si un set termina antes de que se alcance el punto X, todas las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anota el punto [X] en el set [Y]?" serán anuladas. **9.2.** En caso de que un partido no finalice, 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 un marcador incorrecto que tiene un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance es determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **9.5.** Si un equipo se retira, todos los mercados no decididos serán anulados. **9.6.** Las deducciones oficiales de puntos se tendrán en cuenta para todos los mercados no decididos. Los mercados que ya hayan sido decididos no considerarán dichas deducciones. **10. Futsal 10.1.** Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primer tiempo, tiempo extra y tanda de penales) se consideran únicamente para el tiempo reglamentario. **10.2.** Si un partido es interrumpido y se reanuda dentro de las 48 horas posteriores a la fecha y hora inicial del inicio, 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 alguno de los siguientes eventos, por ejemplo, goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales,

la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **10.4.** Si el mercado fue abierto con una tarjeta roja faltante o incorrecta, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas en dicho mercado en la medida que dichas apuestas se vean afectadas por la ausencia o incorrecta tarjeta roja. **10.5.** Si las cuotas fueron ofrecidas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **10.6.** Si se ingresa un marcador incorrecto, todos los mercados serán cancelados para el período en que se mostró el marcador erróneo. **10.7.** Si los nombres de los equipos o el torneo son mostrados incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

11. Bádminton 11.1. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "¿Quién anotará el punto [X] en el set [N]?" serán anuladas. **11.2.** En caso de que el partido no se termine, todos los mercados no decididos serán anulados. **11.3.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance de impacto será determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **11.4.** Si un equipo se retira, todos los mercados no decididos serán anulados. **11.5.** Si los jugadores o equipos son mostrados incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes.

11.6. Se tomarán en cuenta las deducciones oficiales de puntos para todos los mercados no determinados. Los mercados que ya han sido determinados no considerarán dichas deducciones.

12. Rugby union y rugby league 12.1. Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primer tiempo, tiempo extra y tiros penales) se consideran solo para el tiempo reglamentario. **12.2.** Minutos reglamentarios (80 minutos): Los mercados se basan en el resultado al final de los 80 minutos programados, salvo que se indique lo contrario. Esto incluye el tiempo agregado por lesiones o interrupciones, pero no incluye el tiempo extra, los tiros penales o muerte súbita. **12.3.** Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido eventos como goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **12.4.** 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 ese mercado en la medida que se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta. **12.5.** Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **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 correspondientes.

12.7.1 Anotador de Try en Cualquier Momento (Anytime Tryscorer)

Este mercado se determina al final del tiempo reglamentario. Cualquier Apuesta en un mercado en el que el jugador correspondiente no participe en el partido será anulada. **Nota:** Para las competiciones australianas **NRL** y **State of Origin** , las Apuestas en mercados que involucren a todas las demás selecciones de jugadores se considerarán

perdedoras independientemente de si el jugador se encontraba en el terreno de juego al momento de anotarse el try. Si el partido se abandona antes del entretiempo, las Apuestas en este mercado serán anuladas independientemente de si el resultado ya ha sido determinado. Si el partido se abandona durante la segunda mitad, solo las Apuestas en mercados que involucren a jugadores que hayan anotado un try en la primera mitad se considerarán ganadoras y todas las restantes Apuestas serán anuladas. La selección **"Sin Anotador de Try" (No Tryscorer)** está incluida en este mercado. Si no se anotan tries durante el partido, las Apuestas en "Sin Anotador de Try" se considerarán ganadoras y las Apuestas en todas las selecciones de jugadores se considerarán perdedoras, siempre que el jugador haya participado en el partido. Los **penalty tries** no cuentan para efectos de la determinación.

12.7.2 Primer Anotador de Try (First Tryscorer)

Las Apuestas en mercados con una selección que no participe en el partido serán anuladas. Las Apuestas en selecciones en las que el jugador ingrese al partido después de haberse anotado el primer try también serán anuladas. **Nota:** Para las competiciones australianas **NRL** y **State of Origin** , todas las Apuestas en las demás selecciones de jugadores se considerarán perdedoras independientemente de si el jugador estaba en el terreno de juego al momento de anotarse el try. Si el partido se abandona antes del entretiempo, las Apuestas en el mercado serán anuladas independientemente de si el resultado ya ha sido determinado. Si el partido se abandona durante la segunda mitad, las Apuestas del mercado se determinarán siempre que se haya anotado un try durante la primera mitad. La selección **"Sin Anotador de Try"** está incluida en este mercado. Si no se anotan tries durante el partido, las Apuestas en "Sin Anotador de Try" se considerarán ganadoras y las Apuestas en todas las selecciones de jugadores se considerarán perdedoras, siempre que el jugador haya participado en el partido.

Los **penalty tries** no cuentan para efectos de la determinación.

12.7.3 Último Anotador de Try (Last Tryscorer)

Las Apuestas en este mercado se determinan al final del tiempo reglamentario. Las Apuestas en cualquier selección de un jugador que no participe en el partido correspondiente serán anuladas. Si el partido se abandona antes de completarse el tiempo reglamentario, las Apuestas en el mercado serán anuladas indepen-

dientemente de si el resultado ya ha sido determinado. Los **penalty tries** no cuentan para efectos de la determinación. La selección **"Sin Anotador de Try"** está incluida en este mercado. Si no se anotan tries durante el partido, las Apuestas en "Sin Anotador de Try" se considerarán ganadoras y las Apuestas en todas las selecciones de jugadores se considerarán perdedoras, siempre que el jugador haya participado en el partido. **Nota:** Para las competiciones australianas **NRL** y **State of Origin** , las Apuestas en todas las demás selecciones de jugadores se considerarán perdedoras independientemente de si el jugador correspondiente se encontraba en el terreno de juego al momento del último try.

12.7.4 Primer Anotador de Try Equipo Local / Visitante (Home / Away

Team First Tryscorer)

Las Apuestas en cualquier selección en la que el jugador correspondiente no participe en el partido serán anuladas. Las Apuestas en selecciones en las que el jugador ingrese al partido después de haberse anotado el primer try también serán anuladas. Si el partido se abandona antes del entretiempo, las Apuestas en el mercado serán anuladas independientemente de si el resultado ya ha sido determinado. Si el partido se abandona durante la segunda mitad, las Apuestas en el mercado se determinarán siempre que se haya anotado un try durante la primera mitad. La selección **"Sin Anotador de Try"** está incluida en este mercado. Si no se anotan tries durante el partido, las Apuestas en "Sin Anotador de Try" se considerarán ganadoras y las

Apuestas en todas las selecciones de jugadores se considerarán perdedoras, siempre que el jugador correspondiente haya participado en el partido. **Nota:** Para la competición australiana **NRL** , las Apuestas en todas las demás selecciones de jugadores se considerarán perdedoras independientemente de si el jugador se encontraba en el terreno de juego al momento del primer try. Los **penalty tries** no cuentan para efectos de la determinación.

13. Rugby Sevens 13.1. Todos los mercados (excepto los de medio tiempo, primer tiempo, tiempo extra y tiros penales) se consideran solo para el tiempo reglamentario. **13.2.** Tiempo reglamentario de 14 / 20 minutos: Los mercados se basan en el resultado al final de los 14 / 20 minutos programados, salvo que se indique expresamente lo contrario. Esto incluye el tiempo agregado por lesiones o interrupciones, pero no incluye tiempo extra, tiros penales o muerte súbita. **13.3.** Si el mercado permanece abierto cuando ya han ocurrido eventos como goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penales, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **13.4.** 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 ese mercado en la medida que se vean afectadas por la tarjeta roja faltante o incorrecta. **13.5.** Si se ofrecieron cuotas con un tiempo de partido incorrecto (más de 1 minuto), la casa de apuestas se

reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **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 correspondientes. **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 un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance será determinado razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **14.3.** Si los jugadores o equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **14.4.** El centro de la diana (bullseye) cuenta como color de salida roja.

15. Snooker 15.1. En caso de retiro o descalificación de un jugador, todos los mercados no decididos serán anulados. **15.2.** En caso de reordenamiento de bolas (re-rack), la liquidación se mantiene si el resultado se determinó antes del re-rack. **15.3.** No se consideran faltas ni bolas libres para la liquidación de ningún mercado relacionado con bolas embocadas de color. **15.4.** En caso de que un frame (partida) comience pero no se complete, todos los mercados relacionados con ese frame serán anulados a menos que el resultado ya se haya determinado. **15.5.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance será determinado razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **15.6.** Si los jugadores o equipos se muestran incorrectamente, la casa de apuestas se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **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 que se alcance el punto X, las apuestas realizadas en el mercado "Quién anota el punto [X] en el set [Y]" serán anuladas.

16.2. En caso de que un partido no se complete, todos los mercados no decididos serán anulados. **16.3.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance será determinado razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **16.4.** Si los jugadores o equipos se muestran incorrectamente en la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **16.5.** Si un jugador se retira, todos los mercados no decididos serán anulados. **16.6.** Las deducciones oficiales de puntos serán consideradas para todos los mercados no determinados. Los mercados ya decididos no considerarán dichas deducciones.

17. Bowls 17.1. Si un set termina antes de que se alcance el punto X, las apuestas realizadas en el mercado (Set X - qué equipo gana la carrera a X puntos, Set X - qué equipo anota el punto X) serán anuladas. **17.2.** En caso de retiro o walkover de cualquier jugador, todas las apuestas no decididas serán anuladas. **17.3.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, cuyo alcance será determinado

razonablemente por la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **17.4.** Si los jugadores o equipos se muestran incorrectamente en la casa de apuestas, esta se reserva el derecho de anular las apuestas correspondientes. **17.5.** Si un jugador se retira, todos los mercados no decididos serán anulados. **18. Cricket Enfrentamientos directos (Head to Heads) 18.1 Apuestas al Resultado del Partido**

Descripción del mercado: ¿Quién ganará el partido? **Reglas:** Todas las apuestas al resultado del partido se determinarán de conformidad con las reglas oficiales de la competición. En partidos afectados por condiciones climáticas adversas, las apuestas se determinarán según el resultado oficial. Si no existe resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. En caso de empate, si las reglas oficiales de la competición no determinan un ganador, se aplicarán las reglas de empate proporcional (*dead heat*). En competiciones donde un *bowl off* o *super over* determine al ganador, las apuestas se determinarán conforme al resultado oficial. En los partidos de **First Class** , si el resultado oficial es un empate, las apuestas se determinarán como empate proporcional (*dead heat*) entre ambos equipos. Las apuestas al empate (*draw*) se considerarán perdedoras. Si un partido se interrumpe debido a factores externos, las apuestas serán anuladas salvo que se declare un ganador conforme a las reglas oficiales de la competición. Si un partido es cancelado, todas las apuestas serán anuladas si no se vuelve a disputar o reiniciar dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio anunciada. **18.2. Doble oportunidad Descripción del mercado:** ¿Será el resultado del partido alguna de las tres opciones dadas? **Reglas:** Un empate se liquidará como empate (dead heat). Todas las apuestas relacionadas con el partido se liquidarán conforme a las reglas oficiales. Si no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. **18.3. Apuesta "Draw No Bet" (Empate anula apuesta) Descripción del mercado:** ¿Quién ganará el partido considerando que todas las apuestas serán anuladas si el partido termina en empate? **Reglas:** Un empate se liquidará como empate (dead heat). Todas las apuestas relacionadas con el partido se liquidarán conforme a las reglas oficiales. Si no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas.

18.4. Ganador del sorteo (Toss Winner) Descripción: ¿Quién ganará el sorteo inicial? **Reglas:** Si no se realiza el sorteo, todas las apuestas serán anuladas. Otros equivalentes se consideran sorteo, por ejemplo, lanzamiento de moneda o bat flip. **18.5. Apuesta combinada Toss/Win Double Descripción:** ¿Quién ganará el sorteo y luego quién ganará el partido? **Reglas:** Se aplican las reglas de Ganador del sorteo y de Apuestas al partido ya mencionadas. **18.6. Partido empatado Descripción:** ¿El partido terminará en empate? **Reglas:** Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial. Si el partido es abandonado o no tiene resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. Para partidos de Primera Clase, un empate ocurre cuando el equipo que batea segundo es eliminado por segunda vez con el marcador igualado. **18.7. Más cuatros (Most Fours) Descripción del mercado:** ¿Qué equipo anotará más cuatros? **Reglas:** En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se completa al menos el 80% de los overs programados para

batear en cualquiera de las entradas debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. Solo cuentan los cuatros anotados con el bate (en cualquier lanzamiento, legal o no). No cuentan overthrows, carreras por correr ni extras. Los cuatros anotados en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase solo cuentan los cuatros de la primera entrada. **18.8. Más seises (Most Sixes) Descripción del mercado:** ¿Qué equipo anotará más seises? **Reglas:** Igual que para los cuatros, con las mismas condiciones. Solo cuentan los seises anotados con el bate (en cualquier lanzamiento, legal o no). No

cuentan overthrows ni extras. Los seises anotados en un super over no cuentan. En partidos de Primera Clase solo cuentan los seises de la primera entrada. **18.9. Más extras (Most Extras) Descripción del mercado:** ¿Qué equipo tendrá más extras añadidos a su marcador de bateo? **Reglas:** Igual que antes. Todos los wides, no balls, byes, leg byes y carreras de penalización cuentan para el resultado final. Si hay carreras anotadas con el bate además de extras en el mismo lanzamiento, las carreras con el bate no se cuentan en el total de extras. Los extras en super over no cuentan. En partidos de Primera Clase solo cuentan los extras de la primera entrada. **18.10. Más run outs concedidos (Most Run Outs Conceded) Descripción del mercado:** ¿Qué equipo concederá más run outs durante el partido? **Reglas:** Un run out concedido significa que un jugador de ese equipo es eliminado por run out mientras batea. Igual que antes, con las mismas condiciones de porcentaje de overs completados y juegos de Primera Clase. Los run outs en super over no cuentan. En partidos de Primera Clase solo cuentan los run outs de la primera entrada. **18.11. Primer over más alto Descripción del mercado:** ¿Qué equipo anotará más carreras en el primer over de su entrada? **Reglas:** El primer over debe completarse para que las apuestas sean válidas, a menos que la apuesta ya haya sido determinada. Si durante el primer over la entrada termina debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, todas las apuestas serán anuladas, salvo que ya se haya determinado la apuesta antes de la reducción de overs. En partidos de Primera Clase, este mercado se refiere solo a la primera entrada de cada equipo. Extras y carreras de penalización en el over particular cuentan para la liquidación.

18.12. Más carreras en grupos de overs Descripción del mercado: ¿Qué equipo anotará más carreras después de un número especificado de overs en su entrada? **Reglas:** Si no se completa el número especificado de overs, la apuesta será anulada, a menos que el equipo haya quedado all out, haya declarado, haya alcanzado su objetivo o la apuesta ya haya sido determinada. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs especificados al momento de realizar la apuesta, debido a factores externos como mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos de Primera Clase, este mercado se refiere solo a la primera entrada de cada equipo. **18.13. Mayor asociación (partnership) inicial Descripción del mercado:** ¿Qué equipo anotará más

carreras antes de perder su primer wicket? **Reglas:** Si el equipo que batea termina 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 por lesión no cuenta como wicket. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si la entrada ha sido reducida debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. En partidos de Primera Clase, este mercado se refiere solo a la primera entrada de cada equipo. **Mercados del partido 18.14. Cuatros en el partido (Match Fours) Descripción del mercado:** ¿Cuántos cuatros se anotarán en el partido? **Reglas:** En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha

completado al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. Solo cuentan los cuatros anotados con el bate (en cualquier lanzamiento, legal o no). No cuentan overthrows, carreras por correr ni extras. Los cuatros anotados en un super over no cuentan. **18.15 Total de Seises en el Partido Descripción del mercado:** ¿Cuántos seises se conectarán 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 clima, salvo que la determinación de la apuesta ya haya quedado establecida antes de la reducción de overs. En partidos de **First Class** que finalicen empatados (*drawn*), las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, salvo que la determinación de la apuesta ya haya quedado establecida. Solo los seises anotados directamente con el bate (desde cualquier lanzamiento, sea legal o no) contarán para el total de seises. Los *overthrows* y los *extras* no cuentan. Los seises anotados en un *super over* no serán considerados. **18.16. Extras en el partido Descripción del mercado:** ¿Cuántos extras se anotarán en el partido? **Reglas:** Igual que en los anteriores. Todos los wides, no balls, byes, leg byes y carreras de penalización cuentan para el resultado final. Si hay carreras anotadas con el bate además de extras en el mismo lanzamiento, las carreras con el bate no se cuentan en el total de extras. Los extras en super over no cuentan. **18.17. Wides en el partido**

Descripción: ¿Cuántos wides se anotarán en total en el partido? **Reglas:** Igual que en los anteriores. Cualquier carrera resultante de un lanzamiento wide, excepto las carreras de penalización, contará para el total final. Los wides en un super over no cuentan. **18.18. Run outs en el partido Descripción del mercado:** ¿Cuántos run outs habrá en el partido? **Reglas:** Igual que antes, con las mismas condiciones de porcentaje de overs completados y partidos de Primera Clase. Los run outs en un super over no cuentan. **18.19. Wickets en el partido Descripción:** ¿Cuántos wickets caerán en el partido? **Reglas:**

Igual que antes. Retired hurt (bateador retirado por lesión) no se considera wicket. Los wickets en un super over no cuentan. **18.20. Ducks en el partido Descripción:** ¿Cuántos "ducks" (bateadores eliminados sin anotar carrera) habrá en total en el partido? **Reglas:** Igual que antes. Un duck se considera cuando un bateador es eliminado con cero carreras. Retired hurt no cuenta como eliminación. 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:** Se determina por cuántas entradas individuales con 50+ o 100+ carreras se anotan en el partido. Un puntaje mayor a 100 cuenta tanto para 50 como para 100. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos

el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. **18.22. Over máximo en el partido Descripción:** ¿Cuántas carreras se anotarán en el over con mayor puntaje del partido? **Reglas:** En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. Todas las carreras, incluyendo extras, cuentan para la liquidación. Los super overs no cuentan. Para "The Hundred", un over consta de 5 lanzamientos legales, por lo que una entrada completa tiene 20 overs. Las demás reglas se mantienen igual que en otros formatos de overs limitados. **18.23. Mejor bateador del partido Descripción:** ¿Qué bateador anotará más carreras en el partido? **Reglas:** El resultado se determina por el bateador con el puntaje individual más alto en el partido. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 50% de los overs programados en cualquiera de las entradas al momento de la apuesta, debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas para mejor bateador en partidos de Primera Clase aplican solo para la primera entrada de cada equipo, y serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es reemplazado por un sustituto por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el sustituto. Si un bateador no batea pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas sobre ese bateador se mantendrán. Si un bateador es sustituido después de abrirse el mercado en vivo, el mercado original será cerrado y liquidado normalmente, incluso si el sustituto anota el puntaje más alto. Se

podrá ofrecer un nuevo mercado con selecciones actualizadas. Si dos o más jugadores anotan la misma cantidad de carreras, se aplicarán las reglas de empate (dead-heat). Las carreras anotadas en un super over no cuentan. **18.24. Mejor lanzador del partido Descripción:** ¿Qué lanzador tomará más wickets en el partido? **Reglas:** El resultado se determina por el lanzador con más wickets en el partido. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 50% de los overs programados en cualquiera de

las entradas al momento de la apuesta, debido a factores externos, incluyendo mal tiempo. Las apuestas para mejor lanzador en partidos de Primera Clase aplican solo para la primera entrada de cada equipo, y serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. Si un jugador fue nombrado en el sorteo, pero luego es reemplazado por un sustituto por conmoción cerebral, ese jugador seguirá siendo contado, al igual que el sustituto. Si un lanzador no lanza, pero fue nombrado en el XI inicial, las apuestas sobre ese lanzador se mantendrán. Si un sustituto (por conmoción u otra causa) no nombrado en el XI inicial toma la mayor cantidad de wickets, las apuestas serán anuladas. Si dos o más lanzadores tienen el mismo número de wickets, ganará el que haya concedido menos carreras. Si hay empate en wickets y carreras concedidas, se aplicarán las reglas de empate. Los wickets tomados en un super over no cuentan. Si ningún lanzador toma wickets en una entrada, todas las apuestas serán anuladas. **18.25. Equipo del mejor bateador Descripción:** ¿Qué equipo tendrá al mejor bateador del partido? **Reglas:** Se aplican las mismas reglas que en Mejor Bateador del Partido. Se aplican reglas de empate si el bateador con más carreras de ambos equipos empata. Si la apuesta ya fue determinada al momento de finalizar el partido, las apuestas se mantendrán.

18.26. Equipo del mejor lanzador Descripción: ¿Qué equipo tendrá al mejor lanzador del partido? **Reglas:** Se aplican las mismas reglas que en Mejor Lanzador del Partido. Se aplican reglas de empate si el lanzador con más wickets de ambos equipos empata. Si la apuesta ya fue determinada al momento de finalizar el 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 del partido declarado oficialmente. Se aplican reglas de empate. Si no se declara oficialmente jugador del partido, todas las apuestas serán anuladas. Todos los jugadores que hayan participado, incluidos sustitutos, se considerarán. Si un jugador no juega, las apuestas serán anuladas. **18.28. Ventaja en la primera entrada Descripción:** ¿Cuál será la diferencia de carreras entre las primeras entradas en un partido de Primera Clase? **Reglas:** Ambas primeras entradas deben completarse. Se aplican reglas de empate en caso de empate. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. **18.29. Cincuenta/Cien en el partido Descripción:** ¿Se anotará un cincuenta/cien en el partido? **Reglas:** Cualquier puntaje de 50 o más cuenta como cincuenta; similar para cien. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han jugado menos de 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada. **18.30. Cincuenta/Cien en la primera entrada**

Descripción: ¿Se anotará un cincuenta/cien en la primera entrada del partido? **Reglas:** Igual que en el punto anterior, pero este mercado se refiere solo

a la primera entrada del partido, no a las primeras entradas de ambos equipos. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados en la primera entrada debido a factores externos, incluyendo mal tiempo, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, la entrada debe completarse o superarse los 200 overs, salvo que la apuesta ya haya sido determinada antes de la reducción. **18.31. Puntaje individual más alto Descripción:** ¿Cuál será el puntaje más alto anotado por un bateador en el partido? **Reglas:** Igual que en los anteriores, con anulación si no se cumple porcentaje de overs, o menos de 200 overs en Primera Clase. Se aplican reglas de empate. **Mercados por delivery 18.32. Carreras por delivery Descripción:** ¿Cuántas carreras se anotarán en el delivery especificado? **Reglas:** El resultado se determina por las carreras añadidas al total del equipo en el delivery especificado. Todos los lanzamientos ilegales cuentan como delivery. Por ejemplo, si un over comienza con un wide, el primer delivery se liquidará como 1 y aunque no haya habido lanzamiento legal, el siguiente será el delivery 2 del over. Si un delivery da lugar a un free hit, o debe repetirse debido a ilegalidad, las carreras del delivery adicional no cuentan. Se incluyen todas las carreras, con bate o no. Por ejemplo, un wide con tres carreras extra se considera 4 carreras en total en ese delivery. Para "The Hundred", un over consta de 5 lanzamientos legales, y una entrada completa tiene 20 overs. Por ejemplo, si no hay lanzamientos ilegales, el 5to lanzamiento se muestra como "X carreras en el 5to delivery, 1er over" y el 6to como "X carreras en el 1er delivery, 2do over". Si hay ilegalidad en los primeros 5 lanzamientos, el 6to lanzamiento será "X carreras en el

6to delivery, 1er over". Las demás reglas se mantienen igual que en otros formatos. **Mercados por over 18.33. Carreras en el over Descripción:** ¿Cuántas carreras se anotarán en el over especificado? **Reglas:** El over debe completarse para que las apuestas sean válidas, salvo que ya haya liquidación. Si una entrada termina durante un over, este se considerará completado, salvo que la entrada termine por factores externos (mal tiempo), en cuyo caso las apuestas serán anuladas salvo que ya se haya liquidado. Si el over no comienza por cualquier razón, todas las apuestas serán anuladas. Extras y carreras de penalización en el over cuentan, salvo que las carreras de penalización causen que la entrada o el partido terminen antes de que se lance la primera bola del over, en cuyo caso el over será anulado. Si ocurre un run out en la carrera del lanzador para terminar el juego y no hay lanzamiento en ese over, las apuestas serán anuladas. Para "The Hundred", un over tiene 5 lanzamientos legales, una entrada tiene 20 overs. Las demás reglas se mantienen igual que otros formatos. **18.34. Boundary en el over Descripción:** ¿Habrá un boundary en el over especificado? **Reglas:** Igual que para "Carreras en el over". Solo cuentan boundaries anotados con el bate (cualquier lanzamiento, legal o no). No cuentan overthrows, carreras por correr ni extras. **18.35. Wicket en el over Descripción:** ¿Habrá un wicket en el over especificado? **Reglas:** Igual que para "Carreras en el over". Para liquidación, cualquier wicket cuenta, in-

cluyendo run outs. Un bateador retirado por lesión no cuenta como wicket. Si un bateador es "timed out" o "retired out", el wicket se considera que ocurrió en la bola anterior. **18.36. Over impar/par**

Descripción: ¿El número de carreras anotadas en el over especificado será impar o par? **Reglas:** Igual que para "Carreras en el over". El cero se considerará un número par.

Mercados Grupales

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 sea eliminado, declare, alcance su objetivo o que la apuesta ya haya sido determinada. Extras y carreras de penalización en ese grupo de overs cuentan para la liquidación de ese grupo. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si en algún momento la entrada se reduce a menos del 80% del máximo de overs estipulado al momento de la apuesta, salvo que ya se haya determinado el resultado antes de la reducción. Para "The Hundred", un over consiste en 5 lanzamientos legales, y una entrada completa tiene 20 overs. Las demás reglas son las mismas que en otros formatos de overs limitados. **18.38. Wickets en grupos de overs Descripción:** ¿Cuántos wickets caerán en el número especificado de overs? **Reglas:** Igual que en carreras en grupos de overs. Para liquidación, si un bateador es "timed out" o "retired out", el wicket se considera en la bola anterior. Retirado por lesión no cuenta como wicket. Para "The Hundred", igual que arriba. Las demás reglas son las mismas que en otros formatos de overs limitados. **18.39. Carreras en sesión Descripción:** ¿Cuántas carreras se anotarán en la sesión especificada? **Reglas:** Se determina por el total de carreras anotadas en esa sesión, sin importar qué equipo las anotó. Si se lanzan menos de 20 overs en una sesión, las apuestas serán anuladas, salvo que ya se haya determinado el resultado.

Mercados de entradas (innings)

18.40. Carreras en entrada Descripción: ¿Cuántas carreras anotará un equipo en una entrada especificada? **Reglas:** En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados al momento de la apuesta debido a factores externos, salvo que ya se haya determinado el resultado. Las apuestas en entradas futuras se mantienen válidas independientemente de las carreras anotadas en entradas previas o actuales. En partidos empatados de Primera Clase, apuestas anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, salvo que ya se haya determinado el resultado. También serán anuladas si en una entrada incompleta se han lanzado menos de 60 overs, salvo que ya se haya determinado el resultado. Si un equipo declara, la entrada se considera completa para la liquidación. **18.41. Wickets en entrada Descripción:** ¿Cuántos wickets perderá el equipo bateador en la

entrada actual? **Reglas:** Igual que en carreras en entrada para overs limitados y Primera Clase. Retirado por lesión no cuenta como wicket. Si un equipo declara, la entrada se considera completa para la liquidación. **18.42. Cuatros en entrada Descripción:** ¿Cuántos cuatros anotará el equipo bateador en la entrada actual? **Reglas:** Igual que para "Más cuatros". **18.43. Seis en entrada Descripción:** ¿Cuántos seis anotará el equipo bateador en la entrada actual? **Reglas:** Igual que para "Más seises". **18.44. Extras en entrada Descripción:** ¿Cuántos extras se sumarán a la entrada del equipo nombrado? **Reglas:** Igual que para "Más extras". **18.45. Wides concedidos en entrada Descripción:** ¿Cuántos wides lanzará el equipo nombrado como lanzador? **Reglas:** Igual que para "Wides en partido".

18.46. Ceros (ducks) en entrada Descripción: ¿Cuántos ceros se anotarán en la entrada del equipo nombrado? **Reglas:** Igual que para "Ceros en partido". **18.47. Run outs en entrada Descripción:** ¿Cuántos run outs se concederán en la entrada? **Reglas:** Igual que para "Más extras". **18.48. Over máximo en entrada Descripción:** ¿Cuántas carreras se anotarán en el over con más carreras de la entrada actual? **Reglas:** Igual que para "Over máximo en partido". **18.49. Carreras en entrada, ¿impar o par? Descripción:** ¿El total de carreras en la entrada será impar o par? **Reglas:** Si la entrada es abandonada, perdida o no hay resultado oficial, todas las apuestas serán anuladas. **18.50. Entrada terminará con un boundary Descripción:** ¿La última bola de la entrada será un boundary? **Reglas:** Solo cuentan boundaries anotados con el bate (legal o no). No cuentan overthrows, run fours ni extras. En partidos de overs limitados, si hay reducción de overs tras la apuesta por factores externos, o si el partido se abandona o no hay resultado oficial, las apuestas serán anuladas. **18.51. Mejor bateador en entrada Descripción:** ¿Qué bateador anotará más carreras para el equipo nombrado? **Reglas:** Igual que para "Mejor bateador del partido", pero aplicado solo a la entrada del equipo nombrado. En overs limitados, apuesta anulada si no se ha completado al menos el 50% de los overs al momento de la apuesta. En Primera Clase, solo primera entrada del equipo y anulada si menos de 200 overs jugados salvo que se haya determinado la apuesta.

Si un jugador nombrado en sorteo es reemplazado por sustituto por conmoción, ambos cuentan. Si un bateador no batea pero está en el XI inicial, la apuesta se mantiene. Si hay sustitución después de abrir mercado en vivo, se cierra el mercado original y se liquida; se puede abrir uno nuevo. Si hay empate en carreras, se aplican reglas de empate. Carreras en super over no cuentan. **18.52. Mejor lanzador en entrada Descripción:** ¿Qué lanzador tomará más wickets para el equipo nombrado? **Reglas:** Igual que para "Mejor lanzador del partido", aplicado a la entrada del equipo nombrado. Reglas similares para reemplazos, empate, no bowling, y porcentaje de overs completados. **18.53. Último bateador en pie Descripción:** ¿Qué bateador quedará no out al final de la entrada? **Reglas:** Si hay dos o más bateadores no out al final, gana el último que enfrentó un delivery (legal o no). No se considera no out si retirado por lesión o no bateó. Si batean más de 11 jugadores, la apuesta será anulada.

En overs limitados, si la entrada se reduce por factores externos después de la apuesta, será anulada. Se consideran todos los jugadores que participaron, incluidos sustitutos. **18.54. Lanzador más económico Descripción:** ¿Qué lanzador concederá menos carreras por over en la entrada? **Reglas:** El resultado es el lanzador con menor promedio de carreras por over, incluyendo wides y no balls, pero no byes, leg byes ni penalizaciones. Si un lanzador no lanza pero está en el XI inicial, apuesta válida. En Primera Clase, solo primera entrada y anulada si menos de 200 overs jugados salvo que se haya determinado la apuesta. Reemplazos por conmoción cuentan.

Si hay empate exacto en carreras por over, se aplican reglas de empate. Carreras concedidas en 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 "not out", ese será el resultado final. Si no batea, la apuesta será anulada. Si se retira por lesión pero vuelve, se cuentan todas las carreras anotadas en la entrada. Si no vuelve, se considera el resultado al momento de retirarse. En partidos de overs limitados, apuestas anuladas si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas, salvo que ya se haya determinado el resultado o se determine después. Se considerará resultado determinado si se supera la línea al momento de la apuesta o el bateador es eliminado. En partidos empatados de Primera Clase, apuestas anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, salvo que ya se haya determinado el resultado. Para apuestas pre-partido, solo cuenta la primera entrada del bateador. Carreras anotadas en super over no cuentan. **18.56. Carreras combinadas de bateadores Descripción:** ¿Cuántas carreras anotarán en total los bateadores nombrados? **Reglas:** Igual que "Carreras del bateador". Si alguno no batea, apuesta anulada, salvo que ya se haya determinado el resultado o se determine después. **18.57. Cuatros del bateador Descripción:** ¿Cuántos cuatros pegará el bateador nombrado? **Reglas:** Igual que en carreras del bateador, pero aplicando a los cuatros pegados. Solo cuentan cuatros dados con el bate (legal o no). No cuentan overthrows, run fours ni extras. Para apuestas pre-partido, solo cuenta la primera entrada. Cuatros en super over no cuentan. **18.58. Seises del bateador Descripción:** ¿Cuántos seises pegará el bateador nombrado?

Reglas: Igual que para cuatros, pero aplicado a seises. Solo seises dados con el bate (legal o no) cuentan. No cuentan overthrows ni extras. Para apuestas pre-partido, solo cuenta la primera entrada. Seises en 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. Lanzamientos enfrentados por el bateador Descripción:** ¿Cuántos lanzamientos enfrentará el bateador nombrado? **Reglas:** Para coincidir con el scorecard, los wides no cuentan, pero los no-balls sí. Si se retira por lesión y vuelve, se cuentan todos los lanzamientos enfrentados. Si no vuelve, se considera el total hasta retirarse. Mismas reglas de overs completados y partidos empatados que en carreras del bateador. Para apuestas pre-partido, solo primera entrada. Lanzamientos en super over no cuentan. **18.61. Forma de eliminación del bateador**

Descripción: ¿Cómo será eliminado el bateador nombrado? **Reglas:** Si no es eliminado o se retira sin volver, apuesta anulada. Si se retira y vuelve y es eliminado, apuesta válida. "Caught and bowled" se incluye como atrapado por el fielder. **18.62. Wickets del lanzador Descripción:** ¿Cuántos wickets tomará el lanzador nombrado? **Reglas:** Si no lanza, apuesta anulada. Mismas reglas de overs completados y partidos empatados que en bateadores. Para apuestas pre-partido, solo primera entrada del lanzador. Wickets en super over no cuentan. **18.63. Carreras concedidas por el lanzador Descripción:** ¿Cuántas carreras concederá el lanzador nombrado? **Reglas:** Incluyen wides y no balls, pero no byes, leg byes ni penales.

Si no lanza, apuesta anulada. Mismas reglas de overs completados y partidos empatados que en bateadores. Para apuestas pre-partido, solo primera entrada. Carreras concedidas en super over no cuentan. **18.64. Rendimiento del jugador nombrado Descripción:** ¿Cuántos puntos anotará el jugador nombrado según el sistema de puntuación? **Reglas:** Puntos: 1 por carrera, 20 por wicket, 10 por catch, 25 por stumping. Si el jugador no batea ni lanza pero está en el XI inicial, apuesta válida. Si no está en el XI inicial, apuesta anulada. Mismas reglas de overs completados y partidos empatados que antes. En Primera Clase solo cuenta la primera entrada. Puntos en super over no cuentan. **18.65. Apuesta de bateadores (Matchbet) Descripción:** ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más carreras? **Reglas:** Mismas reglas de overs y partidos que en apuestas previas. Ambos deben estar en el XI inicial o ser sustitutos. Si alguno no batea, apuesta válida. Carreras en super over no cuentan. **18.66. Apuesta de lanzadores (Matchbet) Descripción:** ¿Cuál de los jugadores nombrados tomará más wickets? **Reglas:** Igual que la anterior pero para wickets. Carreras en super over no cuentan. **18.67. Apuesta de jugadores all-rounder (Matchbet) Descripción:** ¿Cuál de los jugadores nombrados anotará más puntos según el sistema de puntuación? **Reglas:** Igual que en rendimiento de jugador nombrado. Carreras en super over no cuentan. **18.68. Apuesta de wicket keepers (Matchbet) Descripción:** ¿Cuál de los wicket keepers nombrados anotará más puntos en el sistema

de puntuación? **Reglas:** Igual que en rendimiento de jugador nombrado. Ambos deben comenzar el partido como wicket keepers o ser sustitutos. Si cambian su rol, la apuesta se liquida igual. Carreras en super over no cuentan. **Mercados de Partnership 18.69. Caída del siguiente wicket Descripción:** ¿Cuántas carreras habrá anotado el equipo bateador cuando caiga el siguiente wicket? **Reglas:** Si la sociedad termina con el final de una entrada, la apuesta se liquidará con el resultado final. Para efectos de liquidación, un bateador que se retira por lesión no cuenta como wicket. En partidos de overs limitados, la apuesta será anulada si no se ha completado al menos el 80% de los overs programados en cualquiera de las entradas debido a factores externos, salvo que ya se haya determinado el resultado o se determine después. Se considerará resultado determinado si se supera la línea al momento de la apuesta o si cae el wicket en cuestión. En partidos empatados de Primera Clase, apuestas anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, salvo que el resultado ya haya sido determinado.

18.70. Próximo jugador eliminado Descripción: ¿Cuál será el próximo bateador en ser eliminado? **Reglas:** Si alguno de los bateadores se retira por lesión o si los bateadores en el crease no coinciden con los mencionados, las apuestas a ambos serán anuladas. Si no cae ningún wicket más, todas las apuestas serán anuladas. **18.71. Método de eliminación del siguiente wicket Descripción:** ¿Cómo será eliminado el próximo bateador? **Reglas:** El resultado se determina por el método de eliminación del siguiente wicket que caiga. Un bateador que se retira por lesión no cuenta como wicket. Si un bateador es retirado (retired out), todas las apuestas serán anuladas.

Si no cae el wicket especificado, todas las apuestas serán anuladas. "Caught and bowled" se incluye dentro de la categoría de atrapado por un fielder. **18.72. Carrera a 'X' carreras Descripción:** ¿Qué bateador llegará primero al número especificado de carreras? **Reglas:** Todas las apuestas se mantienen válidas, independientemente de cualquier reducción del partido. Si ninguno de los bateadores alcanza la cantidad especificada de carreras, el mercado se liquidará como 'Ninguno'. **18.73. Próximo límite (cuatro o seis) Descripción:** ¿Será el próximo límite un cuatro o un seis? **Reglas:** Si no hay más límites en la entrada, las apuestas serán anuladas. Solo cuentan los límites dados con el bate (legal o no). No cuentan los overthrows, run fours ni extras. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si la entrada se reduce a menos del 80% de los overs máximos estipulados en el momento de la apuesta, salvo que el resultado ya haya sido determinado antes de la reducción. En partidos empatados de Primera Clase, apuestas anuladas si se lanzan menos de 200 overs, salvo que el resultado ya haya sido determinado. Límites en 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 resultado oficial. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si, después de realizar la apuesta, se reduce el máximo de overs posibles en cualquier medida. **Mercados Unilaterales 18.75. Ambos equipos anotan 'X' carreras Descripción:** ¿Anotarán ambos equipos la cantidad especificada de carreras? **Reglas:** Conforme a las reglas de Runs en Entradas (Innings Runs), cada entrada se considerará completa si se han jugado al menos el 80% de los overs programados en el

momento de realizar la apuesta, y el mercado se liquidará en consecuencia. En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 100 overs en la primera entrada de cualquiera de los equipos, salvo que ya se haya determinado el resultado. 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 eliminación de cualquiera de los bateadores nombrados Descripción:** ¿Será alguno de los bateadores nombrados eliminado por el método especificado? **Reglas:** Todas las apuestas se liquidarán, independientemente de que alguno de los bateadores permanezca no out o se retire por lesión al final de la entrada. **18.77. Método de eliminación de ambos bateadores nombrados Descripción:** ¿Serán ambos bateadores eliminados por el método especificado? **Reglas:** Igual que

"Método de eliminación de cualquiera de los bateadores nombrados". **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", pero las carreras especificadas deben anotarse en ambas entregas mencionadas. **18.79. Wicket en la entrega Descripción:** ¿Caerá un wicket en la entrega especificada? **Reglas:** La entrega especificada debe completarse para que las apuestas sean válidas. Cualquier wicket cuenta, incluyendo run outs. Un bateador que se retira por lesión no cuenta como wicket. Si un bateador es "timed out" o "retired out", el wicket se considera ocurrido en la bola anterior. **18.80. Ambos bateadores anotan 'X' carreras en el over Descripción:** ¿Anotarán ambos bateadores la cantidad especificada de carreras en el over? **Reglas:** El over debe completarse para que las apuestas sean válidas, salvo que el

resultado ya se haya determinado. Si la entrada termina durante un over, ese over se considerará completo, salvo que la entrada termine por factores externos (como mal clima), en cuyo caso las apuestas serán anuladas, salvo que el resultado ya se haya determinado. Si el over no comienza por cualquier motivo, las apuestas serán anuladas. Las carreras deben anotarse con el bate para contar. Las apuestas se liquidan independientemente de si los bateadores son eliminados o se retiran por lesión antes de que comience el over. **18.81. Ambos bateadores anotan un límite en el over Descripción:** ¿Anotarán ambos bateadores un límite en el over? **Reglas:** Igual que "Ambos bateadores anotan 'X' carreras en el over". Cuatro y seis cuentan como límites. Solo cuentan límites anotados con el bate (legal o no). No cuentan overthrows, run fours ni extras. **18.82. Se anotan tanto un cuatro como un seis en un over Descripción:** ¿Se anotarán un cuatro y un seis en el over? **Reglas:** Igual que en los casos anteriores: el over debe completarse para que las apuestas sean válidas, salvo que ya se haya determinado el resultado. Si el over no comienza o la entrada termina por factores externos antes de completar el over, las apuestas serán anuladas, salvo que ya se haya determinado el resultado. Solo cuentan límites anotados con el bate (legal o no). No cuentan overthrows, run fours ni extras. **18.83. Milestones combinados de bateador y lanzador Descripción:** ¿Alcanzarán el bateador y el lanzador nombrados sus hitos especificados? **Reglas:** Para el bateador, igual que "Batter Runs". En partidos de Primera Clase, solo cuentan las carreras de la primera entrada. Para el lanzador, si no lanza, se considerará que tomó 0 wickets. En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no se completan al menos el 80% de los overs programados en la entrada correspondiente, salvo que el resultado ya se haya determinado.

En partidos empatados de Primera Clase, las apuestas serán anuladas si se lanzan menos de 200 overs, salvo que el innings de bowling del jugador haya terminado. Se considerará resultado determinado si se supera la línea de apuesta. En partidos de Primera Clase, solo cuentan los wickets y carreras de la primera entrada. Wickets y carreras en super overs no cuentan. **18.84. Milestones combinados de bateadores Descripción:** ¿Alcanzarán ambos bateadores sus

hitos especificados? **Reglas:** Igual que "Carreras combinadas de bateadores".

Notas para todos los mercados

18.85. Jugadores expulsados / retirados Un jugador expulsado se considera retirado (retired out) y se liquida como wicket. **18.86. Sustituciones por conmoción/tácticas** Cuando un jugador sale como sustituto, esto no cuenta como wicket. Si no regresa, el resultado final será el que tenía cuando salió. Cuando un jugador entra como sustituto, para liquidación se considerará que ambos (el sustituido y el sustituto) participaron plenamente en el partido. **18.87. Carreras por penalización después de la entrada** Las carreras por penalización añadidas a un equipo después del inicio de la entrada del equipo contrario no cuentan para la liquidación de mercados de la entrada anterior. **18.88. The Hundred** En The Hundred, un over consiste en 5 entregas legales, por lo que una entrada completa consta de 20 overs. Todas las demás reglas son iguales que en otros formatos de overs limitados. **18.89. Partidos creados incorrectamente** Si un partido se crea en un formato incorrecto (ej. T20 en vez de List A), las apuestas serán anuladas 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 punto [X] en el set [y]" se considerará nulo (cancelado). **19.2.** Si los mercados permanecen abiertos con un marcador incorrecto que tenga un impacto significativo en las cuotas, siendo el alcance del impacto determinado razonablemente por la casa de apuestas, ésta se reserva el derecho de anular las apuestas respectivas. **19.3.** Si los jugadores o 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 serán tomadas en cuenta para todos los mercados no determinados. Los mercados ya decididos no tomarán en cuenta estas deducciones. **19.6.** Si el árbitro concede punto(s) de penalización, todas las apuestas en ese juego se mantendrán válidas.

20. Fútbol australiano (Aussie rules football)

20.1. Todos los mercados excluyen el tiempo extra, a menos que se indique expresamente lo contrario. **20.2.** Tiempo regular de 80 minutos: Los mercados se basan en el resultado al finalizar los 80 minutos programados de juego, salvo que se indique expresamente lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo adicional por lesión o interrupción, pero no incluye tiempo extra. **20.3.** Si las cuotas fueron ofrecidas 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 alguno de los boxeadores no responde a la campana para el siguiente asalto, su oponente será considerado ganador en el asalto anterior. **21.2.** En caso de que la pelea sea declarada "Sin resultado" (No Contest), todas las apuestas serán anuladas. **21.3.** Si el número de asaltos programados cambia antes de la pelea, todas las apuestas en "Total de asaltos", "Apuesta por asalto" y "Método de victoria" serán anuladas. **21.4. Reglas para mercados de boxeo: 21.4.1.** Ganador (Para ganar la pelea): predice qué competidor ganará el combate. No se ofrece selección de empate. En el mercado de Ganador, cuando no se ofrece selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye peleas que terminen en empate mayoritario o empate técnico). **21.4.2.** 1x2 (Resultado de la pelea): predice el resultado del combate. Si la pelea termina en empate mayoritario o empate técnico, la selección ganadora será Empate. **21.4.3.** Total de asaltos (Más/Menos): apuesta sobre el asalto en el que se decidirá el resultado. Para efectos de liquidación, cuando se indique un medio asalto, 1 minuto con 30 segundos del respectivo asalto definirá el medio para determinar más o menos. Por ejemplo, 9.5 asaltos significa 1 minuto y 30 segundos del 10° asalto. Si la pelea termina exactamente a 1 minuto 30 segundos del 10° asalto, el resultado será más de 9.5 asaltos. **21.4.4.** Ganador y asalto exacto: predice en qué asalto el seleccionado ganará la pelea. Esta apuesta 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, su oponente será considerado ganador en el asalto anterior. En caso de decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión y las apuestas de asalto se considerarán perdedoras. **21.4.5.** Método de victoria: predice el método por el cual se decidirá el resultado de la pelea. Todas las apuestas se liquidarán según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se considera como nocaut o nocaut técnico.

21.4.6. Cualquier boxeador que gane antes del límite de asaltos: predice si la pelea se decidirá antes del número de asaltos programados. En caso de decisión técnica, para efectos de liquidación, la pelea se considerará que NO llegó al límite de asaltos.

22. MMA

22.1. Todos los mercados se liquidan según el resultado disponible inmediatamente después del final de la pelea. Cualquier apelación o modificación posterior al resultado no se considera para efectos de liquidación. **22.2.** Si alguno de los peleadores no responde a la campana para el siguiente asalto, su oponente será considerado ganador en el asalto anterior. **22.3.** En caso de retiro o sustitución de uno de los peleadores involucrados, las apuestas serán anuladas. **22.4.** Si la pelea es declarada "Sin resultado" (No Contest), todas las apuestas serán anuladas. **22.5.** Si el número de asaltos programados cambia antes de la pelea, todas las apuestas en "Total de asaltos", "Ganador y asalto exacto" y "Método

de victoria" serán anuladas. **22.6. Reglas para mercados de MMA: 22.6.1.** Ganador (Para ganar la pelea): predice qué competidor ganará el combate. No se ofrece selección de empate. En el mercado de Ganador, cuando no se ofrece selección de empate, todas las apuestas serán anuladas en caso de empate (esto incluye peleas que terminen en empate mayoritario o empate técnico). **22.6.2.** 1x2 (Resultado de la pelea): predice el resultado del combate. Si la pelea termina en empate mayoritario o empate técnico, la selección ganadora será Empate. **22.6.3.** Total (Más/Menos): apuesta sobre el asalto en el que se decidirá el resultado. Para efectos de liquidación, cuando se indique un medio asalto, 2 minutos con 30 segundos del respectivo asalto definirá el medio para determinar más o menos. Por ejemplo, 2.5 asaltos

significa 2 minutos y 30 segundos del 3° asalto. Si la pelea termina exactamente a 2 minutos 30 segundos del 3° asalto, el resultado será 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 según el resultado oficial declarado. Una victoria por descalificación se considera como nocaut o nocaut técnico. Para los fines del mercado de Método de Victoria, un KO (nocaut) incluye lo siguiente: Parada del árbitro debido a golpes mientras uno o ambos peleadores están de pie; Parada del árbitro debido a golpes mientras uno o ambos peleadores están en el suelo; Parada médica; Parada por el rincón/equipo del peleador; Retiro del peleador por lesión; Victoria por descalificación. Para los fines del mercado de Método de Victoria, una sumisión incluye lo siguiente: Parada del árbitro por rendición (tap-out); Parada del árbitro por sumisión técnica; Rendición verbal del peleador (incluyendo rendición verbal por golpes). **22.6.5 Ganador y Ronda Exacta** Este mercado predice la ronda específica en la que un peleador gana el combate. **Condiciones de Victoria:** Para que una apuesta a una ronda específica sea considerada ganadora, el peleador seleccionado debe ganar por Nocaut (KO), Nocaut Técnico (TKO), Descalificación (DQ) o Sumisión durante dicha ronda. **No Responder a la Campana:** Si un peleador no responde a la campana para la siguiente ronda, se considerará que el oponente ha ganado el combate en la ronda anterior. **Decisiones y Decisiones Técnicas:** En caso de una Decisión Técnica (detención antes del final del combate en la que el ganador es determinado por las tarjetas de puntuación de los

jueces) o una Decisión al completarse la distancia total programada, todas las apuestas a rondas específicas se considerarán perdedoras. **Aclaración:** Para efectos de determinación, una Decisión Técnica se tratará como una victoria por puntos (tarjetas de puntuación). Dado que no constituye una finalización (detención) dentro de una ronda, no se considerará como victoria en ninguna ronda específica, independientemente del momento en que el combate haya sido detenido. **22.6.6.** ¿La pelea llegará al límite?: predice si la pelea se decidirá antes del número programado de asaltos. En caso de decisión técnica, para efectos de liquidación, la pelea se considerará que NO llegó al límite.

23. Golf

23.1. Un jugador se considerará que ha participado en un torneo o en una ronda específica una vez que haya realizado el primer golpe de salida (tee off). Si un jugador se retira, abandona o es descalificado después de haber realizado el primer golpe de salida, las apuestas se mantendrán. **23.2.** En torneos afectados por mal clima u otras razones similares, las apuestas se liquidarán con base en el resultado oficial, independientemente del número de rondas jugadas. **23.3.** Si el torneo es abandonado, todas 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.** Para efectos de liquidación, se utilizan los resultados oficiales del sitio del tour en el momento de la entrega del trofeo (las descalificaciones posteriores a este momento no se considerarán). **23.6.** En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad, etc.), todos los mercados no decididos permanecerán sin liquidar y la negociación continuará tan pronto la ronda o el torneo se reanuden.

23.7. En caso de corredores no participantes (non-runners), las apuestas de "2 bolas" y "3 bolas" serán anuladas. **23.8. Reglas de mercados de golf: 23.8.1.** "2 Balls" (2 bolas) predice qué jugador obtendrá el puntaje más bajo en la ronda listada. Si ambos jugadores se retiran en el mismo hoyo, el mercado será anulado. El mercado será anulado si ambos competidores logran el mismo puntaje en la ronda afectada. Un jugador se considera corredor si realiza el tee off en su primer hoyo programado. **23.8.2.** "3 Balls" (3 bolas) predice qué jugador obtendrá el puntaje más bajo en la ronda listada. Se aplican reglas de empate (dead heat). **23.8.3.** "Ganador absoluto" (Outright Winner) - todas las apuestas absolutas se liquidan con el jugador que reciba el trofeo. Se considera el resultado de desempates. Si un torneo se reduce del número programado de hoyos por cualquier razón (ejemplo: mal clima), las apuestas absolutas (excepto "líder de la primera ronda") hechas antes de la última ronda completada se liquidarán con el jugador que reciba el trofeo. **23.8.4.** "Apuestas de grupo (Top XY)" - el ganador será el jugador que obtenga la mejor posición al final del torneo. Se aplican reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina por desempate. Caso especial: si se ofrece una apuesta de grupo y solo un competidor comienza, las apuestas relacionadas con dicho grupo serán anuladas. **23.8.5.** "Posición final de un jugador nombrado" - en caso de empate para una posición final, se tomará en cuenta la posición empatada. Por ejemplo, un empate con 4 jugadores más en el puesto 7º contará como posición final 7ª. **23.8.6.** "Líder al final de la ronda (ejemplo: ganador primera ronda)" - la liquidación se basa en el puntaje del torneo al final de la ronda especificada. Se aplican reglas de empate. **23.8.7.** "Terminando en Top 4/Top 5/Top 6/Top 10/Top 20 del torneo" - se aplican reglas de empate.

23.8.8. "Ganar/No ganar un Major" - los 4 majors son US Open, US Masters, USPGA y British Open. **23.8.9.** "Mercados de competidores" - si el competidor afectado se retira, todos los mercados no decididos relacionados 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 "Hoyo" y "Hoyo de a a b" - si un jugador listado en el grupo se retira, todos los mercados relacionados y no decididos serán anulados. **23.8.12.** "Ganador" - se liquidará con el ganador oficial del torneo completo (incluyendo hoyos extras). Las apuestas a todos los jugadores listados se mantendrán una vez que hayan realizado el tee off. **23.8.13.** "Ganador de grupo" - el ganador de este mercado es el jugador con el puntaje más bajo dentro de cierto grupo de jugadores al finalizar el torneo. Solo los jugadores que forman parte del mercado pertenecen a ese grupo. Si dos o más jugadores del grupo empatan con el puntaje más bajo del torneo dentro de ese grupo, se aplican reglas de empate. **23.8.14.** "Líder al final de la ronda x" - si dos o más jugadores empatan en el liderazgo tras una ronda, se aplican reglas de empate. Si un jugador no realiza ni un solo golpe en un torneo, será anulado para todos los mercados "Líder al final de ronda". Si un jugador se retira del torneo, será anulado para todos esos mercados, siempre que no haya jugado un golpe en la ronda respectiva.

24. Carreras de Motociclismo 24.1. Si un evento específico se pospone o se abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas siguientes. **25. Atletismo** 25.1. Si un evento específico se pospone o se abandona, las apuestas seguirán siendo válidas siempre que el evento se complete dentro de las 72 horas siguientes.

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

27. Fórmula 1

27.1. Reglas generales de apuestas en Fórmula 1: 27.1.1. A menos que se indique lo contrario en las reglas del mercado, el resultado válido para efectos de liquidación será el que se determine en el momento de la presentación del podio. 27.1.2. Si un evento se acorta debido a condiciones climáticas u otras circunstancias, pero es considerado oficial por la asociación correspondiente, las apuestas se liquidarán conforme a ese resultado siempre y cuando se otorguen puntos completos. 27.1.3. Si una carrera se pospone para otro día (según 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 ("dead heat") si el número de ganadores excede la cantidad esperada de selecciones ganadoras para un mercado específico. 27.1.5. Si uno o más pilotos deben comenzar la carrera desde el pit lane, se les clasificará al final de la parrilla de salida para efectos de liquidación. 27.1.6. Si los competidores (reflejados como selecciones individuales) abandonan en vueltas distintas, se tomará en cuenta el número de vueltas completadas para la liquidación. **27.2. Reglas de mercados por equipo** 27.2.1. "Ganador (equipo)", "Top x (equipo)" y "Duelo directo (equipo)" se liquidarán a favor del equipo cuyo auto esté mejor clasificado en el resultado final. 27.2.2. "Primero en abandonar (equipos)" se liquidará con el equipo que haya retirado un auto primero. Nota: Se aplican

reglas específicas del mercado de retiros.

27.2.3. “Primera parada en boxes (equipos)” se liquidará con el equipo cuyo auto haya ingresado primero al pit lane. Nota: Se aplican reglas específicas del mercado de paradas en boxes. 27.2.4. El total de adelantamientos por equipo se liquidará con base en el número acumulado de adelantamientos de ambos autos del equipo especificado. Nota: Se aplican reglas específicas del mercado de adelantamientos. **27.3. Reglas para mercados de vuelta más rápida** 27.3.1. El piloto que logre la vuelta más rápida en la vuelta especificada, grupo de vueltas o carrera será considerado el ganador. 27.3.2. El tiempo de vuelta en milisegundos será válido para efectos de liquidación. **27.4. Reglas para mercados de Duelo directo y Ganador de grupo** 27.4.1. Si todos los competidores (reflejados como selecciones individuales) se retiran en la misma vuelta, el mercado será anulado. 27.4.2. Los mercados serán anulados si uno de los pilotos se retira en la vuelta de formación o antes de esta. **27.5. Reglas para mercados de adelantamientos** 27.5.1. Un adelantamiento debe mantenerse hasta el final de la vuelta para que sea considerado válido para la liquidación. 27.5.2. Los adelantamientos realizados durante la primera vuelta no se consideran válidos para la liquidación. 27.5.3. Los adelantamientos realizados por un piloto en la misma vuelta en la que entra o sale de boxes no se considerarán para la liquidación. 27.5.4. Los adelantamientos realizados a un auto en la vuelta en que este se retira no se considerarán para la liquidación. 27.5.5. Las acciones de doblar o desdoblar no se consideran adelantamientos.

27.6. Reglas para mercados de retiros 27.6.1. Un auto se considera retirado a efectos de liquidación si no cruza la línea de meta cuando la sesión es declarada finalizada, salvo que el auto/piloto haya sido descalificado. 27.6.2. Si más de un competidor se retira en la misma vuelta en la que ocurrió el primer retiro, se aplicará la regla de empate (“dead heat”). 27.6.3. Si un auto se retira en boxes o en el pit lane, se tomará como referencia la última vuelta completada para efectos de liquidación. **27.7. Reglas para mercados de paradas en boxes** 27.7.1. El auto que ingrese primero al pit lane será considerado el ganador de este mercado. 27.7.2. Si un auto entra al pit lane y se retira, igual se contará como una parada en boxes válida para efectos de liquidación. **27.8. Reglas para el mercado de finalistas totales** 27.8.1. Un piloto solo se considera como finalista para efectos de liquidación si cruza la línea de meta cuando la sesión ha sido declarada finalizada.

28. Ajedrez 28.1. Notas Generales Todas las apuestas se refieren a una sola partida, tal como se describe en la oferta, a menos que se indique lo contrario. Si la partida no se completa (por ejemplo, si se abandona o se da por terminada), todos los mercados relacionados se considerarán nulos, a menos que su resultado ya haya sido determinado. Cada movimiento se cuenta cuando las Blancas realizan una jugada (si las Blancas han hecho 10 movimientos, se considera que la partida tiene 10 movimientos), a menos que se especifique lo contrario en la descripción del mercado.

Todos los movimientos y eventos se basan en el protocolo oficial de la partida.

28.2. Mercados: 28.2.1. ¿Habrá jaque mate? La apuesta se liquida como Ganada si la partida termina en jaque mate. Se liquida como Perdida si la partida termina en tablas, abandono, tiempo agotado o ahogado sin jaque mate. **28.2.2. Número total de enroques** La apuesta se liquida según el número total de enroques realizados por ambos jugadores (0, 1 o 2). Se incluyen tanto el enroque corto como el largo. **28.2.3. Primer movimiento** El Usuario Final debe predecir correctamente cuál será la primera jugada de la partida (por ejemplo, e4, d4). **28.2.4. Primera pieza en moverse** La apuesta se liquida según el tipo de pieza (peón o caballo) que se mueva primero por cualquiera de los jugadores en la partida correspondiente. **28.2.5. Primera pieza capturada** La apuesta se liquida según la pieza (peón, caballo, alfil, torre o dama) que sea capturada primero durante la partida. **28.2.6. ¿Habrá promoción de peón?** La apuesta se liquida como Ganada si cualquier peón es promovido durante la partida. La promoción por cualquiera de los jugadores cuenta para este mercado. **28.2.7. ¿Habrá en passant?** La apuesta se liquida como Ganada si ocurre una captura "al paso" durante la partida. "En passant" es una captura especial de peón que solo puede ocurrir inmediatamente después de que un peón del oponente avanza dos casillas desde su posición inicial, quedando al lado de tu peón en la misma fila pero en columna adyacente. Tu peón puede capturarlo como si solo hubiese avanzado una casilla.

28.2.8. ¿Habrá ahogado? La apuesta se liquida como Ganada solo si la partida termina oficialmente en ahogado. El ahogado ocurre cuando el jugador al que le toca mover no tiene jugadas legales disponibles, pero su rey no está en jaque. **28.2.9. ¿Quién tendrá más piezas al final?** La apuesta se liquida según el número total de piezas (incluyendo peones) que le queden a un jugador al finalizar la partida. Si ambos jugadores tienen el mismo número de piezas, la apuesta se liquida como Empate. **28.2.10. Número final de piezas** La apuesta se liquida según el número total de piezas que queden en el tablero al finalizar la partida (sumando ambas partes), incluyendo peones. **28.2.11. Número de jaques** La apuesta se liquida según el número total de veces que se dé jaque durante la partida. **28.2.12. Movimientos totales** La apuesta se liquida según el número total de movimientos realizados hasta el final de la partida. **28.2.13. Jaque mate antes del movimiento {X}** La apuesta se liquida como Ganada si el jaque mate ocurre antes del número de movimiento especificado. Cada movimiento se cuenta cuando las Blancas hacen una jugada (si las Blancas han hecho 10 jugadas, se consideran 10 movimientos). **28.2.14. La partida terminará antes del movimiento {X}** La apuesta se liquida como Ganada si la partida (por jaque mate, abandono o empate) termina antes del movimiento X. Cada movimiento se cuenta cuando las Blancas hacen una jugada. **28.2.15. Primer jaque** La apuesta se liquida como Ganada si el Usuario Final predice qué jugador (Blancas o Negras) dará el primer jaque.

28.2.16. ¿Quién finalizará en una mejor posición en la clasificación final? La apuesta se liquida según la posición final del jugador en la clasificación oficial del torneo. En caso de igualdad en puntos, se utilizarán los criterios de desempate oficiales de http://Chess.com para determinar el resultado. Si no

se aplican desempates oficiales (por ejemplo, si los jugadores acuerdan compartir posiciones), o si el sitio oficial no publica una clasificación ordenada (por ejemplo, "1.º–2.º lugar: ambos jugadores"), las apuestas se considerarán nulas. Si un jugador no comienza el torneo (es decir, juega 0 partidas), todas las apuestas relacionadas serán nulas. **28.2.17. ¿Quién ganará más partidas con Blancas?** La apuesta se liquida según quién obtenga más victorias jugando con piezas Blancas. Si ambos jugadores obtienen la misma cantidad de victorias con Blancas, el resultado será Empate (X). Si un jugador no disputa ninguna partida con Blancas, las apuestas sobre él serán nulas. **28.2.18. ¿Quién ganará más partidas con Negras?** La apuesta se liquida según quién obtenga más victorias jugando con piezas Negras. Si ambos jugadores obtienen la misma cantidad de victorias con Negras, el resultado será Empate (X). Si un jugador no disputa ninguna partida con Negras, las apuestas sobre él serán nulas. **28.2.19. Número total de victorias combinadas** La apuesta se liquida según el número total de victorias obtenidas por ambos jugadores en el torneo correspondiente. Solo se cuentan las victorias. Ejemplo: Jugador A = 7 victorias, Jugador B = 6 victorias → Total = 13. **28.2.20. Total de victorias del jugador** La apuesta se liquida según el número total de victorias del jugador, sin importar el color de las piezas. Si el jugador no comienza el torneo, las apuestas serán nulas.

28.2.21. Total de victorias del jugador con Blancas La apuesta se liquida según las victorias obtenidas por el jugador jugando solo con Blancas. Si el jugador no disputa ninguna partida con Blancas, las apuestas serán nulas. **28.2.22. Total de victorias del jugador con Negras** La apuesta se liquida según las victorias obtenidas por el jugador jugando solo con Negras. Si el jugador no disputa ninguna partida con Negras, las apuestas serán nulas. **28.2.23. Total de puntos del jugador** Los puntos se cuentan en todas las partidas jugadas, incluidos los resultados técnicos (por ejemplo, victorias o derrotas por incomparecencia) de la siguiente manera: Victoria (incluyendo técnica) = 1 punto Empate = 0.5 puntos Derrota (incluyendo técnica) = 0 puntos Si el jugador se retira durante el torneo, solo se contarán las partidas completadas. **28.2.24. ¿El jugador comenzará 3-0?** La apuesta se liquida como Ganada si el jugador gana las primeras 3 (tres) partidas consecutivas del torneo, incluyendo victorias técnicas. Si el jugador pierde o empata cualquiera de las primeras 3 partidas, la apuesta se liquida como Perdida. **III. Reglas especiales de Esports Definiciones e Interpretaciones** A efectos de estas reglas: **Organizador del Torneo** significa la persona, entidad o consorcio de entidades responsable de la planificación, coordinación, gestión y ejecución de un torneo o competición de esports. El Organizador del Torneo tiene autoridad sobre las reglas del evento, el calendario, la recopilación de resultados, el formato competitivo, la elegibilidad de los participantes, la logística del recinto o plataforma, la aplicación de disciplina y la operación de la infraestructura del torneo, ya sea realizado en modalidad online, presencial o híbrida.

Mapa o Juego se refiere a un segmento jugable discreto de una partida, según lo definido por las reglas del torneo correspondientes a ese título. **Ronda** se

refiere a una sub-unidad de un mapa o juego conforme a las reglas del torneo. **Partido (Match)** se refiere al enfrentamiento completo según lo definido por las reglas del torneo. **Evento clave o Evento significativo** significa cualquier acción o suceso dentro del juego que cambie de forma relevante el estado competitivo, la posición o la probabilidad del resultado del partido, incluyendo, entre otros: eliminaciones (kills), muertes, capturas de objetivos, destrucción de estructuras, victorias de rondas, picos de poder (power spikes), cambios de mapa o de lado y cualquier otra acción que afecte materialmente el resultado probable del partido. **Caída del juego (Game crash)** significa la terminación, cierre o fallo no intencionado del software del juego o del sistema subyacente durante un partido activo, que provoque la imposibilidad de uno o más jugadores de continuar el juego normal, la pérdida de información del estado de la partida o la interrupción de la integridad del encuentro. Un Game Crash incluye cualquier evento en el que la aplicación del juego se congele, se cierre forzosamente, desconecte inesperadamente a un jugador o deje de funcionar conforme a la jugabilidad esperada. **Reinicio (Restart)** se refiere a una situación en la que una ronda se restablece antes de haberse completado y se juega nuevamente desde el inicio, normalmente debido a problemas técnicos como desconexión de jugadores, fallos de hardware o errores administrativos. El marcador del partido permanece sin cambios y la ronda reiniciada se considera una continuación del juego normal una vez reanudada. **Repetición (Replay)** significa una situación en la que un partido, mapa, juego o ronda se vuelve a jugar íntegramente, según lo decida el Organizador del Torneo, debido a problemas técnicos, infracciones de reglas u otras circunstancias que impidan mantener el resultado original. Un replay se diferencia de un restart en que implica repetir todo el segmento de juego (por ejemplo, el mapa o el partido completo) en lugar de reanudar o recargar una ronda en curso. En caso de replay, se aplicará la Regla 1.12.

Violación de Integridad se refiere a cualquier acto u omisión que, de manera intencional o negligente, comprometa la equidad, legitimidad o integridad de una competición de esports. Dichas violaciones incluyen, entre otras: Hacer trampa mediante el uso de software, hardware u otros métodos no autorizados que otorguen una ventaja injusta; Explotación intencional de errores (bugs) o mecánicas del juego no permitidas por las reglas oficiales (bug abuse); Arreglo de partidos o manipulación de resultados, incluida la derrota deliberada por beneficio económico u otra ganancia externa; Uso de sustancias prohibidas que afecten el rendimiento del jugador; Cualquier otra conducta indebida o fraudulenta destinada a distorsionar la competencia justa. No constituirán una Violación de Integridad las situaciones en las que un equipo conceda o se retire deliberadamente de un partido por motivos logísticos o de programación legítimos (por ejemplo, participar en otro evento o evitar conflictos de horario), siempre que tales acciones no estén asociadas a beneficio económico, manipulación o intención engañosa. Si un equipo o jugador es descalificado de un torneo por otras razones (por ejemplo, conducta inapropiada o infracción de reglas) y existe evidencia concluyente de conducta relacionada con la integridad, la Casa de Apuestas tratará el caso como una Violación de Integridad y se apli-

cará la Regla 1.7. Las infracciones relacionadas con la integridad son distintas de los problemas técnicos u operativos (por ejemplo, caídas de servidores, fallos de transmisión o accidentes de jugadores), los cuales se regulan separadamente conforme a las Reglas 1.12 y 1.15. **Derrota técnica (Technical Loss / Tech Loss / Descalificación)** significa una situación en la que el Organizador del Torneo adjudica una derrota a un equipo por razones no relacionadas con una Violación de Integridad, tales como incomparecencia, infracción de reglas, fallos técnicos, conducta inapropiada o circunstancias externas fuera del control del jugador o del equipo.

A efectos de estas Reglas, los términos "retiro", "forfeit", "withdrawal", "walkover" o designaciones similares se considerarán equivalentes a una Derrota Técnica, cuando un jugador o equipo cesa su participación en un partido o torneo antes de su conclusión natural y el organizador registra oficialmente el resultado como derrota para el equipo afectado y victoria para el equipo oponente. Las circunstancias externas o técnicas verificadas que pueden dar lugar a una **Derrota Técnica** incluyen, entre otras: a) Caídas críticas del servidor o de la plataforma confirmadas por el editor del juego o el Organizador del Torneo; b) Pérdida o corrupción de los datos oficiales del partido o de la señal de transmisión que impida verificar los resultados; c) Cancelaciones o aplazamientos administrativos declarados oficialmente por el Organizador del Torneo; d) Eventos de fuerza mayor, tales como cortes de energía, desastres naturales o interrupciones comparables. Si el organizador utiliza un término diferente o no proporciona una aclaración explícita, se aplicará la Regla 1.8 (Derrota Técnica). **Reglas generales aplicables a los esports, conflicto de reglas 1.0.** Estas Reglas de Apuestas de Esports complementan las Reglas Generales de la Casa de Apuestas (Sportsbook). Cuando no se indique específicamente a continuación, las disposiciones de las Reglas Generales del Sportsbook se aplicarán en su totalidad. En caso de cualquier conflicto, estas Reglas de Esports prevalecerán únicamente cuando se indique expresamente. **1.1.** En caso de contradicciones: las reglas específicas del juego prevalecerán sobre las reglas generales de esports, las cuales prevalecerán sobre las reglas generales del sportsbook. Cuando las reglas específicas del juego no contemplen una situación particular, se aplicarán las reglas generales de esports; en caso contrario, se aplicarán las reglas generales del sportsbook.

1.2. Todos los mercados de eSports y las determinaciones de liquidación ofrecidos por el Sportsbook se basan exclusivamente en el sistema oficial de puntuación dentro del juego, registros o algoritmos del juego, fuentes de datos del juego públicamente reconocidas y estadísticas del torneo confirmadas por el Organizador del Torneo o el desarrollador del juego. Todos los mercados se liquidarán estrictamente de acuerdo con los resultados finales registrados por estas fuentes oficiales. No se realizarán ajustes por eventos no contabilizados o no reconocidos por el sistema oficial del juego. Salvo que se indique lo contrario, las siguientes fuentes primarias se utilizarán para la verificación y liquidación de eventos dentro del juego, roles, personajes y demás información relevante:
Dota 2: Dota 2, DOTABUFF – Dota 2 Statistics, DLTV (Live Score sin re-

traso, estadísticas, calendario y resultados), cyberscore.live **Counter-Strike 2 (CS2):** http://HLTV.org – The home of competitive Counter-Strike **League of Legends:** gol.gg **Valorant:** http://VLR.gg (cobertura esports de Valorant) **Overwatch:** Overwatch, datos oficiales de partidas de Blizzard **Call of Duty / Warzone:** Call of Duty®, estadísticas oficiales de eventos de Activision **Todos los esports (general):** Liquipedia Si un juego o torneo no figura arriba, o si la fuente oficial de datos no está disponible, el Sportsbook se basará en los resultados del partido, estadísticas o confirmaciones proporcionadas por el Organizador del Torneo, la transmisión oficial o el organismo rector, que actuarán como única fuente autorizada. **1.3.** Toda la información mostrada para los partidos de eSports, incluyendo, entre otros, fechas y horas de inicio, nombres de jugadores/equipos/torneos, participantes, formato, mapa o fase del torneo, se proporciona únicamente con fines informativos. Errores tipográficos menores o inconsistencias de visualización que no afecten la identidad real del evento, los participantes o el torneo (por ejemplo, errores de ortografía o formato)

no afectarán la validez de las apuestas, y las apuestas en los mercados correspondientes se mantendrán. Errores materiales o discrepancias que puedan inducir a error a los Usuarios Finales respecto al torneo, participantes o calendario reales podrán dar lugar a la anulación de las apuestas en los mercados afectados a discreción exclusiva del Sportsbook. **1.4.** Si un partido se pausa o aplaza y no se reprograma dentro de las **24 horas** posteriores a la hora real programada de inicio, todas las apuestas en los mercados de ese partido serán anuladas. Los términos de esta cláusula no se aplicarán a partidos con horarios provisionales ("placeholder"), en los que la hora oficial aún no haya sido anunciada. **1.5.** Si un equipo cambia de nombre o compite bajo otra organización pero mantiene la misma alineación de competidores oficialmente registrados para el torneo, las apuestas en todos los mercados relacionados con ese equipo se mantendrán, independientemente de si el cambio resulta de abandonar una organización, unirse a otra o de un cambio oficial de nombre. Si ocurre un cambio completo de equipo, las apuestas en los mercados relacionados con el equipo original serán anuladas. Se considerará cambio completo de equipo en cualquiera de las siguientes situaciones: a) Se reemplaza a más del 50% de los competidores oficialmente registrados del equipo; b) El equipo se fusiona con otro o deja de existir como entidad separada y su plaza en el torneo es ocupada por un nuevo equipo; c) El equipo es eliminado o descalificado del torneo y otra entidad hereda su plaza, incluso si algunos jugadores permanecen. **1.6.** Si el Organizador del Torneo permite uno o más jugadores sustitutos ("stand-in") y el partido produce un resultado oficial, las apuestas en todos los mercados relevantes se mantendrán. "Stand-in" se refiere a un jugador sustituto temporal aprobado por el Organizador del Torneo para reemplazar a un miembro no disponible de la alineación durante uno o más mapas.

Si más del 50% de la alineación titular del equipo (según lo registrado ante el Organizador del Torneo) es reemplazada por sustitutos, todas las apuestas relacionadas con el partido serán anuladas y el sportsbook podrá tratar el encuentro como un nuevo evento. **1.7.** Si existe evidencia concluyente de una **Violación**

de Integridad que haya afectado directamente el resultado de un partido (incluyendo, entre otros, uso de trampas, abuso de bugs, amaño de partidos, uso de sustancias prohibidas u otra conducta antideportiva), y dicha violación es confirmada oficialmente por el Organizador del Torneo, una autoridad reconocida de integridad en esports (por ejemplo, ESIC) o una autoridad estatal competente dentro de las **72 horas** posteriores a la finalización del partido, todas las apuestas en los mercados relacionados con ese partido serán anuladas. **Excepción:** si, como resultado de una Violación de Integridad confirmada, un equipo es descalificado o recibe derrotas en todos los partidos del torneo, las apuestas solo serán anuladas en los mercados correspondientes a los partidos donde exista evidencia clara de la violación; en los demás partidos, las apuestas permanecerán liquidadas normalmente. **1.8.** Si a un equipo se le asigna una **Derrota Técnica** por motivos no relacionados con una Violación de Integridad, todas las apuestas en mercados cuyo resultado ya estuviera determinado antes de la Derrota Técnica se mantendrán. El mercado Ganador del Partido, todos los mercados de nivel partido aún no decididos (por ejemplo, Hándicap de Mapas, Total de Mapas) y todos los mercados de mapa no resueltos afectados por la Derrota Técnica serán anulados. Una Derrota Técnica aplicada a un mapa no afectará la liquidación de los mercados de mapas posteriores jugados y completados según lo programado. Si el Organizador del Torneo utiliza términos como "descalificación", "derrota técnica" u otros similares sin especificar que el motivo fue una Violación de Integridad y no existe evidencia concluyente de dicha violación, se aplicará esta regla 1.8. **1.9.** Todos los mercados consideran el tiempo extra (overtime), salvo que se indique expresamente lo contrario en el nombre del mercado. **1.10.** En caso de un cambio oficial en el formato del partido por parte del Organizador del Torneo (por ejemplo, de Best-of-Five a Best-of-Three), las apuestas en todos los mercados a nivel de mapa permanecerán válidas, mientras que las apuestas en todos los mercados a

nivel de partido (incluidos, entre otros, Ganador del Partido, Hándicap de Mapas, Total de Kills en todos los mapas, etc.) serán anuladas. **1.11.** Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, el Sportsbook se reserva el derecho de anular todas las apuestas realizadas en los mercados correspondientes al partido después del inicio real del mismo. Todas las apuestas realizadas en dichos mercados antes del inicio real del partido se mantendrán. **1.12.** Un período anulado se refiere a una parte específica de un partido, mapa o ronda que haya sido oficialmente revertida o declarada inválida por el Organizador del Torneo o la fuente oficial de datos (por ejemplo, cuando el marcador cambia de 10–10 a 5–5, las rondas 11–20 se consideran anuladas). Todas las apuestas en vivo realizadas en mercados relacionados con el partido, mapa o ronda afectados (según corresponda) dentro del período anulado serán anuladas. Las apuestas en vivo realizadas en mercados relacionados con el partido, mapa o ronda afectados antes del inicio del respectivo período anulado se mantendrán. Si un mercado (pre-partido o en vivo) ha sido liquidado antes del anuncio o confirmación oficial del replay o rollback, y la parte correspondiente del juego (partido) es posteriormente declarada anulada, dichas liquidaciones serán cance-

ladas y las apuestas en los mercados afectados serán anuladas. El inicio y el final de un período anulado se determinarán según los registros oficiales del torneo, protocolos o registros del proveedor de datos (por ejemplo, ID de ronda, marcas de tiempo). En caso de discrepancias entre fuentes, el Sportsbook aplicará el intervalo de tiempo más acotado claramente confirmado por la fuente oficial de datos. **Ejemplo:** Reversión de marcador de 10–10 → 5–5: Apuesta realizada en 6–6 → anulada Apuesta realizada en 2–2 → válida

1.13. Si un mapa comienza con menos jugadores que el número requerido conforme a las regulaciones oficiales del torneo, todas las apuestas sobre ese mapa o partido serán anuladas. El número requerido de jugadores se determinará de acuerdo con las reglas o regulaciones del respectivo torneo. **1.14.** Si se determina que un partido fue pregrabado, el Sportsbook se reserva el derecho de anular todas las apuestas realizadas en los mercados relacionados con dicho partido. Un partido puede considerarse pregrabado basándose en confirmación oficial de un organismo reconocido de integridad en esports (por ejemplo, ESIC), discrepancias creíbles en la transmisión o datos, o evidencia técnica verificada. **1.15.** Si una transmisión oficial del partido, el feed de datos dentro del juego o el stream del torneo es interrumpido, corrompido o no está disponible, el Sportsbook intentará verificar el resultado final utilizando los registros del torneo proporcionados por el Organizador del Torneo. Si el resultado no puede verificarse dentro de las **24 horas** posteriores al horario programado de finalización del partido, las apuestas en todos los mercados afectados serán anuladas. Esta regla cubre interrupciones causadas por caídas del servidor, fallas del feed de datos u otros fallos técnicos verificados. **1.16.** Todos los mercados de eSports ofrecidos por el Sportsbook se basan en las reglas, formatos y terminología oficiales establecidos por los desarrolladores del juego y los Organizadores del Torneo correspondientes. El Sportsbook no reformula, reinterpreta ni redefine estas reglas o mecánicas del juego. Cualquier referencia a elementos específicos del juego se utiliza únicamente dentro del contexto de la estructura oficial del juego y deberá entenderse conforme a las definiciones y reglas proporcionadas por el propio juego. Todos los eventos y resultados dentro del juego, incluidos, entre otros, First Blood, Double Kill y ocurrencias similares, se determinan exclusivamente mediante los registros y sistemas internos del respectivo título. El Sportsbook no tiene control ni asume responsabilidad sobre la forma en que dichos eventos son definidos, activados o registrados dentro del juego. **1.17.** Si un evento o condición específica dentro del juego que constituye la base de un mercado de apuestas no ocurre durante el mapa, partido o serie aplicable, todas las apuestas en ese mercado serán anuladas.

1.18. Algunos nombres de mercados de esports contienen elementos de jugabilidad, terminología y objetivos que pueden incluir referencias a violencia, armas o actos de conflicto. Dicho contenido forma parte de las reglas y estructura oficiales del juego establecidas por los desarrolladores y Organizadores del Torneo, y se utiliza únicamente con el propósito de identificar roles, objetivos y resultados dentro del entorno esports. El Sportsbook no respalda, promueve ni aprueba ninguna forma de violencia real, terrorismo o actividad ilícita. Las referencias a

dichos términos dentro de los mercados de apuestas son puramente descriptivas del contexto del juego y no representan las opiniones ni valores del Sportsbook. **Reglas aplicables a mercados outright de esports 2.1.** Si un equipo o participante listado en el mercado outright no participa en el torneo, todas las apuestas realizadas en mercados que involucren a dicho equipo/participante serán anuladas. Si un equipo o jugador compite en al menos un partido oficial, todas las apuestas en los mercados correspondientes se mantendrán. **2.2.** Si el inicio del torneo se pospone, el Sportsbook se reserva el derecho, a su sola discreción, de anular las apuestas en todos los mercados afectados o permitir que dichas apuestas se mantengan, dependiendo de las circunstancias. Si el torneo es reprogramado y finalizado dentro de los **7 días** posteriores a la fecha de inicio original, las apuestas en los mercados afectados se mantendrán; de lo contrario, las apuestas en los respectivos mercados serán anuladas. **2.3.** Si el torneo es cancelado, todas las apuestas en los mercados relacionados con dicho torneo serán anuladas. **2.4.** Si un equipo utiliza uno o más jugadores suplentes o sustitutos oficialmente aprobados durante el torneo, las apuestas en todos los mercados outright que involucren a dicho equipo se mantendrán, siempre que el equipo continúe siendo un participante oficialmente reconocido en el evento.

Si más del 50% de la alineación titular registrada de un equipo (según lo confirmado por el Organizador del Torneo antes del evento) es reemplazada por suplentes o sustitutos en cualquier momento durante el torneo, las apuestas en todos los mercados outright que involucren a dicho equipo serán anuladas. **2.5.** En caso de existir más de un ganador, se aplicará la regla de *dead-heat*. Los pagos se dividirán proporcionalmente en función del número de ganadores declarados. **2.6.** Si el formato del torneo es modificado por el Organizador del Torneo después de que los mercados hayan sido ofrecidos (por ejemplo, de doble eliminación a eliminación simple), el Sportsbook se reserva el derecho de anular las apuestas en todos los mercados outright afectados. **2.7.** Si un jugador es reemplazado o retirado de la competencia antes de disputar cualquier partido oficial, las apuestas en todos los mercados que involucren a dicho jugador y que aún no hayan sido liquidadas serán anuladas. Las apuestas en mercados que involucren al jugador afectado y que ya hayan sido liquidadas antes del respectivo reemplazo o retiro permanecerán válidas. Si el jugador es reemplazado o retirado de la competencia después de haber participado en al menos un partido oficial, todas las apuestas o mercados sobre dicho jugador, ya sea previamente liquidados o pendientes, se mantendrán.

Mercados generales de esports

Ganador (Winner) – Apuesta al ganador del partido. **1x2** – Similar al mercado Ganador, pero el empate se considera un posible resultado. Se ofrece en partidos donde el empate es posible (por ejemplo, en formato Bo2 o en Bo1 sin prórroga). **Ganador del mapa X (X map winner)** – Apuesta al ganador del mapa especificado, incluyendo prórroga.

Hándicap de mapas (Map Handicap) – Apuesta a si un equipo gana el partido tras aplicar el hándicap de mapas indicado al marcador final. **Total de mapas (Total Maps)** – Apuesta a si el número total de mapas jugados será superior o inferior a la línea indicada. **Marcador exacto en mapas (Correct score in maps)** – Apuesta al marcador final exacto del partido en mapas (p. ej., 2–0, 2–1). **Equipo N gana al menos un mapa (Team N wins at least one map)** – Apuesta a si el equipo indicado ganará al menos un mapa. **Mapas impar/par (Odd/even maps)** – Apuesta a si el total de mapas jugados será impar o par. **Ambos ganan un mapa y Equipo N gana el partido (Both to win a map and Team N to win a match)** – Apuesta a si cada equipo ganará al menos un mapa y el Equipo N ganará el partido. **Ambos equipos ganan un mapa (Both to win a map)** – Apuesta a si cada equipo ganará al menos un mapa. **Líder tras 2 mapas (Leading after 2 maps)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) irá liderando tras completarse los dos primeros mapas. **Ganador del partido y total de mapas (Match winner & total maps)** – Apuesta a si un equipo específico ganará el partido y si el total de mapas será superior o inferior al número indicado. **Hándicap de rondas del mapa X (X map - round handicap)** – Apuesta a si un equipo gana el mapa tras aplicar el hándicap de rondas al marcador final, incluida la prórroga. **Total de rondas del mapa X (X map - total rounds)** – Apuesta a si el número total de rondas del mapa será superior o inferior al número indicado. **Total de rondas (Total rounds)** – Apuesta a si el número total de rondas en todos los mapas será superior o inferior al número indicado.

Hándicap de rondas (Rounds handicap) – Apuesta a si un equipo gana el partido tras aplicar el hándicap al total de rondas ganadas. **¿Habrá prórroga en el mapa X? (X map - will there be overtime)** – Apuesta a si el mapa requerirá prórroga. **Rondas impar/par del mapa X (X map - odd/even rounds)** – Apuesta a si el total de rondas del mapa será impar o par. **Marcador exacto del mapa X (X map - correct score)** – Apuesta al marcador final exacto del mapa, excluyendo prórroga. **Ganador de la primera ronda de pistolas del mapa X (X map - first pistol round winner)**

- Apuesta a qué equipo gana la primera ronda de pistolas. **Ganador de la segunda ronda de pistolas del mapa X (X map - second pistol round winner)** – Apuesta a qué equipo gana la segunda ronda de pistolas. **Ganador del mapa X y total de rondas (X map - winner & total rounds)** – Apuesta a si un equipo gana el mapa y si el total de rondas será superior o inferior al número indicado. **Marcador exacto de rondas de pistolas del mapa X (X map - pistol rounds correct score)** – Apuesta al marcador exacto de las rondas de pistolas. **Ganador del mapa X y ganador de la 1ª ronda de pistolas (X map - winner & 1st pistol round winner)** – Apuesta combinada. **Total de rondas del Equipo N en mapa X (X map - Team N total rounds)** – Apuesta a si el equipo ganará más o menos rondas que la línea indicada. **Margen de victoria en mapa X (X map - winning margin)** – Apuesta al

margen de victoria en rondas. **Se alcanzará el 1:1 en mapa X (X map - to be scored 1:1)** – Apuesta a si el marcador llegará a 1:1.

Carrera a N rondas en el mapa X (X map - race to N rounds) – Apuesta a si un equipo específico será el primero en ganar N rondas en el mapa seleccionado. **Hándicap de rondas de la 1ª mitad en el mapa X (X map - 1st half round handicap)** – Apuesta a si un equipo específico ganará la primera mitad del mapa tras aplicar el hándicap de rondas indicado al marcador al descanso. **Ganador del mapa X y 1ª mitad 1x2 (X map - winner & 1st half - 1x2)** – Apuesta a si un equipo específico ganará el mapa seleccionado y si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) ganará la primera mitad de dicho mapa. **Ganador de la ronda N del mapa X (X map round N - winner)** – Apuesta a si el Equipo 1 o el Equipo 2 ganará una ronda específica (Ronda N) del mapa indicado. **Carrera a N bajas en el mapa X (X map - race to N kills)** – Apuesta a qué equipo será el primero en alcanzar el número de bajas indicado en el mapa especificado, conforme a las estadísticas oficiales del partido publicadas por el Organizador del Torneo. Si ninguno de los equipos alcanza el número indicado de bajas, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Primera sangre en el mapa X (X map - first blood)** – Apuesta a qué equipo logrará la primera baja ("First Blood") en el mapa especificado. La primera baja se determina conforme a las estadísticas o registros oficiales del juego. Solo cuentan las bajas oficialmente atribuidas a un jugador o equipo rival. Las muertes causadas únicamente por elementos neutrales, estructuras o efectos del entorno no cuentan, salvo que sean oficialmente atribuidas a un jugador o equipo. Si la primera baja no se registra o no puede verificarse en los datos oficiales del juego, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Total de headshots del Jugador N en el mapa X (X map - Player N total headshots)** – Apuesta a si el Jugador N finalizará el mapa especificado con un número de headshots (disparos a la cabeza) que resulte superior o inferior al indicado. Todas las apuestas en este mercado se determinarán conforme a fuentes oficiales y públicamente reconocidas de datos del juego y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, las apuestas se determinarán en base a la retransmisión en video.

Si un jugador es sustituido antes de completar el mapa completo, todas las apuestas pendientes en mercados relacionados con dicho jugador serán anuladas. Si un jugador se desconecta y el equipo decide continuar jugando en desventaja (4v5), se aplicarán las reglas específicas del juego relativas a desconexiones de jugadores. **Hándicap de bajas en el mapa X (X map - kill handicap)** – Apuesta a si el equipo indicado en el mercado obtendrá más bajas en el mapa especificado después de aplicar el hándicap señalado en el mercado, conforme a las estadísticas oficiales del partido publicadas por el Organizador del Torneo. **Ganador del mapa X y duración del mapa (X map - winner & map duration)** – Apuesta a si un equipo específico ganará el mapa seleccionado y a si la duración total de dicho mapa será superior o inferior a la línea de tiempo indicada (p. ej., 00:00–35:59 minutos o 36:00 minutos o más) según el cronómetro oficial del juego. **Ganador del mapa X y total de bajas (X map**

- winner & total kills) – Apuesta a si un equipo específico ganará el mapa seleccionado y a si el número total de bajas en ese mapa será superior o inferior al número indicado, conforme a las estadísticas oficiales del partido publicadas por el Organizador del Torneo. **Ganador del partido y ganador del mapa X (X map - match winner & map winner)** – Apuesta a si un equipo específico ganará tanto el partido como el mapa especificado. **Empate, apuesta no válida (Draw no bet)** – Apuesta a qué equipo ganará el partido. Si el partido termina en empate, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Bajas sin empate en el mapa X (X map - kills draw no bet)** – Apuesta a qué equipo registrará más bajas en el mapa especificado conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. Si ambos equipos finalizan con el mismo número de bajas, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Bajas sin empate (Kills draw no bet)** – Apuesta a qué equipo registrará más bajas a lo largo de todos los mapas, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. Si ambos equipos finalizan con el mismo número de bajas, todas las apuestas en este mercado serán anuladas.

Total de bajas del Equipo N en el mapa X (X map - Team N total kills) – Apuesta a si el Equipo N registrará un número de bajas superior o inferior al indicado en el mapa especificado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Total de bajas del Equipo N (Team N total kills)** – Apuesta a si el Equipo N registrará un número de bajas superior o inferior al indicado en todos los mapas, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Rango de bajas del Equipo N en el mapa X (X map - Team N kill range)** – Apuesta a si el número total de bajas registradas por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Rango de bajas en el mapa X (X map - kill range)** – Apuesta a si el número total de bajas registradas por ambos equipos en el mapa especificado estará dentro del rango indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Total de bajas (Total kills)** – Apuesta a si el número total de bajas registradas por ambos equipos a lo largo de todos los mapas del partido será superior o inferior al número indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Bajas 1x2 (Kills 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) registrará más bajas en todos los mapas del partido conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Hándicap de bajas en 15 minutos del mapa X (X map - kill handicap within 15 minutes)**

- Apuesta a si un equipo irá liderando en número de bajas en el mapa especificado al minuto 15:00 de tiempo de juego, una vez aplicado el hándicap indicado. **Mapa X 1ª mitad 1x2 (X map 1st half - 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) ganará la primera mitad del mapa especificado. **Mapa X 2ª mitad 1x2 (X map 2nd half - 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) ganará la segunda mitad del mapa especificado.

Quién realizará la baja Nº N en el mapa X (X map - who will make

kill No N) – Apuesta a qué equipo se le acreditará la baja número N en el mapa especificado (por ejemplo, 5ª baja, 10ª baja) conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Duración del mapa X (X map - duration)** – Apuesta a si la duración del mapa especificado será inferior o superior a la línea de tiempo indicada (p. ej., 00:00–35:59 minutos o 36:00 minutos o más) según el cronómetro oficial del juego. **Total de bajas en el mapa X (X map - total kills)** – Apuesta a si el número total de bajas registradas por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a fuentes oficiales y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, las apuestas se determinarán en base a la retransmisión en video. **Bajas par/impar en el mapa X (X map - kills odd/even)** – Apuesta a si el número total de bajas registradas por ambos equipos en el mapa especificado será un número par o impar conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Doble oportunidad (Double chance)** – Apuesta a si el resultado del partido será uno de dos resultados especificados: victoria del Equipo 1 o empate, victoria del Equipo 2 o empate, o victoria del Equipo 1 o victoria del Equipo 2. **Bajas 1x2 en el mapa X (X map - kills 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) registrará más bajas en el mapa especificado conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Más bajas Jugador 1 vs Jugador 2 en el mapa X (X map - most kills Player 1 vs Player 2)** – Apuesta a si el Jugador 1 o el Jugador 2 conseguirá más bajas en el mapa especificado. Si ambos jugadores terminan con el mismo número de bajas, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Si cualquiera de los jugadores es sustituido antes de completar el mapa, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Si un jugador se desconecta y el equipo decide continuar jugando en desventaja (4v5), se aplicarán las reglas específicas del juego relativas a desconexiones de jugadores. Todas las

apuestas en este mercado se determinarán conforme a fuentes oficiales y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, las apuestas se determinarán en base a la retransmisión en video. **Total de bajas del Jugador N en el mapa X (X map - Player N total kills)** – Apuesta a si el Jugador N finalizará el mapa especificado con un número de bajas superior o inferior al número indicado. Todas las apuestas en este mercado se determinarán conforme a fuentes oficiales y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, las apuestas se determinarán en base a la retransmisión en video. Si un jugador es sustituido antes de completar el mapa completo, todas las apuestas pendientes en mercados relacionados con dicho jugador serán anuladas. Si un jugador se desconecta y el equipo decide continuar jugando en desventaja (4v5), se aplicarán las reglas específicas del juego relativas a desconexiones de jugadores. **Hándicap de bajas (Kills handicap)** – Apuesta a si un equipo obtendrá más bajas a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Mapa X – 1x2 (sin prórroga) (X map - 1x2 (excl. overtime))**

– Apuesta a si el Equipo 1 gana, el mapa termina en empate (X) o el Equipo 2 gana al final del tiempo reglamentario únicamente. Para efectos de este mercado, la prórroga no cuenta. **Equipo N gana ambas rondas de pistola y gana el mapa X (X map - Team N to win both pistol rounds & win the map)** – Apuesta a si el Equipo N ganará ambas rondas de pistola (Ronda 1 en cada mitad) y además ganará el mapa especificado. Si el equipo indicado pierde al menos una de las rondas de pistola, o pierde el mapa, la apuesta en este mercado se determinará como **perdida**. **Mercados outright generales Ganador (Winner)** – Apuesta a si un equipo específico ganará el torneo. Las apuestas se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo.

Alcanzar la Final (To Reach Final) – Apuesta a si un equipo específico clasificará a la final del torneo. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo. **No Ganar el Torneo (Not To Win The Tournament)** – Apuesta a si un equipo específico no ganará el torneo. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo. **No Alcanzar la Final (Not To Reach The Final)** – Apuesta a si un equipo específico no clasificará a la final del torneo. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo. **Ganador del Grupo X (Group X Winner)** – Apuesta a si un equipo específico terminará en el primer lugar de su respectivo grupo (X). Las apuestas en este mercado se determinan conforme a la clasificación oficial publicada por el Organizador del Torneo, incluyendo cualquier criterio de desempate aplicable. **Mejor Posición Final – Equipo 1 vs Equipo 2 (Highest Placement - Team 1 vs Team 2)** – Apuesta a cuál de los dos equipos especificados obtendrá la posición final más alta en el torneo. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a la clasificación oficial publicada por el Organizador del Torneo. Si ambos equipos son eliminados en la misma fase, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Número Total de Series 2-0 en Playoffs (Total Number of 2-Map Series in Playoffs)** – Apuesta a si el número total de series de playoffs que finalicen con marcador 2–0 será superior o inferior al número indicado. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo. **Total de Mapas en Playoffs (Total Playoff Maps)** – Apuesta a si el número total de mapas jugados en todos los partidos de playoffs será superior o inferior al número indicado. Las apuestas en este mercado se determinan conforme a los resultados oficiales declarados por el Organizador del Torneo. **Héroe Más Seleccionado (Most Picked Hero)** – Apuesta a qué héroe será seleccionado más veces en todos los mapas del torneo conforme a las estadísticas oficiales del torneo. Si

dos o más héroes finalizan con el mismo mayor número de selecciones, se aplicará la regla de *dead-heat*. **Héroe Más Bloqueado (Most Banned Hero)** – Apuesta a qué héroe será bloqueado más veces en todos los mapas del torneo conforme a las estadísticas oficiales del torneo. Si dos o más héroes finalizan con el mismo mayor número de bloqueos, se aplicará la regla de *dead-heat*. **Héroe**

Más Popular (Selecciones + Bloqueos) (Most Popular Hero – Picks + Bans) – Apuesta a qué héroe tendrá el mayor total combinado de selecciones y bloqueos en todos los mapas del torneo conforme a las estadísticas oficiales del torneo. Si dos o más héroes finalizan con el mismo mayor total, se aplicará la regla de *dead-heat*. **Total de Héroes No Seleccionados ni Bloqueados (Total Heroes Not Picked or Banned)** – Apuesta a si el número total de héroes que no sean ni seleccionados ni bloqueados en todos los mapas del torneo será superior o inferior al número indicado conforme a las estadísticas oficiales del torneo. **Región del Ganador (Region of Winner)** – Apuesta a de qué región del mundo provendrá el ganador del torneo conforme a la clasificación final oficial del torneo. Las regiones son definidas por los Organizadores del Torneo. **Jugador Más Valioso – MVP (MVP)** – Apuesta a qué jugador será nombrado Jugador Más Valioso (MVP) del torneo conforme al anuncio oficial del Organizador del Torneo. **Grupo del Ganador (Winners Group)** – Apuesta a de qué grupo provendrá el ganador del torneo conforme a la clasificación final oficial del torneo. **Top 3 (Top 3 Finish)** – Apuesta a si un jugador o equipo específico finalizará dentro de las tres primeras posiciones del torneo conforme a la clasificación final oficial. 3.- **Reglas específicas del juego en esports**

3.1. Reglas de Counter-Strike 2

3.1.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede reconectarse ni ser reemplazado, y ambos equipos deciden continuar jugando en configuración 4v5, y se disputan al menos 3 rondas completas bajo dicha configuración, y el quinto jugador no regresa durante esas 3 rondas, entonces las apuestas en todos los mercados afectados de ese mapa, del partido y de los mercados por lado del partido serán anuladas. Para evitar dudas, el conteo de las tres rondas comienza con la primera ronda que inicia en 4v5; cualquier ronda en la que la desconexión ocurra después de que la ronda ya haya comenzado no se contabilizará para este límite. Las apuestas en mercados específicos del jugador desconectado que ya hayan sido determinadas antes de la desconexión se mantendrán; sin embargo, si ocurre la desconexión y el jugador no regresa dentro de 3 rondas completas en 4v5, las apuestas en cualquier mercado específico del jugador aún no determinado serán anuladas. **3.1.2.** Si una ronda es reiniciada por el Organizador del Torneo antes de completarse, todas las apuestas en mercados relacionados con dicha ronda se mantendrán. Las apuestas en todos los mercados afectados se determinarán conforme al marcador oficial. **3.1.3.** Los partidos en Counter-Strike 2 pueden disputarse en diversos formatos (por ejemplo, MR12, MR8, entre otros). La información sobre el formato aplicado a un partido se determina conforme a las reglas y datos oficiales del torneo. Todos los mercados ofrecidos en la línea de apuestas consideran el formato utilizado en el partido específico y se basan en los datos oficiales del torneo.

3.1.5. Reglas específicas para Counter-Strike 2 Duels (Berserk League)

3.1.5.1. Cuotas/Jugadores incorrectos: Si se realizan apuestas en mercados con cuotas o jugadores incorrectos, todas las apuestas afectadas serán anuladas. **3.1.5.2. Problemas de transmisión:** La transmisión oficial se refiere a la retransmisión principal del partido disponible para los Usuarios Finales, según lo designado por el Organizador del Torneo o el emisor oficial. Si la transmisión oficial no está disponible durante toda la duración del partido, las apuestas en todos los mercados de ese partido serán anuladas.

Si la transmisión oficial se interrumpe durante un Evento Clave o Evento Significativo, las apuestas en los mercados ya determinados antes de la interrupción se mantendrán, mientras que las apuestas en los mercados no determinados serán anuladas. La verificación de una interrupción de la transmisión se basará en la grabación oficial (VOD) del partido, que constituye la evidencia decisiva sobre cuándo y durante cuánto tiempo la transmisión no estuvo disponible. Esta regla se aplica a todas las apuestas, tanto pre-partido como en vivo. **3.1.5.3. Caídas del juego (Game Crash):** En caso de caída del juego, las apuestas en los mercados determinados antes de la caída se mantendrán, mientras que las apuestas en los mercados no determinados serán anuladas. **3.1.5.4. Reinicio de ronda:** En caso de reinicio de una ronda, las apuestas en los mercados de la ronda correspondiente se mantendrán y se determinarán conforme al marcador oficial del juego en la ronda repetida. **3.1.5.5. Ausencia de jugador:** Si un jugador está ausente, las apuestas en todos los mercados del partido afectado serán anuladas. **3.1.5.6. Problemas de internet:** Esta regla se aplica a situaciones en las que un jugador, un equipo o el estudio del torneo experimente problemas de conectividad o red que interrumpan la partida. Si ocurre tal problema y no ha tenido lugar ningún Evento Clave/Significativo en la partida, y las cuotas permanecen sin cambios, la partida podrá reiniciarse y todas las apuestas en los mercados correspondientes se mantendrán. Si ha ocurrido un Evento Clave o Evento Significativo en la partida, las apuestas en todos los mercados no determinados serán anuladas, mientras que las apuestas en mercados determinados antes del problema de internet se mantendrán. **Mercados de Counter-Strike 2 Baja con Zeus x27 en el mapa X (X map - zeus x27 kill)** – Apuesta a si se realizará una baja utilizando la pistola eléctrica Zeus x27 durante el mapa. Las bajas provocadas por daño a compañeros (teamkill) se considerarán válidas y el mercado se liquidará como **ganado**.

Muerte con cuchillo en el mapa X (X map - will be killed by knife) – Apuesta a si ocurrirá una baja con cuchillo durante el mapa. **Muerte con Molotov en el mapa X (X map - will be killed by Molotov)** – Apuesta a si se realizará una baja utilizando un cóctel Molotov o una granada incendiaria durante el mapa. Cualquier muerte registrada oficialmente como provocada por Molotov/granada incendiaria contará, incluyendo las causadas por el impacto directo de la granada. Las bajas por daño propio (suicidio) o por daño a compañeros (teamkill) se considerarán válidas y las apuestas en este mercado

se liquidarán como **ganadas**. **Muerte con granada HE en el mapa X (X map - will be killed by HE grenade)** – Apuesta a si se realizará una baja con granada de alto explosivo (HE) durante el mapa. Cualquier caso en que la muerte de un jugador sea registrada oficialmente como causada por una granada HE contará, incluyendo bajas por impacto directo. Las bajas por daño propio (suicidio) o por daño a compañeros (teamkill) se considerarán válidas y las apuestas en este mercado se liquidarán como **ganadas**. **Total de rondas finalizadas con desactivación de bomba en el mapa X (X map - total rounds ending with bomb defusing)** – Apuesta al número total de rondas del mapa especificado que finalicen con la bomba desactivada por el bando Antiterrorista. **Total de rondas finalizadas con detonación de bomba en el mapa X (X map - total rounds ending with bomb detonation)** – Apuesta al número total de rondas del mapa especificado que finalicen con la explosión exitosa de la bomba plantada por el bando Terrorista. **Total de bajas con AWP en el mapa X (X map - total AWP kills)** – Apuesta a si el número total de bajas realizadas con el arma AWP en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. Todas las apuestas en este mercado se determinarán conforme a fuentes oficiales de datos del juego y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, se determinarán en base a la retransmisión en video. **Total de headshots en el mapa X (X map - total headshots)** – Apuesta a si el número total de bajas por disparo a la cabeza registradas en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. Todas las apuestas en este mercado se determinarán conforme

a fuentes oficiales de datos del juego y estadísticas del torneo. Si los datos están dañados, no disponibles o faltantes, se determinarán en base a la retransmisión en video. **Equipo con mayor rating HLTV (Team with the Highest HLTV Rating)** – Apuesta a qué equipo finalizará el torneo con el mayor rating promedio HLTV en todos los mapas oficiales jugados, según lo publicado por HLTV. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a las estadísticas finales proporcionadas por HLTV. **Jugador con mayor rating HLTV (Player with the Highest HLTV Rating)** – Apuesta a qué jugador finalizará el torneo con el mayor rating promedio HLTV en todos los mapas oficiales jugados, según lo publicado por HLTV. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a las estadísticas finales proporcionadas por HLTV. **MVP de HLTV (HLTV MVP)** – Apuesta a si un jugador específico será galardonado con el título de Jugador Más Valioso (MVP) del torneo por HLTV. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme al anuncio oficial publicado por HLTV. **Mapa más jugado (Most Played Map)** – Apuesta a qué mapa será jugado más veces durante el torneo. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a los datos oficiales de los partidos publicados por el Organizador del Torneo. En caso de empate entre dos o más mapas, se aplicará la regla de *dead-heat*. **Mapa con mayor porcentaje de victorias del lado Terrorista (Map with Highest T Win %)** – Apuesta a qué mapa registrará el mayor porcentaje de rondas ganadas por el lado Terrorista durante el torneo. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a las estadísticas finales

proporcionadas por HLTV. **Mapa con mayor porcentaje de victorias del lado Antiterrorista (Map with Highest CT Win %)** – Apuesta a qué mapa registrará el mayor porcentaje de rondas ganadas por el lado Antiterrorista durante el torneo. Las apuestas en este mercado se determinarán conforme a las estadísticas finales proporcionadas por HLTV.

3.2. Reglas de Dota 2

3.2.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en los mercados relacionados con ese mapa (y los mercados del partido asociados) serán anuladas. **3.2.2.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 10 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de 4 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, las apuestas en todos los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del minuto 10 de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se determinarán conforme al resultado oficial. **3.2.3.** Si se otorga una victoria por incomparecencia (*walkover*) o por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 10 minutos de tiempo de juego del mapa (es decir, desde 00:00 hasta 9:59), todas las apuestas en los mercados relacionados con ese mapa serán anuladas. Si la victoria por decisión del Organizador del Torneo se concede a partir del minuto 10 de tiempo de juego del mapa, las apuestas en los mercados relacionados con dicho mapa se determinarán conforme al resultado oficial.

3.2.4. Reglas específicas para Dota 2 Duels (Berserk League)

3.2.4.1. Cuotas/Jugadores incorrectos: Si se realizan apuestas en mercados con cuotas o jugadores incorrectos, todas las apuestas en los mercados afectados serán anuladas. **3.2.4.2. Problemas de transmisión:** La transmisión oficial se refiere a la retransmisión principal del partido disponible para los Usuarios Finales, según lo designado por el Organizador del Torneo o el emisor oficial. Si la transmisión oficial no está disponible durante toda la duración del partido, las apuestas en todos los mercados de ese partido serán anuladas. Si la transmisión oficial se interrumpe durante un Evento Clave, las apuestas en los mercados ya determinados antes de la interrupción se mantendrán, mientras que las apuestas en los mercados no determinados serán anuladas. La verificación de la interrupción de la transmisión se basará en la grabación oficial (VOD) del partido, que constituye la evidencia decisiva de cuándo y por cuánto tiempo la transmisión no estuvo disponible. Esta regla se aplica a todas las apuestas relevantes, tanto pre-partido como en vivo. **3.2.4.3. Caídas del juego (Game Crash):** En caso de una caída del juego, las apuestas en los mercados determinados antes de la caída se mantendrán, mientras que las apuestas en los mercados no determinados serán anuladas. **3.2.4.4. Muertes por creeps**

neutrales (Neutral Creep Kills): Para efectos de liquidación de apuestas, las muertes causadas por creeps neutrales se contabilizan como bajas del equipo rival. **3.2.4.5. Problemas de internet:** Si un jugador, equipo o estudio del torneo experimenta problemas de conectividad o red que interrumpan la partida y no ha ocurrido ningún Evento Clave/Significativo, y las cuotas permanecen sin cambios, la partida podrá reiniciarse y todas las apuestas realizadas en los mercados relacionados con el juego se mantendrán. Si ha ocurrido un Evento Clave o Evento Significativo, las apuestas en todos los mercados no determinados serán anuladas, mientras que las apuestas en los mercados ya determinados se mantendrán. **3.2.4.6. Muertes simultáneas:** En caso de muertes simultáneas, el ganador se determinará según cuál de los competidores permaneció con vida durante más tiempo o quién eliminó primero a su oponente, conforme al registro oficial del juego. **3.2.4.7. Selección incorrecta de héroes:** Si se seleccionan héroes incorrectos antes del inicio del partido y ocurre un Evento Significativo (por ejemplo, una baja o daño considerable a una torre), todas las apuestas en los mercados relacionados con el partido serán anuladas. Si no ocurre ningún Evento Significativo, el encuentro será reiniciado con los héroes correctos y las apuestas en los mercados correspondientes se mantendrán.

Mercados de Dota 2

N-ésimo Aegis en el mapa X (X map - Nth aegis) – Apuesta a qué equipo obtendrá el Aegis de la Inmortalidad número indicado (N) en el mapa especificado. Si el Aegis indicado no es reclamado, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **N-ésimos barracones en el mapa X (X map - Nth barracks)** – Apuesta a qué equipo destruirá los barracones número indicado (N) en el mapa especificado. Si un equipo destruye sus propios barracones, contará a favor del equipo rival. Si los barracones indicados no son destruidos, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **N-ésima torre en el mapa X (X map - Nth tower)** – Apuesta a qué equipo destruirá la torre número indicado (N) en el mapa especificado. Si un equipo destruye su propia torre N, contará a favor del equipo rival. Si la torre indicada no es destruida, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Primer Roshan en el mapa X (X map - First Roshan)** – Apuesta a qué equipo eliminará al primer Roshan en el mapa especificado. Si Roshan no es eliminado en el mapa correspondiente, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Quién realizará la baja Nº N en el mapa X (X map - who will make kill No N)** – Apuesta a qué equipo se le acreditará la baja número N en el mapa especificado (por ejemplo, 5ª baja, 10ª baja), conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Mega creeps en el mapa X (X map - mega creeps)** – Apuesta a si un equipo destruirá todos los barracones enemigos, provocando la aparición de mega creeps en el mapa especificado. Las apuestas se liquidarán como ganadas si todos los barracones del equipo rival son destruidos, incluso si la partida termina antes de que aparezca la primera oleada de mega creeps. **Ultra Kill en el mapa X (X map - ultra kill)** – Apuesta a si ocurrirá un Ultra Kill (4 bajas consecutivas por el mismo héroe) en el mapa especificado. Solo se considerarán las rachas

confirmadas por el sistema interno del juego. **Beyond Godlike en el mapa X (X map - beyond godlike)** – Apuesta a si un jugador logrará una racha Beyond Godlike (9 o más bajas consecutivas sin morir) en el mapa especificado. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego.

Rampage en el mapa X (X map - rampage) – Apuesta a si ocurrirá un Rampage (5 bajas consecutivas por el mismo héroe) en el mapa especificado. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego. **Total de Roshans en el mapa X (X map - total Roshans)** – Apuesta a si el número total de Roshans eliminados por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. **Total de Roshans del Equipo N en el mapa X (X map - Team N total Roshans)** – Apuesta a si el Equipo N eliminará un número de Roshans superior o inferior al indicado en el mapa especificado. **Hándicap de Roshans en el mapa X (X map - Roshans handicap)** – Apuesta a si un equipo eliminará más Roshans en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. **Roshans 1x2 en el mapa X (X map - Roshans 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) eliminará más Roshans en el mapa especificado. Si ambos equipos eliminan el mismo número de Roshans, el resultado será empate. **Rango de Roshans en el mapa X (X map - Roshan range)** – Apuesta a si el número total de Roshans eliminados por ambos equipos en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Rango de Roshans del Equipo N en el mapa X (X map - Team N Roshan range)** – Apuesta a si el número total de Roshans eliminados por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Total de torres en el mapa X (X map - total towers)** – Apuesta a si el número total de torres destruidas por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. **Total de torres del Equipo N en el mapa X (X map - Team N total towers)** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de torres superior o inferior al indicado en el mapa especificado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival.

Hándicap de torres en el mapa X (X map - towers handicap) – Apuesta a si un equipo destruirá más torres en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Rango de torres del Equipo N en el mapa X (X map - Team N tower range)** – Apuesta a si el número total de torres destruidas por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Torres sin empate en el mapa X (X map - towers draw no bet)** – Apuesta a qué equipo destruirá más torres en el mapa especificado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. Si ambos equipos destruyen el mismo número de torres, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Torres 1x2 en el mapa X (X map - towers 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más torres en el mapa especificado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Rango de torres en el mapa X (X map - tower range)** – Apuesta a si

el número total de torres destruidas en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Total de torres (Towers total)** – Apuesta a si el número total de torres destruidas por ambos equipos a lo largo de todos los mapas del partido será superior o inferior a la línea indicada. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Hándicap de torres (Towers handicap)** – Apuesta a si un equipo destruirá más torres que el rival a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Torres 1x2 (Towers 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más torres a lo largo de todos los mapas del partido. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Torres sin empate (Towers draw no bet)** – Apuesta a qué equipo destruirá más torres a lo largo de todos los mapas del partido. Si ambos equipos destruyen el mismo número de

torres, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Si un equipo destruye su propia torre, se contará a favor del equipo rival. **Total de barracones en el mapa X (X map - total barracks)** – Apuesta a si el número total de barracones destruidos por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Hándicap de barracones en el mapa X (X map - barracks handicap)** – Apuesta a si un equipo destruirá más barracones en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Barracones sin empate en el mapa X (X map - barracks draw no bet)** – Apuesta a qué equipo destruirá más barracones en el mapa especificado. Si ambos equipos destruyen el mismo número de barracones, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Barracones 1x2 en el mapa X (X map - barracks 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más barracones en el mapa especificado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Total de barracones del Equipo N en el mapa X (X map - Team N total barracks)** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de barracones superior o inferior al indicado en el mapa especificado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Rango de barracones en el mapa X (X map - barrack range)** – Apuesta a si el número total de barracones destruidos en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Rango de barracones del Equipo N en el mapa X (X map - Team N barrack range)** – Apuesta a si el número total de barracones destruidos por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival.

Hándicap de barracones (Barracks handicap) – Apuesta a si un equipo destruirá más barracones a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del

equipo rival. **Barracones 1x2 (Barracks 1x2)** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más barracones a lo largo de todos los mapas del partido. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Barracones sin empate (Barracks draw no bet)** – Apuesta a qué equipo destruirá más barracones a lo largo de todos los mapas del partido. Si ambos equipos destruyen el mismo número de barracones, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Total de barracones del Equipo N (Team N total barracks)** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de barracones superior o inferior al indicado a lo largo de todos los mapas del partido. Si un equipo destruye sus propios barracones, se contará a favor del equipo rival. **Total de héroes de Inteligencia seleccionados en el mapa X (X map - total intelligence heroes picked)** – Apuesta al número total de héroes cuyo atributo principal es Inteligencia seleccionados por ambos equipos en el mapa especificado. **Rol del primer héroe seleccionado en el mapa X (X map - role of first picked hero)** – Apuesta a si el primer héroe seleccionado en el mapa especificado cumple un rol de núcleo (*core*) o de apoyo (*support*). **El primer héroe seleccionado será cuerpo a cuerpo en el mapa X (X map - melee hero will be picked first)** – Apuesta a si el primer héroe elegido durante la fase de selección será un héroe de combate cuerpo a cuerpo en el mapa especificado. **First Blood dentro de N minutos en el mapa X (X map - draw first blood within N minutes)** – Apuesta a si la Primera Sangre ocurrirá dentro del número (N) de minutos indicado en el mapa especificado. La Primera Sangre solo se otorga cuando la baja se acredita a un héroe enemigo. Si un héroe recibe daño de un enemigo y luego muere por una torre, creep neutral o unidad aliada, la baja se seguirá acreditando al héroe enemigo y

contará como Primera Sangre. Las muertes causadas únicamente por creeps neutrales o torres no cuentan. Para evitar dudas, la ocurrencia o no de la Primera Sangre se determinará según las estadísticas del juego. **Total de héroes cuerpo a cuerpo seleccionados por Radiant en el mapa X (X map - total Melee heroes picked by Radiant side)** – Apuesta al número de héroes cuerpo a cuerpo seleccionados por el lado Radiant en el mapa especificado. **Atributo principal del último héroe seleccionado en el mapa X (X map - primary attribute of last picked hero)** – Apuesta al atributo principal del último héroe seleccionado en el mapa especificado: Fuerza, Agilidad, Inteligencia o Universal. **El primer eliminado será un support en el mapa X (X map - support role will be killed first)** – Apuesta a si la primera muerte del mapa especificado corresponderá a un héroe con rol de apoyo. Si las estadísticas del juego no asignan el rol de apoyo a ningún héroe en el mapa, las apuestas en este mercado serán anuladas. **First Blood por un support en el mapa X (X map - support role to draw First Blood)** – Apuesta a si la Primera Sangre será obtenida por un héroe con rol de apoyo en el mapa especificado. La Primera Sangre solo se otorga cuando la baja se acredita a un héroe enemigo. Si un héroe recibe daño de un enemigo y luego muere por

torre, creep neutral o unidad aliada, la baja igualmente contará como Primera Sangre. Las muertes causadas únicamente por creeps neutrales o torres no cuentan. **Primer Black King Bar en el mapa X (X map - First Black King Bar)** – Apuesta a qué equipo ensamblará primero un Black King Bar (BKB) en el mapa especificado, en el momento en que el objeto esté completamente armado independientemente de su ubicación (inventario, mensajero o alijo en base). Si el Black King Bar no se ensambla en el mapa especificado, las apuestas en este mercado serán anuladas. **Total de héroes a distancia seleccionados por Dire en el mapa X (X map - total range heroes picked by Dire side)** – Apuesta al número total de héroes a distancia seleccionados por el lado Dire en el mapa especificado.

Equipo que obtiene más runas de recompensa en el mapa X (X map - acquired most Bounty Rune) – Apuesta a qué equipo recogerá más Bounty Runes en el mapa especificado. **Momento de la 10ª baja en el mapa X (X map - occurrence time of 10th kill)** – Apuesta a si la décima baja del mapa especificado ocurrirá durante el día o la noche. El ciclo día/noche puede verse sobre el temporizador del juego y está determinado por el algoritmo del propio juego.

3.3. Reglas de Valorant

3.3.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede reconectarse ni ser reemplazado, y ambos equipos deciden continuar jugando en configuración 4v5, y se disputan al menos 3 rondas completas bajo dicha configuración, y el quinto jugador no regresa durante esas 3 rondas, entonces todas las apuestas afectadas de ese mapa, del partido y de los mercados por lado del partido serán anuladas. Para evitar dudas, el conteo de las tres rondas comienza con la primera ronda que inicia en 4v5; cualquier ronda en la que la desconexión ocurra después de que la ronda ya haya comenzado no se contabilizará para este límite. Las apuestas en mercados específicos del jugador desconectado que ya hayan sido determinadas antes de la desconexión se mantendrán; sin embargo, si ocurre la desconexión y el jugador no regresa dentro de 3 rondas completas en 4v5, las apuestas en cualquier mercado específico del jugador aún no determinado serán anuladas. **3.3.2. Reinicio de ronda:** En caso de reinicio de una ronda, las apuestas en los mercados de la ronda correspondiente se mantendrán y se determinarán conforme al marcador oficial del juego en la ronda repetida. **3.3.3.** Los partidos en Valorant pueden disputarse en diversos formatos (por ejemplo, MR12, MR8, entre otros). La información sobre el formato aplicado a un partido se determina conforme a las reglas y datos oficiales del torneo. Todos los mercados ofrecidos en la línea de apuestas consideran el formato utilizado en el partido específico y se basan en los datos oficiales del torneo.

3.4. Reglas de League of Legends

3.4.1. Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en los mercados relacionados con ese mapa serán anuladas. **3.4.2.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 10 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de 3 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, las apuestas en todos los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del minuto 10 de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se determinarán conforme al resultado oficial. **3.4.3.** Si se concede una victoria por incomparecencia (*walkover*) o por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 10 minutos de tiempo de juego del mapa (es decir, desde 00:00 hasta 9:59), todas las apuestas en los mercados relacionados con el mapa serán anuladas. Si la victoria por decisión del Organizador del Torneo se concede a partir del minuto 10 de tiempo de juego del mapa, las apuestas en los mercados correspondientes se determinarán conforme al resultado oficial.

3.4.5. Mercados de League of Legends

N-ésimo Barón en el mapa X (X map - Nth baron) – Apuesta a qué equipo eliminará al Barón Nashor número indicado en el mapa especificado. **N-ésimo inhibidor en el mapa X (X map - Nth inhibitor)** – Apuesta a qué equipo destruirá el inhibidor número indicado en el mapa especificado. Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas del mismo inhibidor tras reaparecer. **Quadra Kill en el mapa X (X map - quadra kill)** – Apuesta a si ocurrirá un *quadra kill* (4 bajas consecutivas por el mismo campeón) en el mapa especificado. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego.

Penta Kill en el mapa X (X map - penta kill) – Apuesta a si ocurrirá un *penta kill* (5 bajas consecutivas por el mismo campeón) en el mapa especificado. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego. **Total de torretas en el mapa X (X map - total turrets)** – Apuesta a si el número total de torretas destruidas por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **¿Será abatido el dragón (tipo) en el mapa X? (X map - will (type) dragon be slain?)** – Apuesta a si el tipo de Dragón Elemental indicado (Infernal, Montaña, Océano, Nube, Hextech o Quimtech) será eliminado en el mapa especificado. Si el dragón indicado es eliminado, las apuestas que predicen que será eliminado se considerarán ganadas y las que predicen que no lo será, perdidas. Si el dragón no aparece o no es eliminado, las apuestas que predicen que no será eliminado se considerarán ganadas y las que predicen que sí lo será, perdidas. **Tipo del N-ésimo dragón en el mapa X (X map - Nth dragon type)** – Apuesta a qué tipo de Dragón Elemental (Infernal, Montaña,

Océano, Nube, Hextech o Quimtech) será el N-ésimo en aparecer en el mapa especificado. **Tipo de Alma de Dragón en el mapa X (X map - dragon soul type)** – Apuesta a qué tipo de Dragón Elemental otorgará el Alma de Dragón en el mapa especificado. Si el Alma de Dragón no se obtiene durante el mapa, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **Total de barones en el mapa X (X map - total barons)** – Apuesta a si el número total de Barones eliminados por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. **Total de dragones en el mapa X (X map - total dragons)** – Apuesta a si el número total de dragones eliminados por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al

número indicado. Para este mercado se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **N-ésimo dragón en el mapa X (X map - Nth dragon)** – Apuesta a qué equipo eliminará el dragón número indicado en el mapa especificado. Para este mercado se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Total de inhibidores en el mapa X (X map - total inhibitors)** – Apuesta a si el número total de inhibidores destruidos por ambos equipos en el mapa especificado será superior o inferior al número indicado. Cada destrucción cuenta individualmente, incluso tras reaparecer. **Ambos equipos eliminarán un dragón en el mapa X (X map - both teams to slay a dragon)** – Apuesta a si ambos equipos eliminarán al menos un dragón cada uno en el mapa especificado. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Ambos equipos eliminarán un barón en el mapa X (X map - both teams to slay a baron)** – Apuesta a si ambos equipos eliminarán al menos un Barón cada uno en el mapa especificado. **Ambos equipos destruirán un inhibidor en el mapa X (X map - both teams to destroy an inhibitor)** – Apuesta a si ambos equipos destruirán al menos un inhibidor cada uno en el mapa especificado. Cada destrucción cuenta individualmente, incluso tras reaparecer. **Qué equipo logrará un Quadra Kill** – Apuesta a si el equipo especificado conseguirá un *quadra kill* (4 eliminaciones consecutivas por el mismo campeón) a lo largo de todos los mapas. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego para la liquidación de este mercado. **Qué equipo logrará un Penta Kill** – Apuesta a si el equipo especificado conseguirá un *penta kill* (5 eliminaciones consecutivas por el mismo campeón) a lo largo de todos los mapas. Solo se considerarán las rachas confirmadas por el sistema interno del juego para la liquidación de este mercado. **Mapa X - Total de Barones del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N eliminará un número de Barones Nashor superior o inferior al número indicado en el mapa especificado.

Mapa X - Total de torretas del Equipo N – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de torretas superior o inferior al número indicado en el mapa especificado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X - Total de dragones del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N eliminará un número de dragones superior o inferior al número indicado en el mapa especificado. Para la liquidación

de este mercado se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Mapa X - Total de inhibidores del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de inhibidores superior o inferior al número indicado en el mapa especificado. Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Total de Barones del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N eliminará un número de Barones Nashor superior o inferior al número indicado a lo largo de todos los mapas. **Total de torretas del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de torretas superior o inferior al número indicado a lo largo de todos los mapas. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Total de dragones del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N eliminará un número de dragones superior o inferior al número indicado a lo largo de todos los mapas. Para la liquidación de este mercado se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Total de inhibidores del Equipo N** – Apuesta a si el Equipo N destruirá un número de inhibidores superior o inferior al número indicado a lo largo de todos los mapas. Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Total de torretas** – Apuesta a si el número total de torretas destruidas por ambos equipos a lo largo de todos los mapas será superior o inferior al número indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer.

Hándicap de torretas – Apuesta a si un equipo destruirá más torretas que el rival a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Torretas sin empate (Draw No Bet)** – Apuesta a qué equipo destruirá más torretas a lo largo de todos los mapas. Si ambos equipos destruyen la misma cantidad de torretas, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Torretas 1x2** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más torretas a lo largo de todos los mapas. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X - N-ésima torreta** – Apuesta a qué equipo destruirá la torreta indicada en el mapa especificado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X - Hándicap de torretas** – Apuesta a si un equipo destruirá más torretas en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X**

- Torretas sin empate – Apuesta a qué equipo destruirá más torretas en el mapa especificado. Si ambos equipos destruyen la misma cantidad, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X - Torretas 1x2** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más torretas en el mapa especificado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa

(exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Hándicap de dragones** – Apuesta a si un equipo eliminará más dragones a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado. Para la liquidación se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Dragones sin empate** – Apuesta a qué equipo eliminará más dragones a lo largo de todos los mapas. Si ambos equipos eliminan la misma cantidad, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Dragones 1x2** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) eliminará más dragones a lo largo de todos los mapas. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Mapa X - Hándicap de dragones** – Apuesta a si un equipo eliminará más dragones en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Mapa X - Dragones sin empate** – Apuesta a qué equipo eliminará más dragones en el mapa especificado. Si ambos equipos eliminan la misma cantidad, todas las apuestas en este mercado serán anuladas. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Mapa X - Dragones 1x2** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) eliminará más dragones en el mapa especificado. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Hándicap de inhibidores** – Apuesta a si un equipo destruirá más inhibidores a lo largo de todos los mapas tras aplicar el hándicap indicado. Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Inhibidores sin empate** – Apuesta a qué equipo destruirá más inhibidores a lo largo de todos los mapas. Si ambos equipos destruyen la misma cantidad, todas las apuestas en este mercado serán anuladas.

Inhibidores 1x2 – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más inhibidores a lo largo de todos los mapas. **Mapa X - Hándicap de inhibidores** – Apuesta a si un equipo destruirá más inhibidores en el mapa especificado tras aplicar el hándicap indicado. **Mapa X - Inhibidores sin empate** – Apuesta a qué equipo destruirá más inhibidores en el mapa especificado. Si ambos equipos destruyen la misma cantidad, todas las apuestas serán anuladas. **Mapa X - Inhibidores 1x2** – Apuesta a si el Equipo 1, el Equipo 2 o ninguno (X – empate) destruirá más inhibidores en el mapa especificado. **Mapa X - Rango de dragones** – Apuesta a si el número total de dragones eliminados en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano. **Mapa**

X - Rango de inhibidores – Apuesta a si el número total de inhibidores destruidos en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Mapa X - Rango de barones** – Apuesta a si el número total de Barones eliminados en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Mapa X - Rango de kills** – Apuesta a si el número total de eliminaciones registradas por ambos equipos en el mapa especificado estará dentro del rango indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Mapa X - Rango de torretas** – Apuesta a si el número total de torretas destruidas en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **Mapa X - Rango de dragones del Equipo N** – Apuesta a si el número total de dragones eliminados por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Se consideran tanto los Dragones Elementales como el Dragón Anciano.

Mapa X - Rango de inhibidores del Equipo N – Apuesta a si el número total de inhibidores destruidos por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Mapa X - Rango de barones del Equipo N** – Apuesta a si el número total de Barones eliminados por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. **Mapa X - Rango de kills del Equipo N** – Apuesta a si el número total de eliminaciones registradas por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado, conforme a las estadísticas oficiales posteriores al partido. **Mapa X - Rango de torretas del Equipo N** – Apuesta a si el número total de torretas destruidas por el Equipo N en el mapa especificado estará dentro del rango indicado. Solo se incluyen torretas estándar del mapa (exteriores, interiores, de inhibidor y del nexo). Cada destrucción cuenta individualmente, incluyendo destrucciones repetidas tras reaparecer. **3.5. King of Glory (Honor of Kings y Arena of Valor): 3.5.1.** Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas en los mercados de ese mapa (y los mercados de partido asociados) serán anuladas. **3.5.2.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 2 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, todas las apuestas en los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del minuto 6 de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.5.3.** Si se concede una victoria por incomparecencia (*walkover*) o por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta 5:59) de un mapa, todas las apuestas en los mercados relacionados con el mapa serán anuladas. Si la victoria por decisión del Organizador del Torneo se otorga en o después del minuto 6 de tiempo de juego del mapa disputado, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales.

3.6. Mobile Legends: Bang Bang: 3.6.1. Si un mapa comienza con menos

de 10 competidores, todas las apuestas realizadas en los mercados relacionados con ese mapa (y los mercados de partido asociados) serán anuladas. **3.6.2.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 2 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, todas las apuestas en los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del minuto 6 de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.6.3.** Si se concede una victoria por incomparecencia (*walkover*) o por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta 5:59) de un mapa, todas las apuestas en los mercados relacionados con el mapa serán anuladas. Si la victoria por decisión del Organizador del Torneo se otorga en o después del minuto 6 de tiempo de juego del mapa disputado, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.7. Wild Rift: 3.7.1.** Si un mapa comienza con menos de 10 competidores, todas las apuestas realizadas en los mercados relacionados con ese mapa (y los mercados de partido asociados) serán anuladas. **3.7.2.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 2 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, todas las apuestas en los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del minuto 6 de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales.

3.7.3. Si se concede una victoria por incomparecencia (*walkover*) o por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 6 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta 5:59) de un mapa, todas las apuestas realizadas en los mercados relacionados con el mapa serán anuladas. Si la victoria por decisión del Organizador del Torneo se otorga en o después del minuto 6 de tiempo de juego del mapa disputado, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.8. Free Fire & PUBG & PUBG Mobile & Fortnite & Apex Legends & Call of Duty: Warzone (Esports Battle Royale): 3.8.1.** El ganador de la ronda se determina en función del último jugador o equipo que permanezca con vida (según la lógica aplicable del juego). Una "ronda" se considera un mapa jugado. **3.8.2.** Si la ronda especificada no se completa, todas las apuestas en los mercados relacionados con dicha ronda serán anuladas. **3.8.3.** El ganador del torneo se determina en función de la clasificación final oficial una vez completadas todas las rondas programadas del torneo. Las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales proporcionados por el Organizador del Torneo. **3.8.4. Mercados de Ronda: Ganador de la ronda X** — Apuesta sobre qué equipo o jugador ganará la ronda especificada. **Top 3 en la ronda X** — Apuesta sobre si un jugador o equipo específico finalizará dentro de las tres primeras posiciones en la ronda indicada. **3.9. Deadlock: 3.9.1.** Si un mapa comienza con menos de 10 competidores,

todas las apuestas en los mercados relacionados con ese mapa (y los mercados del partido asociados) serán anuladas.

3.9.2. Si uno de los jugadores se desconecta durante los primeros 8 minutos y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 2 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, las apuestas en todos los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un competidor se desconecta o abandona después del minuto 8 del mapa en disputa, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.9.3.** Si se otorga un walkover o una victoria por decisión del Organizador del Torneo durante los primeros 10 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta 9:59) de un mapa, todas las apuestas en los mercados relacionados con ese mapa serán anuladas. Si una victoria por decisión del Organizador del Torneo se otorga en o después del minuto 10 de tiempo de juego del mapa en disputa, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.10. Rainbow Six: Siege: 3.10.1.** Si uno de los jugadores se desconecta y no puede reconectarse ni ser reemplazado, y ambos equipos deciden continuar 4v5, y los equipos juegan al menos 2 rondas completas en configuración 4v5, y el quinto jugador no regresa durante esas 2 rondas, entonces todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados del lado del partido serán anuladas. Para evitar dudas, el conteo de dos rondas comienza con la primera ronda que inicia como 4v5; cualquier ronda en la que la desconexión ocurra después de que la ronda ya haya comenzado no será contabilizada dentro de este límite. Las apuestas en mercados específicos del jugador desconectado que ya hayan sido determinadas antes de su desconexión se mantendrán válidas; sin embargo, si la desconexión ocurre y el jugador no regresa dentro de 2 rondas completas 4v5, las apuestas en cualquier mercado específico del jugador que permanezca sin resolver serán anuladas. **3.10.2.** En caso de reinicio de una ronda, las apuestas en todos los mercados relevantes se mantendrán válidas. Todos los mercados afectados se liquidarán conforme al marcador oficial dentro del juego de la ronda repetida.

3.11. Reglas de GeoGuessr: 3.11.1. Todas las apuestas en partidas de GeoGuessr se liquidarán conforme a los resultados oficiales determinados por el Organizador del Torneo en el sitio web oficial: GeoGuessr - ¡Exploremos el mundo!. Esto incluye cualquier decisión o modificación dentro del juego realizada por el Organizador del Torneo durante la partida. **3.12. Reglas de Call of Duty y Call of Duty Mobile: 3.12.1.** Estas reglas no se aplican a Call of Duty: Warzone. Las condiciones de liquidación de los mercados de Call of Duty: Warzone se rigen por las reglas de Battle Royale Esports. **3.12.2.** Un partido puede disputarse en distintos formatos dependiendo del título o de las reglas del torneo (por ejemplo, 4v4 en Call of Duty League, 5v5 en Call of Duty Mobile o el histórico 5v5 en títulos anteriores de CDL). Las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales del torneo, independientemente del formato de equipo utilizado. **3.12.5. Mercados de Call of Duty y Call of Duty Mobile: Mapa X – hándicap de rondas** : Apuesta sobre si un equipo gana el mapa especificado tras aplicar el

hándicap de rondas indicado al marcador final de rondas, incluyendo el tiempo extra. Este mercado solo está disponible en modos basados en rondas (por ejemplo, *Search & Destroy* o *Control*). Si el mapa programado se cambia a un modo que no utiliza rondas (por ejemplo, *Hardpoint*), todas las apuestas en este mercado serán anuladas. **3.13. Marvel Rivals: 3.13.1.** Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 2 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 4 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, todas las apuestas en los mercados afectados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del segundo minuto de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.14. Crossfire & Crossfire Mobile:**

3.14.1. Si uno de los jugadores se desconecta y no puede reconectarse ni ser reemplazado, y ambos equipos deciden continuar jugando en configuración 4v5, y los equipos disputan al menos 2 rondas completas en configuración 4v5, y el quinto jugador no regresa durante esas 2 rondas, entonces todas las apuestas afectadas sobre ese mapa, el partido y los mercados laterales del partido serán anuladas. Para evitar dudas, el conteo de dos rondas comienza con la primera ronda que inicia en configuración 4v5; cualquier ronda en la que la desconexión ocurra después de que la ronda ya haya comenzado no se considerará para este límite. Las apuestas en mercados específicos del jugador desconectado que ya hayan sido determinadas antes de su desconexión se mantendrán; sin embargo, si la desconexión ocurre y el jugador no regresa dentro de 2 rondas completas en 4v5, las apuestas en cualquier mercado específico del jugador que aún no haya sido resuelto serán anuladas. **3.14.2.** En caso de reinicio de una ronda, las apuestas en todos los mercados relevantes se mantendrán. Todos los mercados afectados se liquidarán en base al marcador oficial dentro del juego correspondiente a la ronda repetida. **3.14.3.** Los partidos de Crossfire pueden disputarse en diversos formatos (por ejemplo, MR9, MR8 u otros). La información sobre el formato aplicado a un partido será la determinada por las reglas y los datos oficiales del torneo. Todos los mercados ofrecidos consideran el formato utilizado en el partido específico y se basan en los datos oficiales del torneo. **3.15. Tekken: 3.15.3. Mercados de Tekken: Ganador** — Apuesta sobre qué jugador ganará el partido. Un partido es equivalente a un *set* en la terminología de Tekken. **Ganador del mapa X** — Apuesta sobre qué jugador ganará el mapa especificado dentro de la serie. Un mapa es equivalente a una partida (*game*) en la terminología de Tekken. Un mapa se gana por el jugador que primero consiga 3 KOs (nocauts) en ese mapa (partida).

Hándicap de mapas — Apuesta sobre qué jugador ganará el partido (*set*) tras aplicar el hándicap de mapas (partidas) indicado al marcador final. El hándicap se aplica al número de mapas (partidas) ganados por cada jugador. **Total de mapas** — Apuesta sobre el número total de mapas (partidas) jugados en el partido, liquidada como más o menos respecto al número indicado. **Resultado exacto (en mapas)** — Apuesta sobre el marcador final exacto de mapas (partidas) ganados en el partido (*set*). El ganador es el primer jugador

en alcanzar el número requerido de victorias en mapas (partidas) (por ejemplo, 2 en Bo3, 3 en Bo5). **3.16. Street Fighter: 3.16.4. Mercados de Street Fighter: Ganador** — Apuesta sobre qué jugador ganará el partido. Un partido es equivalente a un *set* en la terminología de Street Fighter. **Ganador del mapa X** — Apuesta sobre qué jugador ganará el mapa especificado dentro de la serie. Un mapa es equivalente a una partida (*game*) en la terminología de Street Fighter. Un mapa se gana por el jugador que primero consiga 2 KOs (nocauts) en ese mapa (partida). **Hándicap de mapas** — Apuesta sobre qué jugador ganará el partido (*set*) tras aplicar el hándicap de mapas (partidas) indicado al marcador final. El hándicap se aplica al número de mapas (partidas) ganados por cada jugador. **Total de mapas** — Apuesta sobre el número total de mapas (partidas) jugados en el partido, liquidada como más o menos respecto al número indicado. **Resultado exacto (en mapas)** — Apuesta sobre el marcador final exacto de mapas (partidas) ganados en el partido (*set*). El ganador es el primer jugador en alcanzar el número requerido de victorias en mapas (partidas) (por ejemplo, 2 en Bo3, 3 en Bo5). **3.17. Overwatch 2:**

3.17.1. Si uno de los jugadores se desconecta dentro de los primeros 2 minutos de tiempo de juego y no puede reconectarse ni ser reemplazado dentro de los 4 minutos de tiempo de juego desde el momento de la desconexión, todas las apuestas en los mercados afectados correspondientes a ese mapa y al partido serán anuladas. Si un jugador se desconecta o abandona después del segundo minuto de tiempo de juego, las apuestas en los mercados correspondientes se liquidarán conforme a los resultados oficiales. **3.18. Rocket League: 3.18.1.** Si una partida (mapa) o encuentro es abandonado o adjudicado por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 2 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta 1:59), todas las apuestas en todos los mercados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si el abandono o la adjudicación ocurre en el minuto 2 o posteriormente, todas las apuestas en los mercados afectados por ese mapa o partido se liquidarán conforme al resultado oficial. **3.18.2. Mercados de Rocket League: Ganador** — Apuesta al ganador del partido. Un partido es equivalente a una serie en términos de Rocket League. **Ganador del mapa X** — Apuesta al ganador del mapa especificado. Un mapa es equivalente a una partida en términos de Rocket League. **Hándicap de mapas** — Apuesta a si un equipo gana el partido (serie) después de aplicar el hándicap de mapa (partida) indicado al marcador final de mapas (partidas). **Total de mapas** — Apuesta a si el número total de mapas (partidas) jugados en el partido (serie) será mayor o menor que el número indicado. **Resultado exacto (en mapas)** — Apuesta al marcador final exacto de mapas (partidas) del partido (serie) (por ejemplo, 2–0, 2–1). **3.19. Age of Empires & StarCraft 2 & StarCraft: Brood War & Warcraft III: 3.19.1.** Si un partido o mapa es abandonado o adjudicado por decisión del Organizador del Torneo dentro de los primeros 10 minutos de tiempo de juego (es decir, desde 00:00 hasta

9:59), todas las apuestas en todos los mercados relacionados con ese mapa y el partido serán anuladas. Si el abandono o la adjudicación ocurre en el min-

uto 10 o posteriormente, todas las apuestas en los mercados afectados por ese mapa o partido se liquidarán conforme al resultado oficial. **3.20. Standoff 2: 3.20.1.** Si uno de los jugadores se desconecta y no puede reconectarse ni ser reemplazado, y si ambos equipos deciden continuar en configuración 4v5, y si los equipos juegan al menos 3 rondas completas bajo configuración 4v5, y si el quinto jugador no regresa durante esas 3 rondas, entonces todas las apuestas afectadas en ese mapa, partido y mercados del lado del partido serán anuladas. Para evitar dudas, el conteo de las tres rondas comienza con la primera ronda que inicia en configuración 4v5; cualquier ronda en la que la desconexión ocurra después de que la ronda haya comenzado no será contabilizada para este límite. Las apuestas en mercados específicos del jugador desconectado que ya hayan sido determinadas antes de la desconexión del respectivo jugador se mantendrán válidas; sin embargo, si ocurre la desconexión y el jugador no regresa dentro de 3 rondas completas en configuración 4v5, las apuestas en cualquier mercado específico del jugador que permanezca sin resolver serán anuladas. **3.20.2.** En caso de reinicio de una ronda, todas las apuestas en los mercados relevantes se mantendrán válidas. Todos los mercados afectados se liquidarán según el marcador oficial dentro del juego correspondiente a la ronda repetida. **3.21. Reglas específicas de FC 26: 3.21.1.** Todos los mercados se liquidarán conforme a lo establecido en las Reglas Generales del Sportsbook y en las Reglas de Mercados de Fútbol. **3.21.2.** Los partidos de esta categoría pueden disputarse utilizando distintos títulos de simulación de fútbol, independientemente del desarrollador del juego, por ejemplo, incluyendo *EA Sports FC* o *eFootball* (anteriormente PES). Asimismo, pueden utilizarse

diferentes versiones del juego (por ejemplo, FC 24, FC 25, etc.). Estas diferencias son meramente informativas y no constituyen motivo para la anulación de apuestas. **3.21.3.** La duración indicada del partido (por ejemplo, 2x4 o 2x5 minutos) se refiere a la configuración de tiempo dentro del juego y es únicamente informativa. Las variaciones en estas configuraciones no constituyen motivo para anular apuestas. **3.21.4. Odds/Jugadores/Equipos incorrectos:** Si se realizan apuestas en mercados con cuotas, jugadores o equipos incorrectos, todas las apuestas afectadas serán anuladas. **3.21.5. Fallo de cámara:** Si la transmisión de la cámara de un jugador falla y no puede restablecerse dentro de un plazo razonable en relación con la duración esperada del partido o mapa, todos los mercados ya liquidados se mantendrán válidos, mientras que las apuestas en los mercados no resueltos afectados por la interrupción serán anuladas. Esta regla también se aplica si la cámara falla durante un Evento Clave y el resultado de dicho evento no puede verificarse mediante fuentes oficiales. **3.21.7. Problemas de transmisión (stream):** La transmisión oficial se refiere a la retransmisión principal del partido disponible para los Usuarios Finales, designada por el Organizador del Torneo o el emisor oficial. Si la transmisión oficial no está disponible durante toda la duración del partido, las apuestas en todos los mercados de ese partido serán anuladas. Si la transmisión oficial se interrumpe durante un Evento Clave, las apuestas en todos los mercados ya liquidados antes de la interrupción se mantendrán válidas, mientras que

las apuestas en todos los mercados no resueltos serán anuladas. La verificación de la interrupción de la transmisión se basará en la grabación oficial (VOD) del partido, la cual constituirá la prueba determinante de cuándo y durante cuánto tiempo la transmisión no estuvo disponible. Esta regla se aplica a todas las apuestas, incluidas las pre-partido y en vivo. **3.21.8. Fallos críticos:** Esta regla se aplica a interrupciones técnicas verificadas que impidan el desarrollo normal del juego, incluyendo, entre otros, errores críticos del juego, caídas del juego o fallas de internet/red que afecten a un jugador, equipo o estudio del torneo.

Si ocurre tal fallo y no ha tenido lugar ningún Evento Clave o Significativo, y las cuotas permanecen sin cambios, el juego podrá reiniciarse y las apuestas en todos los mercados relevantes se mantendrán válidas. Si el fallo ocurre después de un Evento Clave o Significativo, o si el momento exacto de la interrupción no puede determinarse claramente, las apuestas en todos los mercados no resueltos serán anuladas, mientras que las apuestas en los mercados ya liquidados se mantendrán válidas. Si el momento del fallo puede identificarse claramente, las apuestas en los mercados determinados hasta ese punto se mantendrán válidas y se liquidarán en consecuencia, mientras que las apuestas restantes en mercados no resueltos serán anuladas. **3.21.9. Problemas de nombre en pantalla/color del mando:** Este tipo de incidencias no constituye motivo para la anulación de apuestas. **3.22. Reglas específicas de NBA 2K26: 3.22.1.** Todos los mercados se liquidarán conforme a lo establecido en las Reglas Generales y en las Reglas de Mercados de Baloncesto. **3.22.2.** Los partidos de esta categoría pueden disputarse utilizando distintas versiones del juego, incluyendo NBA 2K24, NBA 2K25 o NBA 2K26. Estas diferencias son meramente informativas y no constituyen motivo para la anulación de apuestas. **3.22.3.** La duración indicada del partido (por ejemplo, 4x5 minutos) se refiere a la configuración de tiempo dentro del juego y es únicamente informativa. Las variaciones en estas configuraciones no constituyen motivo para la anulación de apuestas. **3.22.4. Odds/Jugadores incorrectos:** Si se realizan apuestas en mercados con cuotas o jugadores incorrectos, todas las apuestas afectadas serán anuladas. **3.22.5. Equipos/Jugadores incorrectos:** Si el juego se detiene de forma anticipada y no ha ocurrido ningún Evento Significativo (como una canasta), el partido podrá reiniciarse. Si ya ha ocurrido un Evento Significativo, las apuestas en todos los mercados afectados serán anuladas.

3.22.6. Fallo de cámara: Si la transmisión de la cámara de un jugador falla y no puede restablecerse dentro de un plazo razonable en relación con la duración esperada del partido o mapa, las apuestas en todos los mercados ya liquidados se mantendrán válidas, mientras que las apuestas en los mercados no resueltos afectados por la interrupción serán anuladas. Esta regla también se aplica si la cámara falla durante un Evento Clave y el resultado de dicho evento no puede verificarse mediante fuentes oficiales. **3.22.7. Problemas de transmisión (stream):** La transmisión oficial se refiere a la retransmisión principal del partido disponible para los usuarios, designada por el Organizador del Torneo o el emisor oficial. Si la transmisión oficial no está disponible durante toda la

duración del partido, las apuestas en todos los mercados de ese partido serán anuladas. Si la transmisión oficial se interrumpe durante un Evento Clave, las apuestas en todos los mercados ya liquidados antes de la interrupción se mantendrán válidas, mientras que las apuestas en todos los mercados no resueltos serán anuladas. La verificación de la interrupción de la transmisión se basará en la grabación oficial (VOD) del partido, que constituirá la prueba determinante de cuándo y durante cuánto tiempo la transmisión no estuvo disponible. Esta regla se aplica a todas las apuestas, incluidas las pre-partido y en vivo. **3.22.8. Fallos críticos:** Esta regla se aplica a interrupciones técnicas verificadas que impidan el desarrollo normal del juego, incluyendo, entre otros, errores críticos del juego, caídas del juego (Game Crash) o fallas de internet/red que afecten a un jugador, equipo o estudio del torneo. Si ocurre tal fallo durante el partido y aún no ha tenido lugar ningún Evento Clave o Significativo, y las cuotas permanecen sin cambios, el juego podrá reiniciarse y las apuestas en los mercados relevantes se mantendrán válidas. Si el fallo ocurre durante el partido después de un Evento Clave o Significativo, o si el momento exacto de la interrupción no puede determinarse claramente, las apuestas en todos los mercados no resueltos serán anuladas, mientras que las apuestas en los mercados ya liquidados se mantendrán válidas.

Si el momento del fallo puede identificarse claramente, las apuestas en los mercados determinados hasta ese punto se mantendrán válidas y se liquidarán en consecuencia, mientras que las apuestas restantes en mercados no resueltos serán anuladas. **3.22.9. Problemas de nombre en pantalla/color del mando:** Este tipo de incidencias no constituye motivo para la anulación de apuestas. **3.23. Reglas específicas de Cricket 24: 3.23.1.** Las apuestas en todos los mercados se liquidarán conforme a lo establecido en las Reglas Generales y en las Reglas de Mercados de Cricket. **3.23.2.** Los partidos de esta categoría generalmente se disputan en formato de 5 overs (cada equipo batea un máximo de 5 overs). El formato indicado se refiere a configuraciones dentro del juego y es únicamente informativo. Las variaciones en estas configuraciones no constituyen motivo para la anulación de apuestas. **3.23.3.** Los partidos pueden disputarse utilizando distintas versiones del juego, incluyendo Cricket 23 o Cricket 24. Estas diferencias son meramente informativas y no constituyen motivo para la anulación de apuestas. **3.23.4. Odds/Jugadores incorrectos:** Si se realizan apuestas en mercados con cuotas o jugadores incorrectos, las apuestas en todos los mercados afectados serán anuladas. **3.23.5. Equipos/Jugadores incorrectos:** Si el juego se detiene anticipadamente y no ha ocurrido ningún Evento Significativo (como una anotación), el partido podrá reiniciarse. Si ya ha ocurrido un Evento Significativo, todas las apuestas serán anuladas. **3.23.6. Fallo de cámara:** Si la transmisión de la cámara de un jugador falla y no puede restablecerse dentro de un plazo razonable en relación con la duración esperada del partido o mapa, las apuestas en todos los mercados ya liquidados se mantendrán válidas, mientras que las apuestas en los mercados no resueltos afectados por la interrupción serán anuladas. Esta regla también se aplica si la cámara falla durante un Evento Clave y el resultado de

dicho evento no puede verificarse mediante fuentes oficiales.

3.23.7. Problemas de transmisión (stream): La transmisión oficial se refiere a la retransmisión principal del partido disponible para los usuarios, designada por el Organizador del Torneo o el emisor oficial. Si la transmisión oficial no está disponible durante toda la duración del partido, las apuestas en todos los mercados de ese partido serán anuladas. Si la transmisión oficial se interrumpe durante un Evento Clave, las apuestas en todos los mercados ya liquidados antes de la interrupción se mantendrán válidas, mientras que las apuestas en todos los mercados no resueltos serán anuladas. La verificación de la interrupción de la transmisión se basará en la grabación oficial (VOD) del partido, que constituirá la prueba determinante de cuándo y durante cuánto tiempo la transmisión no estuvo disponible. Esta regla se aplica a todas las apuestas, incluidas las prepartido y en vivo. **3.23.8. Fallos críticos:** Esta regla se aplica a interrupciones técnicas verificadas que impidan el desarrollo normal del juego, incluyendo, entre otros, errores críticos del juego, caídas del juego (game crash) o fallas de internet/red que afecten a un jugador, equipo o estudio del torneo. Si dicho fallo ocurre durante el partido y aún no ha tenido lugar ningún Evento Clave o Significativo, las cuotas permanecen sin cambios y el juego podrá reiniciarse, manteniéndose válidas las apuestas en todos los mercados relacionados. Si el fallo ocurre durante el partido después de un Evento Clave o Significativo, o si el momento de la interrupción no puede determinarse claramente, las apuestas en los mercados no resueltos tras la interrupción o fallo serán anuladas, mientras que las apuestas en los mercados ya liquidados se mantendrán válidas. Si el momento del fallo puede identificarse claramente, las apuestas en los mercados determinados hasta ese punto se mantendrán válidas y se liquidarán en consecuencia, mientras que las apuestas restantes en mercados no resueltos serán anuladas. **3.23.9. Problemas de nombre en pantalla/color del mando:** Este tipo de incidencias no constituye motivo para la anulación de apuestas.

IV. Reglas especiales de apuestas para Esports

1.1. Reglas Generales 1.1.1. La plataforma de apuestas se reserva el derecho de cancelar cualquier apuesta realizada con cuotas obviamente "erróneas" (por ejemplo, cuotas con errores tipográficos, errores administrativos, partidos arreglados), cuotas cambiadas o apuestas realizadas después de que el evento haya comenzado o que el partido haya sufrido problemas técnicos evidentes. **1.1.2.** Todas las apuestas se liquidarán una vez que el resultado del mercado se haya producido. **1.1.3.** Mercado "Partido" (1X2): es posible apostar al resultado (parcial o definitivo) de un partido o evento. Las opciones son: "1" = Equipo local o equipo listado a la izquierda; "X" = Empate, selección en el medio; "2" = Equipo visitante o equipo listado a la derecha. **1.1.4.** Mercado "Marcador Correcto": es posible apostar al resultado exacto (parcial o definitivo) de un partido o evento. **1.1.5.** Mercado "Más/Menos" (Totales): es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, tiros de esquina, rebotes, minutos de penalización,

etc.). Si el total listado coincide exactamente con la línea de apuesta, todas las apuestas de esta oferta serán declaradas nulas. Ejemplo: línea de apuesta de 128.0 puntos y el partido termina 64-64, la apuesta será anulada. **1.1.6.** Mercado "Impar/Par": es posible apostar a la cantidad (parcial o definitiva) de una ocurrencia predefinida (por ejemplo, goles, puntos, tiros de esquina, rebotes, minutos de penalización, etc.). "Impar" es 1, 3, 5, etc.; "Par" es 0, 2, 4, etc. **1.1.7.** Mercado "Medio Tiempo / Tiempo Completo": es posible apostar al resultado al medio tiempo y al resultado final del partido. Ejemplo: si al medio tiempo el marcador es 1-0 y el partido termina 1-1, la apuesta ganadora es 1/X. La apuesta será nula si el tiempo reglamentario se juega en un formato diferente al estipulado (es decir, distinto a dos mitades). **1.1.8.** Mercado "Apuesta por Periodo": es posible apostar al resultado de cada periodo separado dentro de un partido o evento.

1.1.9. Mercado "Empate No Apuesta" (Draw No Bet): es posible apostar a "1" o "2" según lo definido en 1.1.3. Se usa comúnmente cuando no se ofrecen cuotas para empate. Si el partido termina en empate o si la ocurrencia específica no sucede (por ejemplo, apuesta "Empate No Apuesta" y el partido termina 0-0), se reembolsa el importe apostado. **1.1.10.** Mercado "Handicap": es posible apostar si el resultado elegido será ganador después de aplicar el handicap listado (sumado o restado) al resultado del partido/periodo/total al que se refiere la apuesta. Si el resultado después de aplicar el handicap es exactamente igual a la línea de apuesta, todas las apuestas serán anuladas. **1.1.11.** Mercado Handicap Asiático: Ejemplo: Equipo local (-1.75) vs Equipo visitante (+1.75). La apuesta se divide en dos partes iguales para los handicaps -1.5 y -2.0. Para ganar la apuesta completa, el Equipo A debe ganar con una diferencia mayor que ambos handicaps (ejemplo, 3 o más goles). Si gana por solo 2 goles, se considera ganada parcialmente: pago completo para -1.5 y devolución para -2.0. Cualquier otro resultado implica pérdida total de la apuesta. El equipo visitante tiene ventaja de +1.75 goles, dividida en +1.5 y +2.0. **1.1.12.** Mercado "Doble Oportunidad": es posible apostar simultáneamente a dos resultados (parciales o definitivos) de un partido o evento. Opciones: 1X, 12 y X2 según lo definido en 1.1.3. **1.1.13.** Mercado "Equipo que anota primero y gana": se apuesta al equipo listado que anotará el primer gol y ganará el partido. Si no hay goles, todas las apuestas serán anuladas. **1.1.14.** Apuestas en "Cuarto / Medio / Periodo X": se refieren al resultado o puntaje obtenido en el tiempo especificado y no incluyen puntos, goles o eventos de otros momentos del partido. Apuestas serán anuladas si el partido no se juega en el formato estipulado. **1.1.15.** Apuestas en "Resultado al final del Cuarto / Medio / Periodo X…": se refieren al resultado final después de terminar el periodo y consideran todos los puntos, goles y eventos acumulados hasta ese momento.

1.1.16. Apuestas en "Carrera a X puntos / Carrera a X goles…" y similares: se apuesta al equipo o participante que primero alcance la cantidad especificada de puntos/goles/eventos. Si hay un límite de tiempo y no se alcanza el marcador dentro de ese tiempo, las apuestas serán anuladas, salvo que se indique lo contrario. **1.1.17.** Apuestas en "Ganador del Punto X / Anotador del Gol X"

y similares: se apuesta al equipo o participante que anote o gane la ocurrencia listada. Para el pago, no se considerarán eventos previos a esa ocurrencia. Si el evento no ocurre en el tiempo estipulado, las apuestas serán anuladas, salvo que se indique lo contrario. **1.1.18.** Cualquier referencia a un equipo que gane todos los mitades/periodos (por ejemplo, equipo que gane ambas mitades) significa que el equipo debe anotar más goles que su rival en todos los mitades/periodos estipulados.

1.2. Reglas de mercados de Baloncesto

1.2.1. Los mercados no consideran el tiempo extra (overtime) a menos que se indique expresamente lo contrario. **1.2.2.** Si un partido termina antes de que se alcance el punto X, este mercado será declarado nulo (cancelado). Esto aplica a mercados como: ¿Quién anotará el punto X? (incluye tiempo extra) y ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos? (incluye tiempo extra).

1.3. Reglas de mercados de Cricket

1.3.1. Mercados de delivery - Carreras en la bola: El resultado se determinará por la cantidad de carreras añadidas al total del equipo en la bola especificada. Por ejemplo, si un over comienza con un wide, la primera bola se considerará como 1, y aunque no haya habido un lanzamiento legal, la siguiente bola será considerada como la entrega número 2 de ese over. Si una entrega da lugar a un free hit o si se debe volver a lanzar un free hit debido a una entrega ilegal, las carreras anotadas en la entrega adicional no cuentan. Todas las carreras, ya sean con el bate o extras, se incluyen. Por ejemplo, un wide con tres carreras extras equivale a un total de 4 carreras 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 el resultado ya se haya determinado. Si un innings termina durante un over, ese over se considerará completo, a menos que el innings finalice por factores externos, incluyendo mal clima, en cuyo caso todas las apuestas serán anuladas, salvo que el resultado ya haya sido determinado. Si el over no comienza por cualquier razón, todas las apuestas serán anuladas. Las carreras extras y penales en ese over cuentan para la liquidación. **1.3.3. Wicket en el over:** Para efectos de liquidación, cualquier wicket contará, incluyendo run outs. Un bateador que se retira lesionado no cuenta como wicket. Si un bateador es declarado "timed out" o "retired out", el wicket se considerará producido en la bola anterior. El retiro por lesión ("retired hurt") no cuenta como wicket. **1.3.4. Over impar/par:** Descripción: ¿Será impar o par el número de carreras anotadas en el over especificado? Reglas: Se aplican las mismas reglas que para "Carreras en el over". El cero se considerará número par. **1.3.5. Mercados de innings:** En partidos de overs limitados, las apuestas serán anuladas si no ha sido posible completar al menos el 80% de los overs programados al momento de realizar la apuesta debido a factores externos, incluyendo mal clima, salvo que el resultado

de la apuesta ya haya sido determinado antes de la reducción. Las apuestas realizadas sobre un innings futuro seguirán siendo válidas independientemente de las carreras anotadas en innings actuales o anteriores. En partidos de primera clase que terminen en empate, las apuestas serán anuladas si se han lanzado menos de 200 overs, salvo que el resultado ya haya sido determinado. Las apuestas también serán anuladas en partidos de primera clase empatados si se han lanzado menos de 60 overs en un innings incompleto, salvo que el resultado ya haya sido determinado. Si un equipo declara el innings, este se considerará completo para efectos de liquidación.

1.4. eSoccer

1.4.1. Formato del partido El partido consta de 2 tiempos con una de las siguientes duraciones: 2x6 minutos 2x4 minutos 2x15 minutos La duración del partido incluye el tiempo de compensación, pero excluye el tiempo extra y las tandas de penales. **1.4.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.5. eSoccer: Volta

1.5.1. Formato del partido El partido consta de 2 tiempos de 3 minutos cada uno. Esta duración incluye el tiempo de compensación y el tiempo extra, pero no incluye las tandas de penales. **1.5.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.6. eSoccer: Penalty

1.6.1. Formato del partido El partido consiste en 5 tiros penales por equipo, siguiendo las reglas tradicionales de tanda de penales: Cada equipo realiza hasta 5 tiros de forma alternada. El equipo con más goles después de los 5 tiros gana. Si el marcador está empatado después de los 5 tiros por equipo, la tanda continúa en formato muerte súbita (1 tiro por equipo) hasta que se determine un ganador. **1.6.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.7. eSoccer: X-Battle FC

1.7.1. Formato del partido El partido consta de 2 tiempos de 30 segundos cada uno. No se juega tiempo extra. **1.7.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.8. eBasketball

1.8.1. Formato del partido El partido consta de 4 cuartos de 6 minutos cada uno. El tiempo extra está incluido en la duración del partido. **1.8.2. Liq-**

uidación Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Baloncesto.

1.9. eBasketball: Blitz

1.9.1. Formato del partido El partido consta de 1 cuarto de 1 minuto. **1.9.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Baloncesto.

1.10. eStreetball

1.10.1. Formato del partido El partido se juega hasta 11 puntos. El primer equipo que alcance los 11 puntos gana. **1.10.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Baloncesto.

1.11. eFighting: Injustice 2 / MK11 1.11.1. Resultado del partido Ganador del partido: El personaje que gana la pelea en general. Ganador de ronda: El personaje que gana una ronda individual dentro de la pelea. **1.11.2. Definiciones de mercado** Barra de salud: Cada luchador tiene 2 barras de salud. La segunda se activa solo después de que la primera se agote completamente. Primer daño: El primer ataque exitoso realizado durante el combate. Choque (Clash): Momento especial durante la pelea donde ambos luchadores pueden participar en un desafío para recuperar salud. El resultado puede ser victoria de cualquiera de los dos o empate. Súper movimiento (Supermove): Movimiento raro y poderoso único para cada personaje, ejecutado bajo condiciones específicas. ¿Habrá misericordia? (Will There Be Mercy): Indica si se utiliza la mecánica de "Misericordia", un momento donde un luchador decide perdonar a su oponente en lugar de finalizarlo. Método de finalización (Finish Him Method): La manera en que se derrota al oponente — ejemplos incluyen Fatality, Brutality, o un golpe normal. Salud restante del ganador (Winner HP Left): La cantidad de salud que le queda al personaje ganador al final del combate. **1.11.3. Liquidación** Todos los mercados se liquidan conforme a las definiciones anteriores y al resultado oficial determinado por el juego.

1.12. eCricket

1.12.1. Formato del partido El partido consiste en 2 innings — uno por equipo.

1.12.2. Formato del inning Cada inning consta de 5 overs, con 6 lanzamientos por over. **1.12.3. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Cricket.

1.13. eCricket: Super Over

1.13.1. Formato del partido El partido consiste en 1 over por equipo. **1.13.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales y las Reglas del Mercado de Cricket.

1.14. eCricket: X-Battle Bats

1.14.1. Formato del partido El partido consta de 10 rondas, con 1 golpe por ronda. No se juegan innings extra. **1.14.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.15. eShooter: CS2 (MR15)

1.15.1. Formato del partido El partido consta de 15 rondas, y el primer equipo que alcance 8 rondas es declarado ganador. **1.15.2. Liquidación**

Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.16. eShooter: CS2 (BO3)

1.16.1. Formato del partido El partido se juega en formato al mejor de 3 mapas — el primer equipo que gane 2 mapas es declarado ganador. **1.16.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.17. eCarreras de Caballos

1.17.1. Liquidación Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.18. eTenis

1.18.1. Resultado del partido El ganador es el primer jugador que gane 2 sets. **1.18.2. Formato del set** Cada set se juega a 3 juegos. Un jugador puede ganar el set: Alcanzando 4–2, o Ganando 4–3 mediante un desempate (tie-break). **1.18.3. Formato del desempate (tie-break)** La apuesta se liquida como ganada si el desempate lo gana el primer jugador que alcanza 5 puntos con una ventaja mínima de 2 puntos (por ejemplo, 7–5, 8–6, 9–7, etc.).

1.18.4. Liquidación Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.19. eVóleibol

1.19.1. Formato del partido El partido consiste en 1 set jugado a 25 puntos. No se aplica ninguna regla de over/under. **1.19.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.20. eBoxeo

1.20.1. Formato del partido El partido consiste en 1 round con una duración de 2 minutos. **1.20.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.21. eKabaddi

1.21.1. Formato del partido El partido consiste en 2 mitades, cada una con duración de 5 minutos. **1.21.2. Liquidación** Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

1.22. eVaquejada

1.22.1. Formato del partido El partido consiste en 4 rondas, cada una con 4 intentos: Los intentos 1 y 2 se puntúan con un máximo de 8 puntos cada uno. Los intentos 3 y 4 se puntúan con un máximo de 10 puntos cada uno.

1.22.2. Liquidación Todos los mercados se liquidan de acuerdo con las Reglas Generales.

V. Reglas para Carreras de Galgos, Caballos y Trote

1. Generalidades

1.1 Todas las apuestas se liquidarán basándose en la declaración oficial del resultado de la carrera realizada por la autoridad de carreras correspondiente el día de la carrera. **1.2** En caso de un empate técnico (Dead Heat), la apuesta se pagará al valor nominal dividido por el número de ganadores que empataron en el evento. **1.3** Aunque la casa de apuestas se esfuerza por proporcionar datos precisos y actualizados, no será responsable por errores relacionados con los datos de carreras de caballos, galgos o trote.

2. Reglas Específicas del Mercado

2.1. Para el mercado de "Apuestas a Ganador" se aplican las reglas de empate técnico (Dead Heat). **2.2.** Para el mercado de "Apuestas a Lugar" se aplican las siguientes reglas: **2.2.1.** Cuando hay 8 o más participantes en una carrera, se pagará por el primer, segundo y tercer lugar. Si la apuesta se realiza cuando hay 8 o más participantes y luego el número se reduce a 7 o menos, se pagará por el primer, segundo y tercer lugar; sin embargo, se aplicarán deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5. **2.2.2.** Se aplican las reglas de empate técnico (Dead Heat). **2.3.** Para el mercado de "Apuestas a los 2 Primeros" se aplican las siguientes reglas: **2.3.1.** Se paga por los participantes que lleguen en 1º o 2º lugar en la carrera.

2.3.2. Las apuestas son válidas solo en carreras con 5 o más participantes. Cualquier apuesta realizada en carreras con menos de 5 participantes será anulada. **2.3.3.** Se aplican las reglas de empate técnico (Dead Heat).

3. Reglas de Liquidación y Cancelación

3.1. Scratchings (Exclusiones de corredores)

3.1.1. Si un corredor es excluido, la apuesta será reembolsada.

3.2. Carreras Abandonadas, Postergadas y Transferidas

3.2.1. Si una carrera es abandonada o transferida a otro recinto/pista (incluyendo traslado a una pista diferente en el mismo recinto) o postergada para otra fecha, las apuestas simples serán anuladas. Las apuestas combinadas afectadas serán recalculadas excluyendo ese evento. **3.2.2.** Cuando una carrera sea postergada y reprogramada para realizarse en el mismo recinto dentro de las 48 horas posteriores a la hora original programada, todas las apuestas se mantendrán como si la carrera no hubiera sido postergada. **3.2.3.** Si se reincorporan corredores excluidos debido a una carrera postergada en el mismo recinto, todas las apuestas serán anuladas.

3.3. Deducciones

3.3.1. Cualquier apuesta puede estar sujeta a una deducción después de que la apuesta haya sido realizada. Estas deducciones se aplican al valor nominal (ganancias esperadas) de la apuesta. **3.3.2.** En caso de exclusiones posteriores a la declaración del campo final, y después de que la apuesta haya sido colocada, 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 las deducciones se especifican como un porcentaje deducido del monto de las ganancias de la apuesta. **3.3.4.** En el caso de que varios corredores sean excluidos de una carrera, se calculará una tasa de deducción combinada sumando el total de las tasas de deducción de cada corredor excluido según la Tabla de Deducciones. Ver Tabla de Deducciones en la cláusula 3.3.5.

3.3.5. Tabla de Deducciones

Cuota desde
(>, más que)
Cuota hasta (<=,
menos o igual)
Mercado
"Ganador" (%)
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

3.4. Errores

3.4.1. Si la casa de apuestas publica, difunde o cotiza información incorrecta sobre apuestas para cualquier evento de carreras de caballos, galgos o trote, incluyendo pero no limitado a publicar cuotas erróneas, independientemente de la causa o fuente de dicho error, la casa de apuestas 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 por error después de la hora oficial de inicio del evento, la apuesta será anulada y se reembolsará al usuario final. **3.5.2.** Si una apuesta fue aceptada después de la hora oficial de inicio del evento como parte de una apuesta combinada, ese evento será declarado nulo, y las demás partes de la apuesta combinada permanecerán vigentes.

3.6. Otros

3.6.1. En caso de que un caballo o un galgo sea retirado tardíamente por orden de los jueces, todas las apuestas se pagarán tomando en cuenta la decisión de los jueces respecto al estatus del caballo o galgo (según corresponda), incluyendo las deducciones aplicables sobre los corredores restantes. Ver tabla de deducciones en la cláusula 3.3.5. **3.6.2.** Las apuestas se liquidarán según la decisión oficial de los jueces el día de la carrera. Si un caballo o galgo es descalificado posteriormente o se modifican los puestos después de la fecha de la carrera por cualquier motivo, el resultado oficial declarado por los jueces el día de la carrera prevalecerá para efectos de liquidación de apuestas.