



Reglas de apuestas deportivas VIP

*¡Cada tipo de deporte es único y las reglas para uno son diferentes para otro!
¡Conozca nuestras reglas de apuestas deportivas, aplicables a nuestro sitio web!
¡Conozca las reglas, conozca el juego! ¡Juegue responsablemente!*

Fútbol americano

- El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todos los mercados, excepto para el mercado "primera mitad / partido", "la diferencia en puntos" y "el resultado del cuarto cuarto".
- Si un partido es interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto las que se definieron claramente en el momento en que se detuvo el partido.
- Si un partido se pospuso por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables.
- Se sugiere lo siguiente para apostar en el fútbol americano:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la tasa, las apuestas se devuelven. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (sólo gana 1 o gana 2, sin la opción de un empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza el reembolso (independientemente del período para el que se va a apostar).

4. La primera mitad / partido.

Para ganar la apuesta, tiene que adivinar el resultado de la primera mitad y el partido. El tiempo extra no se tiene en cuenta.

5. Tasas en un cuarto.

Las tasas se ofrecen en el ganador, el ganador con un hándicap o el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. ¿Qué equipo va ganando en el partido después del cuarto correspondiente?, no se tiene en cuenta. El tiempo extra no es tomado en cuenta.



6. El primer / último anotador de touchdown.

Para ganar la apuesta, usted debe adivinar, respectivamente, el anotador del primer o último touchdown en el partido. El jugador debe jugar más del primer segundo en el partido para que las apuestas sean consideradas válidas, de lo contrario las apuestas serán anuladas.

7. Apuestas en la primera mitad.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar el ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son nulas si el partido se interrumpe antes del final del segundo cuarto.

8. Primer / Próximo juego eficiente.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar cuál será la primera / siguiente acción eficiente / Juego de puntuación /: touchdown, gol contra las puertas o seguridad. Si un partido fue interrumpido o terminó antes del final del touchdown, gol contra las puertas o seguridad, las apuestas serán nulas.

9. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol australiano

- El tiempo extra se tiene en cuenta en el cálculo de todos los mercados, excepto en los mercados "Primera mitad/partido", "Diferencia en puntos" y "Resultado del cuarto cuarto".

- Si un partido es interrumpido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas cuyo resultado fue definido claramente en el momento de la interrupción del partido.

- En caso se posponga la hora de inicio del partido por más de 24 horas, todas las apuestas son reembolsables.

- Los siguientes elementos son sugeridos para apostar en el fútbol australiano:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al Total de la tasa, se realiza un reembolso. Lo mismo es aplicado para el total individual de un equipo o un jugador.

Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (solo gana 1 o gana 2, sin la opción de empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso (sin importar el período para el que se sugiere apostar).



4. La primera mitad / partido.

Para ganar la apuesta, tiene que adivinar el resultado de la primera mitad y del partido. El tiempo extra no es tomado en cuenta.

5. Tasas en el cuarto.

Las tasas se ofrecen en el ganador, el ganador con un hándicap o con el número total de puntos correspondientes al cuarto del partido. ¿Qué equipo va ganando el partido después del cuarto correspondiente no es tomado en cuenta. El tiempo extra no es tomado en cuenta.

6. Apuestas en la primera mitad.

Para ganar una apuesta, usted necesita adivinar al ganador de la primera mitad del partido. Las apuestas son nulas si el partido fue interrumpido antes del final del segundo cuarto.

7. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Baloncesto

- Las apuestas en el ganador del partido, en las que hay una opción "empate", son ofrecidas sólo en el tiempo regular, no teniendo en cuenta el tiempo extra.

- Salvo en los casos mencionados en el punto 16.1.1, si el partido se interrumpe hasta el final del tiempo reglamentario y no se reanuda dentro de 24 horas, en todas las apuestas de este partido cuyo resultado no esté definido en el momento de la interrupción, se realizará la devolución correspondiente.

- Si un partido es interrumpido menos de 5 minutos antes del final, todas las apuestas en este partido siguen siendo válidas. Si un partido es interrumpido por más de 5 minutos antes del final del tiempo reglamentario y no se reanuda dentro de 24 horas, para todas las apuestas en este partido, cuyo resultado no es definido en el momento de la interrupción, se realizará la devolución correspondiente. Todas las apuestas cuyos resultados son conocidos en el momento de la interrupción del partido, permanecen en vigor. En el caso de las apuestas en vivo, si el partido es interrumpido, el cálculo se efectúa sólo en las tasas, cuyo resultado es determinado en el momento, todas las demás apuestas son devueltas.

- En caso de retraso en la hora de inicio del partido de **más 24 horas**, se devolverán todas las apuestas de este partido, de lo contrario las apuestas seguirán vigentes.

- Se suman los resultados de las tasas para la segunda mitad y para el cuarto cuarto, excluyendo el tiempo extra.

- Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la tasa, la tasa deberá ser devuelta. Del mismo modo, para los totales del cuarto / mitad del partido, los totales individuales de los equipos y jugadores (incluyendo apuestas en más o menos rebotes, asistencias, faltas, tiros bloqueados, robos, hechos por el equipo o por un jugador), así como también para las cuotas de apuestas Del partido / mitades / cuartos, la comparación de estadísticas de jugadores y otras posiciones en donde no se tienen en cuenta las opciones del valor exacto de los hándicaps / totales.

- En caso de apuestas en las estadísticas de jugadores (más / menos rebotes, asistencias, faltas, tiros bloqueados, cambios de agarre) si el jugador indicado no ha participado en el partido, se realiza un reembolso. En caso de comparación de estadísticas de jugadores (qué jugador marcará más rebotes / asistencias / faltas / tiros bloqueados / cambios de agarre) si uno de los participantes indicados en esta posición no ha participado en el partido, a la tasa de esta posición, se realiza la devolución.

- Las apuestas en el total de jugadores / comparación de estadísticas de jugadores se tienen en cuenta, incluyendo el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario.

- Cuando se juega "local-visitante" solo se tienen en cuenta los juegos que figuran en la línea de ese día. En caso de retraso o cancelación de uno o más de los partidos listados en la línea, se devolverán las tasas del juego, "local-visitante".

- Si, de acuerdo con las reglas del torneo, el juego empatado no se extiende a una prórroga, las apuestas al ganador se cuentan con un impar de 1 (en caso de que no se haya sugerido un empate), mientras que todas las otras apuestas (cuotas, totales, etc.) son contabilizadas según el puntaje del partido.

- K Si las reglas del torneo permiten una prórroga para determinar al ganador del par en caso de empate, por ejemplo, en caso de eliminatorias de ida y vuelta, todas las apuestas son contabilizadas teniendo en cuenta el tiempo principal.

Para apuestas en Baloncesto se sugieren las siguientes posiciones:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Si hay opciones "Equipo 1", "Equipo 2" y "Un empate" en la posición, las apuestas se aceptan en base al tiempo regular del partido, excluyendo las el tiempo extra, en otros casos - teniendo en cuenta el tiempo extra.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, se devuelve la tasa. Del mismo modo, para el total individual del equipo o el jugador.

3. Hándicap.

En caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se efectúa una devolución (independientemente del periodo para el que se sugiere apostar). Del mismo modo, para la comparación de estadísticas de jugadores (puntos / faltas / tiros bloqueados / rebotes / asistencias y otros parámetros).

4. ¿Habrá tiempo extra en el partido?

Si el partido fue interrumpido en el tiempo extra, las tasas para esta posición permanecerán en vigor.

5. Un total individual <equipo especificado>

Aquí usted predice si el número de puntos anotados por este equipo será más o menos que el parámetro especificado. Si el número total de puntos obtenidos es igual al total de la tasa, se produce una devolución.

6. ¿En qué mitad se anotarán más puntos?

El tiempo extra no se tiene en cuenta para la puntuación de la 2ª parte del partido.

De acuerdo con el reglamento, todo el tiempo regular del partido debe ser jugado en su totalidad.

7. ¿En qué cuarto se anotarán más puntos?

Para calcular las tasas, los cuatro cuartos del partido deben ser jugados en su totalidad. Al calcular la tasa, el tiempo extra no es tomado en cuenta.

8. ¿Qué diferencia marcará una victoria en el partido?

Si el partido se detiene y no se completa en un plazo de 24 horas, se efectuará la devolución de las tasas para esta posición.

9. Total pares / impares.

Aquí se predice si el total del partido / del período relevante (la mitad del partido / un cuarto del partido / o el partido entero) será par o impar.

10. Más / menos rebotes (asistencias / bloqueos) <equipo especificado>

Aquí se predice si el número de rebotes (asistencias / bloqueos) realizados por los jugadores de los respectivos equipos son más o menos que el parámetro especificado.

La negativa a participar en el partido / descalificación / lesión de los jugadores individuales no afecta al cálculo de las tasas en la posición dada.

A menos que se especifique lo contrario, las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

11. Más / menos rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados) realizados por <el jugador dado>.

Aquí usted predice el número de rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados) realizados por el jugador apropiado. El nombre abreviado del equipo se muestra al lado del jugador estrictamente para fines informativos. Las inexactitudes o errores en el nombre abreviado del jugador no afectan al cálculo de las tasas, las tasas siguen en vigor. Si el jugador especificado no participó en el partido, se efectúa una devolución.

A menos que se especifique lo contrario, las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

12. ¿Qué equipo marcará más rebotes (cambios de agarre / bloqueos)?

Si el partido de uno de los equipos es llevado a cabo / interrumpido y no se completa en 24 horas, se realiza la devolución de estas tasas.

Una comparación es realizada sólo en los partidos especificados en la línea del torneo. Las tasas para esta posición son aceptadas teniendo en cuenta el tiempo extra.

Si los jugadores han anotado el mismo número de rebotes (asistencias / bloqueos / cambios de agarre / puntos / tiros bloqueados), todas las apuestas en esa posición son devueltas.

La tasa para esta posición es aceptada teniendo en cuenta el tiempo extra, a menos que se indique lo contrario.

13. ¿Quién anotará 10 puntos en el partido (en el cuarto indicado / en la mitad indicada de este partido)?

Aquí usted predice cuál de los equipos será el primero en anotar 10 (20) puntos en este intervalo del partido (en el partido / en el cuarto / en la mitad).

Para los cuartos del partido, el tiempo extra no es tomado en cuenta.

Si en el intervalo indicado del partido el número de puntos especificado no se anotó, se realizará una devolución de todas las apuestas en esa posición.

14. El ganador de un grupo (conferencia / división).

Para calcular las tasas de esta posición, deben jugarse todos los partidos del grupo (conferencia / división). De lo contrario, se devolverán las tasas para esta posición. Las excepciones son apostar a un equipo que, por cualquier posible resultado de los partidos no jugados (incluyendo el resultado óptimo para el equipo dado) ni siquiera tiene la oportunidad teórica de ganar en el grupo, tales apuestas se consideran pérdidas para el cliente.

15. El ganador de la serie Playoff (Mejor-de-3 / Mejor-de-5 / Mejor-de-7).

Si el número de partidos necesarios para ganar no es jugado según el reglamento, se efectuará la devolución para todas las apuestas en esta posición.

16. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como el ganador del torneo, las cuotas en este equipo son divididas por el número de ganadores.

17. La primera expulsión del partido.

Solamente las expulsiones como resultado de 5 o 6 (dependiendo del reglamento del campeonato respectivo) faltas, cometidas por un jugador en el partido, son tomadas en cuenta.

No se toman en cuenta las expulsiones por faltas técnicas y no deportivas.

18. Pasando a la siguiente ronda.

La tasa se calcula por el resultado, determinado directamente después del último partido de la serie dada de playoffs de la ronda indicada, independientemente de las decisiones judiciales / disciplinarias subsiguientes.

Si alguno de estos equipos no pudo participar en esta ronda por alguna razón (incluyendo descalificación, negativa a participar, etc.), al oponente de este equipo se le contabilizará la victoria en la serie y clasificará. Todas las tasas siguen siendo válidas.

19. ¿Qué equipo marcará los primeros puntos en el partido (cuarto / mitad)?

Aquí se predice qué equipo marcará los primeros puntos en el intervalo indicado del partido.

20. ¿Qué equipo marcará los últimos puntos del partido (cuarto / mitad)?

Aquí se predice qué equipo marcará los últimos puntos en el intervalo del partido.

Si el partido (cuarto / mitad indicada) es interrumpido y no se completa dentro de las 24 horas, se produce la devolución de tales tasas.

21. ¿Se marcarán los primeros puntos en el partido con la ayuda de tiros de 3 puntos, tiros de 2 puntos y tiros de penalti?

Sólo se toman en cuenta los tiros contabilizados oficialmente por el árbitro.

22. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Vóley playa

- Si el partido comenzó pero no se completó en 24 horas, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas para las cuales el resultado fue claramente definido en el momento de la interrupción del juego.

- Si la fecha de inicio del partido ha sido pospuesta por un período menor a 24 horas, todas las apuestas en este partido permanecerán válidas. De lo contrario, las tasas para este partido deben ser reembolsadas.

- Si el lugar del partido (cancha deportiva) cambia, todas las apuestas se consideran válidas.

- Si uno de los participantes anunciados en el par es sustituido antes del inicio del partido, todas las apuestas en este partido son reembolsadas.

- Si de acuerdo a la decisión de los jueces se produce una deducción de puntos para uno de los equipos, las apuestas son contadas según la decisión de los jueces. Las excepciones son las tasas en modo en vivo, el equipo será el primero en anotar 5/10/15/20 puntos, así como las tasas en modo en vivo, qué equipo ganará la próxima asistencia. Tales tasas se calculan sobre la base de qué equipo será el primero en anotar el número de puntos especificado y si se ha alcanzado el número de puntos requerido, una deducción adicional de puntos por parte de los jueces no afectará la determinación inicial del ganador



para la posición dada. Las apuestas en vivo para el equipo que ganará la próxima asistencia son calculadas de manera similar.

- Los siguientes elementos son sugeridos para apostar en vóley playa:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido.

2. Total.

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, se realizará una devolución.

3. Un total individual <equipo especificado>.

Si como resultado del partido el número total de puntos anotados por este equipo es igual al total de la tasa, se realizará una devolución.

4. Total de sets en el partido.

Aquí se predice si los equipos jugarán el número de sets en el partido más o menos al número indicado. Si el partido fue interrumpido y no se reanudó, a las tasas para esta posición, se realizará un reembolso.

5. ¿Quién será el primero en anotar 5 (10/15) puntos en el partido?

Si por decisión de los jueces, a uno de los equipos se le restan puntos después de haber alcanzado por primera vez el número de puntos requerido, el cálculo inicial sigue vigente y la decisión de los jueces no se tomará en cuenta en el cálculo de la posición dada .

6. ¿Cuántos sets habrá en el juego?

Los sets jugados en el partido son tomados en cuenta. Si un partido fue interrumpido y no se reanudó, se realizará un reembolso de las tasas para esta posición.

7. Un Hándicap en sets.

8. Marcador exacto en sets.

9. El ganador del torneo.

Si más de un equipo es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de las tasas de este equipo es dividido por el número de ganadores.

10. Total del partido par / impar.

11. Total del set par / impar.

12. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Béisbol

- Si dos partidos son jugados en un día con los mismos equipos, y el corredor ha ofrecido para el juego sólo uno, el resultado se acreditará en el primero (hora de inicio) de ellos.
- En caso de retraso o cancelación del partido, las apuestas del evento se devolverán con el coeficiente si el partido no se reanuda en más de 24 horas.
- Si el partido ha sido suspendido por más de 24 horas, el cálculo para todas las apuestas se hace con coeficiente; Se efectúa una devolución. En caso de que el partido termine dentro de 24 horas, todas las apuestas seguirán en vigor.
- A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas aceptadas se calculan teniendo en cuenta los resultados de los sitios web oficiales e Innings adicionales. Si el partido finaliza en empate, todas las apuestas se reembolsarán si no hay precios ofrecidos para el mercado "Empate".
- Si el partido es interrumpido antes del final del tiempo regular de juego, el resultado después de cinco (5) entradas (4 ½ innings si el equipo local está ganando) será considerado como oficial. El equipo que tenga más carreras después de las últimas entradas completadas será considerado el ganador (a menos que el juego sea interrumpido en la primera mitad de la entrada y el equipo local esté ganando, en tales casos, el ganador es el equipo local). Si un partido es interrumpido antes de lo especificado en este párrafo, para todas las apuestas, excepto aquellas cuyo resultado es determinado de manera exclusiva en el momento de la paralización del partido, se realizará un reembolso.

A menos que se indique lo contrario, estas reglas son aplicadas a todas las apuestas.

Las excepciones son:

"Apuestas en Vivo".

Un partido debe ser jugado en su totalidad para la contabilidad de las tasas. Si un partido es interrumpido, todas las apuestas en este juego son nulas excepto por las tasas, cuyo resultado está determinado únicamente por el momento de la paralización del partido.

Más / Menos, Más / Menos Carreras + strikes + errores, hándicap.

Las apuestas serán contadas basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las tasas son calculadas en base al resultado final de la puntuación oficial. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas

Juego "Hosts - Guests." (Local-Visitante)

Los partidos de un día de juego y sólo los partidos especificados en la línea actual participan en el juego. Si en al menos uno de los partidos 8,5-9 innings no son jugados, se devolverán las tasas para una

posición dada. El cálculo de la tasa se define como la suma de puntos anotados por los locales frente a la cantidad de puntos anotados por los visitantes (un reembolso es realizado en caso de empate en la tasa).

Se puede apostar en los siguientes elementos:

1. Ganador.

Aquí usted predice el resultado del partido. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta los innings adicionales.

2. Más / menos

Si como resultado del partido el número total de puntos marcados es igual al total de la tasa, la tasa será devuelta. Lo mismo se aplica para el total individual de un equipo o un jugador. Las tasas son aceptadas teniendo en cuenta los innings adicionales.

3. Hándicap.

Si el hándicap tiene sólo 2 opciones (sólo hándicap 1 o hándicap 2, sin la opción de empate) en caso de empate teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza un reembolso.

Las tasas están basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren entradas adicionales para completar el juego, las apuestas serán contadas en base a la puntuación oficial final. Si el juego es completado antes, todas las tasas serán nulas.

Una excepción: Si el juego finaliza debido a una amplia separación de uno de los equipos, todas las apuestas en esa posición permanecerán en vigor.

En caso de empate, se realizará un reembolso teniendo en cuenta el Hándicap (independientemente del período durante el cual se ofrezca la apuesta).

4. Más / menos puntos <un equipo especificado>

Aquí usted predice si el número de puntos anotados por este Equipo es más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado del partido el número total de puntos es igual al total de la tasa, se devolverá la apuesta.

Las apuestas están basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas serán contadas en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

5. Más / menos Ejecuta + strikes / golpes / + errores.

Aquí se predice si la cantidad de carreras, strikes del partido y errores cometidos por los miembros de ambos equipos, son más o menos que el parámetro especificado. Si como resultado de un partido, el número total de carreras + strikes + errores es igual al Total de la tasa, se produce una devolución.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y en las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas se basan en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está



adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

6. ¿La suma de las carreras + strikes / golpes / + errores será par o impar?

Aquí se predice si la suma de carreras, strikes y errores cometidos por los miembros de ambos equipos en el partido será par o impar.

El cálculo se basa en los registros oficiales de los organismos reguladores y en las federaciones de los respectivos torneos.

Las apuestas son contadas en base al marcador oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego ha finalizado antes, todas las apuestas serán anuladas.

Si el resultado es 0, las tasas se cuentan como "iguales".

7. Total pares / impares

Las apuestas se basan en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas.

Si el resultado es "0-0", todas las apuestas en esta posición serán contadas como "par".

8. ¿Qué equipo será el primero en hacer una carrera?

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en dicha posición.

9. ¿Qué equipo será el último en hacer una carrera?

Si el resultado es "0-0", se devolverán todas las apuestas en dicha posición.

10. ¿Qué equipo será el siguiente en hacer una carrera?

Si no se produjo ninguna carrera en el partido (incluyendo si se interrumpió un partido), se devolverán las tasas para esta posición. En caso de que el partido fuera interrumpido después de la siguiente carrera, todas las apuestas en esa posición permanecerán en vigor.

11. Inning 1: Más / menos de 0.5.

Para contabilizar la tasa, las primeras entradas del partido deben ser jugadas en su totalidad.

12. El resultado de 1 entrada.

Para calcular la tasa, las primeras entradas del partido deben ser jugadas en su totalidad.

13. El tipo del primer jonrón en el partido.

Aquí se predice el tipo del primer jonrón en el partido y si será de un solo (1 punto), 2 puntos, 3 puntos o Grand Slam (4 puntos) o si no habrá ningún jonrón en el partido.

Las apuestas serán contadas basadas en la puntuación oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está adelante). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las apuestas se contarán en base a la puntuación oficial final. Si el juego finaliza antes, todas las apuestas serán anuladas.



14. ¿Cuándo se realizan más carreras?

Aquí se puede predecir en qué período del partido se anotarán más carreras: en las primeras 4.5 entradas (incluyendo las 5 mejores entradas) o en las 5 segundas entradas (después de las 5 mejores entradas (desde las 5 entradas inferiores, incluyendo el final del juego)), o si será un empate. En caso de innings extra el resultado después de los 5 mejores innings incluye el resultado de los innings adicionales.

15. ¿El equipo que haga la primera carrera gana el partido?

Los siguientes resultados son posibles:

"Sí" - una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera gana el partido.

"No" - una apuesta en este resultado gana si el equipo que anotó la primera carrera pierde el partido.

Si el partido termina en empate, todas las apuestas en esa posición serán devueltas.

Si el partido termina antes del final del tiempo oficial, el resultado después de haber jugado cinco (5) (4 ½ innings si el equipo local está adelante) será considerado como oficial. El ganador es el equipo que tenga más carreras después de las últimas entradas completas (a menos que el juego se interrumpa en la primera mitad de la entrada y el equipo local este ganando, en estos casos, el ganador es el equipo local).

16. El resultado del primer mejor pase de las siguientes entradas: ¿una pelota o cualquier otro resultado?

Aquí se predice si el resultado del primer pase será una pelota o un strike, carrera, jonrón, un error, etc (lo que significa en el resultado "cualquier otro resultado").

17. ¿Qué equipo será el primero en hacer 3 carreras?

Las apuestas serán contadas basadas en el marcador oficial después de 9 innings (8 ½ innings si el equipo local está ganando). Si se requieren innings adicionales para completar el juego, las tasas serán contadas basadas en el marcador oficial final. Si el juego se completa antes, todas las apuestas serán anuladas. Una excepción: Si uno de los equipos ha hecho tres carreras en el preciso momento en que el partido fue interrumpido.

18. Juego "Local - Visitante".

Los partidos de un solo día participan en el juego. Si por lo menos en uno de los partidos 8.5-9 innings en las tasas no son jugados, entonces se realizara un reembolso. El cálculo de la tasa se define como la suma de puntos anotados por los locales frente a la cantidad de puntos marcados por los visitantes: en caso de empate, se produce una devolución de la tasa del ganador.

19. Campeones de División.

Si la temporada es reducida por cualquier motivo, todas las apuestas serán contadas en base a qué equipo será nombrado como el Campeón de división por el ente respectivo.

20. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Boxeo

- Si por alguna razón la pelea no se llevó a cabo y se realiza en no más de 28 días después de la fecha inicial programada, todas las apuestas previamente realizadas son válidas para la pelea recién organizada. Si dentro de 28 días después de la fecha programada, la pelea aún no se ha realizado, todas las apuestas serán nulas y serán reembolsables.
- Si la pelea es transferida a otro estadio, todas las apuestas en la pelea siguen siendo válidas.
- Se considera que la pelea ha empezado después de la primera campana. En el caso de un juego por ganar de uno de los participantes, el concepto de "una victoria" significa una victoria sobre puntos, ganando por KO, TKO, o una descalificación del rival o su negativa para continuar con la pelea.
- El concepto de "una victoria preprogramada" significa un nocaut, nocaut técnico, descalificación de un rival o su rechazo a continuar con la pelea.
- El concepto de "ganar por puntos" significa una victoria ganada por decisión de los jueces después de finalizado todos los rounds de la pelea.
- Si un boxeador no salió al comienzo del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea ha terminado en el round anterior, con la victoria del rival del boxeador dado.
- Si el número programado de rounds ha cambiado, todas las apuestas en el resultado de la pelea siguen siendo válidas y las tasas en el número de rounds serán devueltas.
- Si uno de los participantes en la pelea fue reemplazado por otro, todas las apuestas en esta pelea serán devueltas.
- Se ofrecen tasas para las siguientes posiciones:

1. El ganador de la pelea

Aquí se predice el resultado de esta pelea: la victoria de uno de los participantes o un empate en una pelea (la forma en que se alcanzó la victoria no es esencial para el resultado de "una victoria": según los puntos, KO, TKO o una descalificación del rival o su negativa). Las apuestas se contarán de acuerdo con los resultados oficiales anunciados en el ring (incluyendo la posible conversión de puntos registrados en los informes de los jueces). Las decisiones judiciales y disciplinarias adoptadas por los órganos de gobierno posteriores al cálculo de tasas para esta posición no se verán afectadas. Si la pelea terminó en empate y no se ofrecieron las tasas para un resultado similar, todas las apuestas en esta posición serán nulas y serán devueltas.

2. El total de rounds en una pelea

Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, la pelea se considerará finalizada en el round anterior, con victoria para el rival del boxeador. Si el número de rounds

programados por el reglamento ha cambiado, se devolverán las tasas para esta posición. El número de rounds de la pelea realizados en su totalidad es tomado en cuenta.

3. Apostar en rounds

Es necesario definir en qué round y quién ganará el mismo. En este caso significa una victoria en la pelea, pero no una victoria en el round. Si la victoria es anunciada por decisión de los jueces después del último round de la pelea, todas las apuestas en la victoria de las partes en el último round de la pelea permanecerán en vigor y se considerarán perdidas.

4. ¿Habrá un knockdown en el round indicado?

Sólo se cuentan los knockdowns en los que el árbitro inicia la cuenta regresiva. Las caídas en piso resbaladizo y otros incidentes similares no son tomados en cuenta.

5. El resultado de la pelea.

Aquí se predice de qué manera es determinado el resultado de la pelea, así como el ganador de la misma. Las opciones disponibles son:

- La victoria de un boxeador 1 (boxeador 2) por nocaut (si un boxeador está tumbado en el suelo durante 10 segundos después de la cuenta regresiva del árbitro), un knock-out técnico (después de 3 knockdowns por decisión del árbitro, así como también la negativa del boxeador para continuar con la pelea) o descalificación;
- Victoria del boxeador 1 (Boxeador 2) por decisión del árbitro (después de completar todos los rounds reglamentarios de la pelea), o decisión técnica de los árbitros (una decisión temprana sobre los puntos).

6. El ganador de la pelea / número de rounds.

Aquí se predice quién ganará la pelea y el número de rounds que habrá en la pelea. Si la pelea terminó en empate, todas las apuestas en esta posición se considerarán nulas y serán devueltas. Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea terminó en el round anterior con la victoria del rival del boxeador. Si el número de rounds programados por el reglamento ha cambiado, las tasas para esta posición serán devueltas. Se tiene en cuenta el número de rounds realizados en la pelea.

7. ¿Cuándo se ganará la pelea y por quién?

Aquí se predice al ganador de la pelea, así como el rango en el que se obtuvo la victoria.

Si la pelea terminó en un empate, todas las apuestas en esta posición serán consideradas nulas y serán devueltas.

Si el boxeador no salió al inicio del siguiente round después de la campana, se considerará que la pelea terminó en el round anterior con la victoria del rival del boxeador.

Si el número de rounds programados por los reglamentos ha cambiado, las tasas para esta posición serán devueltas. Se tiene en cuenta el número de rounds realizados en la pelea.

8. ¿Continuará la pelea con el número reglamentario de rounds?

Aquí se predice si todas los rounds reglamentarios serán llevados a cabo en una pelea o si la victoria de

una de las partes será anunciada con antelación.

Si el número de rounds programados por las regulaciones ha cambiado antes del comienzo de la pelea, las tasas para esta posición serán devueltas.

Si la pelea es interrumpida o cancelada por razones técnicas, se realizará el reembolso de todas las apuestas en esta posición.

9. ¿En qué round será declarado el ganador?

Aquí se predice si el ganador de la pelea era declarado en uno de los rounds propuestos, o si el ganador de la pelea será determinado por decisión de los jueces después de la finalización de todas las rounds reglamentados de la pelea. Si uno de los boxeadores no salió al comienzo del siguiente round después de haber sido golpeado el gong, se considerará que la pelea terminó en el round anterior.

10. ¿Un boxeador especificado recibirá un knockdown en la pelea?

Sólo se contarán los knockdowns cuando el juez inicie la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia la cuenta regresiva

Las caídas en el suelo resbaladizo y otros incidentes similares no se tienen en cuenta.

11. ¿El boxeador especificado ganará la pelea en el primer minuto de la misma?

El tiempo de inicio de la pelea es tomado en cuenta, incluyendo el 59 segundo de la pelea.

12. ¿El Boxeador Especificado obtendrá un knockdown y ganará la pelea?

Las opciones disponibles son:

"Sí" - durante la pelea el boxeador especificado recibirá por lo menos un knockdown y será declarado ganador según los resultados de la pelea.

"No" - en cualquier otro caso.

Sólo se contarán los knockdowns en los que el juez inicie la cuenta regresiva, o si el árbitro inicia la cuenta regresiva.

Las caídas en piso resbaladizo y otros incidentes similares no son tomados en cuenta.

Si un partido es interrumpido o cancelado por razones técnicas, para todas las apuestas en esta posición se realiza un reembolso.

13. ¿Quién recibirá un knockdown / knockout / knockout técnico?

Los siguientes resultados son posibles:

"Ninguno" - ninguno de los boxeadores en la pelea recibirá un knockdown / knockout o knockout técnico;

"Boxeador 1" - El boxeador 1 recibirá en la pelea un knockdown o un knockout o un knockout técnico (o un knockdown y un knock-down y un knockout técnico);

"Boxeador 2" - El boxeador 2 recibirá en la pelea un knockdown o knockout o un knockout técnico (o un knockdown y un nocaut / un knock-down y un knockout técnico);

14. En este tipo de deporte, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Bádminton

- En el caso de que uno de los participantes planificados sea reemplazado por otro antes del inicio del partido, las tasas de dicho evento serán devueltas.

- En caso de retraso del partido o de interrupción del mismo, se devolverán todas las apuestas, excepto aquellas cuyo resultado se determine de forma única en el momento de la interrupción (en caso de partidos interrumpidos). Si el partido fue interrumpido debido a una lesión o descalificación, y como resultado de eso, se especifica que una parte avanzará a la siguiente ronda, las tasas de paso siguen en vigor.

- Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en el bádminton:

1. El ganador del partido.

Aquí se predice al ganador del partido.

2. El ganador del set.

Aquí se predice al ganador del set.

3. El ganador del torneo.

Si el jugador especificado no participó en el torneo dado, todas las apuestas en este jugador serán devueltas.

4. ¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?

Si el siguiente lanzamiento no se hizo en el partido, todas las apuestas en esa posición serán reembolsables.

5. Marcador exacto.

En caso de que el partido haya sido interrumpido o no se haya jugado el número regular de sets, todas las apuestas en esa posición serán reembolsadas.

6. En este tipo de deporte, se pueden brindar otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Fútbol Combinado

Fútbol Combinado: es un juego, donde las apuestas se hacen sobre dos equipos opuestos, que están jugando en partidos reales. Las apuestas se realizan en función de la suma de goles, anotados por los jugadores en partidos reales.

El cálculo de las apuestas se hace después del final de todos los partidos reales, desde donde los jugadores han sido elegidos para los equipos virtuales. Si el inicio del partido ha sido retrasado por más de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido se calcularán con un coeficiente de 1 (Retorno).



Si el partido ha sido suspendido y no ha sido reanudado dentro de 24 horas, todas las apuestas aceptadas en ese partido dado se calcularán con un coeficiente de 1 (Retorno).

Por ejemplo, Manchester United – Real Madrid (Partido combinado) jugando para sus ligas nacionales.

Manchester United – Real Madrid

Premier League: Manchester United 2:1 Everton

La Liga: Real Madrid 3:1 Valencia

Partido combinado: Manchester United 2:3 Real Madrid

Bandy

1. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados obtenidos al final del tiempo principal (90 minutos, 2 mitades de 45 minutos cada uno o 3 veces 24 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.
2. El tiempo extra y las sanciones se tienen en cuenta sólo para las apuestas sobre la entrada en la siguiente ronda, el ganador del torneo, etc.
3. Si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1.
4. Se considera que el partido ha tenido lugar si se ha jugado por lo menos durante 80 minutos. Si el partido no se reanuda y se juega hasta el final dentro de 15 horas todas las apuestas se calculan en base a los resultados obtenidos hasta el momento en que el partido fue interrumpido.
5. Si en un grupo de apuestas de “¿Quién es más alto en base a los resultados del torneo?” un equipo no logra terminar, es más alto el equipo que ha sumado más puntos. Si los puntos son iguales, las apuestas se calculan en base a los datos del protocolo final.
6. La empresa de apuestas no se hace responsable de las imprecisiones durante el partido. Los datos mostrados en vivo y en la línea son aproximados. Por favor, consulte las fuentes oficiales para las regulaciones del juego.
7. Todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1, si el partido es cancelado o pospuesto por más de 24 horas, excluyendo los casos, donde los resultados de la apuesta están determinados por el momento en que el partido es interrumpido. Los resultados, que están claramente definidos en el momento en que se interrumpe el partido, como por ejemplo: el resultado del primer tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc., se tienen en cuenta al calcular las apuestas.

Fútbol playa

1. Todas las apuestas son calculadas en base a los resultados obtenidos al final del tiempo principal del partido (36 minutos de juego, 3 periodos, 12 minutos cada uno), si no se indica lo contrario.
2. El tiempo extra y tiros de penales son considerados solo para apuestas al ganador del juego, los que entran a la siguiente ronda, ganador del torneo, etc.
3. Todas las apuestas del partido tienen un coeficiente de 1, si el juego es cancelado o pospuesto por cualquier otro motivo durante más de 24 horas.
4. Se considera que el partido se ha realizado si se ha jugado al menos durante 24 minutos. Todas las apuestas se calculan sobre la base de los resultados obtenidos en el momento en que el partido fue interrumpido, si el partido no se reanuda y se juega hasta el final en 24 horas.
5. Todas las apuestas del partido se calculan con un coeficiente de 1, si el partido se interrumpe durante más de 24 horas, excluyendo los casos en los que los resultados son determinados para cuando el partido es interrumpido. Los resultados, que son claramente definidos para cuando el tiempo del partido ha sido interrumpido, por ejemplo, resultado del 1er tiempo, primer gol, tiempo del primer gol, etc. son tomados en cuenta mientras se calculan las apuestas.
6. La información proporcionada en la siguiente fuente - <http://www.beachsoccer.com/> sirve como base, mientras que la determinación de indicadores estadísticos para los resultados de los partidos de fútbol de playa.

Ajedrez

- En caso de aplazamiento del partido, todas las apuestas en el partido son reembolsables. Si un partido es interrumpido, todas las apuestas en el partido serán devueltas, excepto las apuestas cuyo resultado está determinado exclusivamente por el tiempo de aplazamiento del partido.
- Las apuestas se cuentan según los resultados oficiales del torneo. En caso de sustitución de un jugador por otro, todas las apuestas serán nulas y devueltas.
- Los siguientes eventos están disponibles para apostar en Ajedrez:
 1. El ganador del partido.
Aquí usted predice el resultado del partido. En caso de negarse a participar en un partido o descalificación de uno de los participantes en el momento de la primera jugada del partido, se devolverán todas las apuestas de este partido.
 2. El ganador del torneo.
Si más de un participante es reconocido como ganador del torneo, el coeficiente de la apuesta para este

equipo se divide por el número de ganadores.

Si dos o más jugadores terminan el torneo con el mismo número de puntos, el cálculo de las apuestas se hace de acuerdo con el jugador anunciado como ganador del torneo por el respectivo órgano de gobierno del torneo.

3. En este tipo de deporte, se pueden brindar otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Reglas de puntos de Fantasy Football

1. En partidos entre jugadores, ambos jugadores deben comenzar para que las apuestas sean válidas.
2. En los partidos entre jugadores, si ambos jugadores obtienen el mismo número de puntos, las apuestas se anularán.
3. Simples, solo en el mismo partido.
4. Múltiples, sólo en diferentes partidos.

Los sistemas de puntuación por liga se pueden ver de la siguiente manera

Puntuación de Fantasy Football

Los puntos se basan en la acumulación de los siguientes criterios. Esto puede llevar a una puntuación positiva o negativa.

Premier League

Puntaje positivo

Por cada gol marcado por un portero o defensor	6
Por cada gol marcado por un centrocampista	5
Por cada penal salvado (por el portero)	5
Por cada gol marcado por un delantero	4
Para una portería limpia por portero o defensor	4
Para cada asistencia de gol	3
Para jugar más de 60 minutos (excluyendo tiempo detenido)	2
Para jugar hasta 60 minutos	1

Mediocampista - por no recibir goles	1
Por cada 3 tiros salvados por el portero	1
Los 3 mejores jugadores del partido	3,2 or 1

Puntaje negativo

Por cada 2 goles recibidos por portero o defensor	-1
Por cada tarjeta amarilla recibida	-1
Para cada gol en contra	-2
Por cada penal fallado	-2
Por cada tarjeta roja recibida	-3

La Liga

Puntaje positivo

Gol del portero / defensor	6
Gol del mediocampista	5
Penal salvado (por portero)	5
Gol por delantero	4
Sin goles recibidos / Portero jugando más de 60 minutos	4
Sin goles recibidos / Defensor jugando más de 60 minutos	4
Asistencia / Pase final o toque que conduce a un gol	3
Sin goles recibidos / Centrocampista jugando más de 60 minutos	2
Partido jugando más de 60 minutos PLUS	2
Falta Penal recibido / Jugador atacante que gana la penalización	2
Partido jugando más de 60 minutos	1
Sin goles / Delantero jugando más de 60 minutos	1
Oportunidad de gol (sin gol) Pase que resulta en una oportunidad clara de gol goleador	1

Salvadas realizadas por el portero (cada 2 salvaciones)	1
---	---

Puntaje negativo

Penal perdido	-2
Goles recibidos por el portero / defensor (cada 2 goles)	-2
Goles recibidos por el centrocampista / delantero (cada 2 goles)	-1
Tarjeta amarilla	-1
Dos tarjetas amarillas	-1
Tarjeta roja directa	-3

Bono de ataque

Disparos a puerta (cada 2)	1
Regateos (cada 2)	1
Ataques hasta el área (cada 2)	1

Bono de defensa

Balones recuperados (cada 5)	1
Despejes (cada 3)	1
Balones perdidos (cada 10)	-1

Bundesliga

Puntos de acción	Delantero	Mediocentro	Defensa	Portero
Jugar hasta 1-69 minutos	1			
Jugar más de 70 minutos	2			
Gol (no penales)	4	5	6	10
Asistencia	3	4	5	10
Cada 2 tiros a gol	2	2	3	5

Sin goles recibidos	3	3	0	0
Penal salvado	10	10	10	5
Cada 5 duelos ganados	1	1	2	0
Cada 2 tiros a portería	2	3	4	5
Cada 2 tiros a puerta salvados	0	0	0	3
Marcar 2 goles en el mismo partido	1	1	1	1
Marcar 3 goles en el mismo partido	3	3	3	3
Marcar el gol de la victoria	1	1	1	1
Equipo ganador (todos los jugadores del equipo que jugaron al menos 1 min)	1			
Equipo perdedor (todos los jugadores del equipo que jugaron al menos 1 min)	-1			
Equipo perdedor con 3 o más goles de diferencia (todos los jugadores del equipo que jugaron al menos 1 min)	-2			
Cada gol concedido	0	0	-1	-1
Tarjeta amarilla	-1			
Tarjeta amarilla-roja	-3			
Tarjeta roja directa	-5			
Gol en propia puerta	-4			
Falta que causa una penal	-2			
Penal errado	-3			
Penal convertido	3			

UEFA Champions League

Jugar	1
Jugar 60 minutos	2
Gol de fuera del área	1
Asistencia	3

Cada 3 balones recuperados	1
Gol de penal	2
Penal errado	-2
Penal concedido	-1
Tarjeta amarilla	-1
Tarjeta roja (si recibe 2 amarillas = max 3 pts)	-3
Gol en propia puerta	-2

Delanteros

Marcar un gol	4
---------------	---

Centrocampistas

Marcar un gol	5
No recibir goles (Jugar al menos 60 min)	1

Defensores

Marcar un gol	6
No recibir goles (Jugar al menos 60 min)	4
Por cada 2 goles concedidos	-1

Arqueros

Marcar un gol	6
Salvar un penal	5
No recibir goles (Jugar al menos 60 min)	4
Por cada 3 defensas	1
Por cada 2 goles concedidos	-1

Tenis

Los hándicaps y el total en un partido de tenis se mencionan en los juegos.

Se ofrece una apuesta "**Puntuación por sets**". Las columnas correspondientes en la línea se titulan: 2:0, 2:1, etc.

En caso de un cambio en el formato del partido (la cantidad de sets y la puntuación de los sets), las cuotas de ganancia en las apuestas para todos los resultados del evento mencionado se aceptan con "1". Los datos sobre cobertura de canchas de tenis tienen solo carácter informativo. En caso de cambio de cobertura, todas las apuestas siguen siendo válidas.

- Si uno de los participantes anunciados es reemplazado por otro antes del comienzo del juego, entonces la apuesta en el evento debe ser devuelta (**excluyendo competiciones por equipos**). Todas las apuestas siguen siendo válidas cuando hay una sustitución de uno o más participantes en competiciones por equipos. En los partidos de parejas, si se menciona la composición de los pares, en caso de sustitución de uno de los participantes, las ganancias se calculan con la cuota "1". Si la composición no se menciona, las apuestas siguen siendo válidas.

- Cuando el jugador es retirado o descalificado por cualquier motivo, entonces las apuestas ya sorteadas y realizadas siguen siendo válidas. Todas las otras apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.

1. Resultados de partidos, sets y juegos de tenis
2. Hándicaps de partidos, sets y juegos de tenis
3. Totales de partidos, sets y juegos de tenis
4. Marcadores correctos de partidos, sets y juegos de tenis
5. Y otros eventos.

- Las apuestas siguen siendo válidas en los siguientes casos:

Cambio de césped de tenis

Cambio de lugar

Reemplazo de una pista de tenis al aire libre por una pista techada.

- Las apuestas recomendadas son aceptadas para el ganador del torneo, teniendo en cuenta la participación obligatoria en el torneo. Si el jugador se niega a participar en el torneo antes del inicio del juego, se deben devolver todas las apuestas recomendadas para la ganancia.

- Si el partido de tenis se suspende o no se termina el mismo día, las apuestas siguen siendo válidas hasta el final del torneo en el que se realice el partido, hasta que el partido haya terminado o hasta que alguno de los participantes se haya retirado.

Si se utiliza un súper tie-break para decidir el set final, este se cuenta como un set que consta de un juego.

Tenis de mesa

- Cuando el jugador es retirado o descalificado por cualquier motivo, entonces las apuestas ya sorteadas y realizadas siguen siendo válidas. Todas las demás apuestas deben ser devueltas, incluso si los resultados son evidentes.

- En el caso de que uno de los participantes declarados haya sido reemplazado por otro antes del inicio del partido, las apuestas sobre dicho evento son reembolsables

- En caso de transferencia del partido o si el partido es interrumpido, todas las apuestas son reembolsables, excepto aquellas en las que el resultado fue determinado exclusivamente en el momento de la paralización (en el caso de partidos interrumpidos y en caso de que alguno de los participantes se retire). Si el partido es interrumpido debido a una lesión o descalificación, y el participante que debe pasar a la siguiente ronda es determinado debido a esto; las tasas de pase siguen siendo válidas.

- Se aceptan los siguientes métodos de apuestas en tenis de mesa:

1. El ganador del partido.

Aquí se predice al ganador del partido.

2. El ganador del set.

Aquí se predice al ganador de este set. Si este set es paralizado, se devuelven todas las apuestas en esta posición.

3. ¿Quién ganará el siguiente lanzamiento?

Si el siguiente lanzamiento no fue pasado en el partido, todas las apuestas en esa posición son reembolsables.

4. Total de puntos.

Aquí se predice si el número de puntos jugados en el partido es más o menos aproximado al parámetro especificado. Si como resultado del partido el número de puntos jugados es igual al total de las tasas, la apuesta es reembolsable con el coeficiente 1.

5. Hándicap (puntos).

En caso de empate, teniendo en cuenta el Hándicap, se realiza la devolución con el coeficiente 1. En este caso se toma en cuenta la puntuación en puntos, excluyendo las puntuaciones en los puntos tomados por separado.

6. ¿Quién será el primero en alcanzar el número de puntos especificado en este juego?

Si el juego dado es interrumpido, todas las tasas para la posición dada son devueltas con el coeficiente de 1.

7. En este tipo de deporte dado, se pueden ofrecer otros resultados aparte de los mencionados anteriormente.

Deportes Electrónicos

1. Las apuestas se aceptan considerando las rondas adicionales, si no se indica lo contrario. Las apuestas se calculan con la probabilidad de 1 en caso de empate.

2. Si por alguna razón un participante se abstiene de continuar el juego o es descalificado, todas las apuestas realizadas en él se consideran perdidas. Si el rechazo (la descalificación) tiene lugar antes de empezar el partido o si se asigna una derrota técnica en la primera mitad, el evento se calcula con la probabilidad de 1.

3. Las apuestas se calculan con la probabilidad de si el partido se pospone más de 24 horas.

4. En caso de que el partido está detenido por el árbitro para que se reproduzca después, los resultados del partido interrumpido no se tienen en cuenta.

La determinación de las apuestas se basará en el resultado oficial declarado por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego. Se anularán las apuestas realizadas a los "No participantes". Los mercados de "Ganador final" y "Grupo" pueden estar sujetos a la Regla 4 (deducción).

Un encuentro que no se juegue o se posponga se considerará "No participante" para la determinación de las apuestas, a menos que el encuentro se juegue en un plazo de 48 horas tras la hora de inicio originalmente programada.

Las apuestas se anularán si el encuentro se muestra de forma incorrecta.

En caso de que el nombre de un equipo cambie debido a que un equipo abandona una organización, se une a otra organización o cambie de forma oficial, todas las apuestas prevalecerán.



Si un encuentro se celebra antes de la fecha y hora programadas, todas las apuestas realizadas después de la hora real de comienzo serán anuladas.

Todas las apuestas realizadas antes de la hora real de inicio se mantendrán.

Ganará el encuentro/Ganará el mapa (incluido actual y próximo) /Doble oportunidad: en caso de que un encuentro o mapa tenga que jugarse nuevamente debido a empate, el encuentro, juego o mapa a ser jugado nuevamente será considerado una entidad aparte. En caso de que un encuentro o mapa comience, pero no se complete, se anularán todas las apuestas, a no ser que, después del inicio del encuentro, un participante sea descalificado, en cuyo caso el participante/equipo que progrese para la siguiente ronda o sea declarado ganador por la entidad reguladora responsable de la competición en cuestión, retransmisión o API del juego, será considerado ganador para la determinación de las apuestas.

Si un partido o mapa es reproducido debido a una desconexión, todas las apuestas en el mercado especificado serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado. La coincidencia o mapa reproducido se tratará como una entidad independiente.

Si un participante / equipo recibe una victoria indisputada en al menos un mapa antes de que el encuentro comience, todas las apuestas serán anuladas.

Si se vuelve a jugar un mapa debido a un problema técnico no relacionado con el jugador, las apuestas previas al juego permanecerán en el mapa repetido de acuerdo con el resultado oficial. Todas las apuestas en juego en el mapa afectado serán nulas a menos que el resultado ya esté determinado.

Apuestas a hándicap / Apuestas al total de mapas / Apuestas a la puntuación correcta / Apuestas a "Carrera a – Mapas": las apuestas se anularán si el número de mapas establecidos cambia o si difieren de los que se ofrecían en el momento de realizar las apuestas. En caso de que un evento o encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

Ganará al menos un mapa: en caso de que un encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

StarCraft II

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado "Ganará el mapa" se anularán.

Ganará la carrera / Nacionalidad del ganador: en caso de que el evento comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.



CounterStrike: GlobalOffensive

La victoria en la ronda se alcanza con el asesinato de todos los oponentes en el mapa, con el debilitamiento/neutralización de la bomba o el final del tiempo en el cronómetro de la ronda.

La partida comienza después de la primera muerte en una ronda de "pistola".

La victoria en el mapa se alcanza al ganar en un mínimo de 16 rondas (o siguiendo la regulación del torneo).

En caso de empate en el mapa (cuando la puntuación total de las rondas comprende 15-15), los organizadores pueden establecer 6 o 10 rondas adicionales, es decir tiempo extra (OT). La victoria en el tiempo extra se le otorga al equipo que alcance una ventaja de 2 rondas o, si uno de los equipos no puede igualar el puntaje del oponente (por ejemplo, en el caso del puntaje 19-15, 21-17, etc.) En caso de empate (21-21) se establecen 6 (10) rondas adicionales. El tiempo extra es incluido en el cálculo de los mercados.

Cuando se pueda jugar prórroga, ésta se tendrá en cuenta para la determinación de las apuestas, a menos que exista la opción a "Empate" en un mercado específico, en cuyo caso, la determinación se hará en base al tiempo reglamentario.

Apuestas a la ronda - las apuestas se anularán si el número de mapas/rondas establecido cambia o si difieren de los que se ofrecían en el momento de realizar las apuestas. En caso que un encuentro, mapa o una ronda haya empezado, pero no finalizado, todas las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya haya sido determinado.

LOL

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado "Ganará el mapa" serán anuladas.

Mercados a "Primera sangre": solo las muertes realizadas por el equipo/participante oponente contarán.

Mercados a "Muertes": se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.

Mercados a "Monstruo": se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.

Mercados a "Edificios": para la determinación de las apuestas, todos los edificios destruidos contarán como si fueran destruidos por el equipo enemigo, sin importar si el último tiro fue de un campeón o un minion o si existen edificios que reaparecen o no.



En caso de rendirse, el último número de torres e inhibidores destruidos se determinará según el número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar el juego en el momento de rendirse.

Estos edificios adicionales se considerarán como si hubieran sido destruidos por el equipo ganador y se limitarán a cinco torres y un inhibidor.

En caso de rendirse, se anularán las apuestas al "Próximo edificio destruido".

Todas las apuestas basadas en tiempos se determinan de acuerdo al reloj del juego y no incluyen el periodo antes de que se engendren los minions. En caso de que un evento o encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.

DOTA2

Apuestas al mapa: en caso de empate, las apuestas al mercado "Ganará el mapa" serán anuladas.

Mercados a "Primera sangre": solo las muertes realizadas por el equipo/participante oponente contarán.

Mercados a "Muertes": se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego.

Mercados a "Creep": se determinarán de acuerdo a los resultados oficiales, retransmisión o API del juego. Se determinarán según el equipo que mate a "Roshan" y no al que obtenga el "Aegis of the Immortal".

Mercados a 'Edificios': para la determinación de las apuestas, todos los edificios destruidos contarán como si fueran destruidos por el equipo enemigo, sin importar si el último tiro fue de un héroe o un creep. El número de barracas será determinado por barracas individuales a distancia y cuerpo a cuerpo destruidas.

En caso de rendirse, el último número de torres e inhibidores destruidos se determinará según el número mínimo de torres e inhibidores necesarios para ganar el juego en el momento de rendirse.

Estos edificios adicionales se considerarán como si hubieran sido destruidos por el equipo ganador y se limitarán a cinco torres y un inhibidor.

En caso de rendirse, se anularán las apuestas a "Próximo edificio destruido".

Todas las apuestas basadas en tiempos se determinan de acuerdo al reloj del juego y no incluyen el periodo antes de que se engendren los creeps. En caso de que un evento o encuentro comience, pero no se complete, las apuestas se anularán a menos que el resultado ya se haya determinado.



Pasado en el futuro

"Pasado en el futuro" es un nuevo tipo de juegos virtuales de FeedConstruct, donde las probabilidades y su cálculo se implementan en función de los resultados de juegos reales.

Principio del juego virtual

Los partidos virtuales son creados por el sistema en el marco del campeonato virtual, de los equipos de, por ejemplo, la temporada de la Premier League 2019/2020 de Inglaterra. Las probabilidades se determinan entre los equipos dados en el marco del mismo campeonato en función de los resultados de los partidos realizados entre las temporadas 1999/2000 - 2019/2020 (incluido el 01.04.2020).

Cálculo de resultados

En el momento de la creación del partido virtual, el sistema selecciona aleatoriamente cualquiera de los partidos reales realizados entre los equipos dados dentro de las temporadas 1999/2000 - 2019/2020 y se crea una clave (fecha de un partido elegido de antemano (marca de tiempo), sha256 (clave, fecha) = HASH), que estará disponible para el usuario. El partido virtual se calculará en función del resultado del partido final dado. El cálculo de los partidos virtuales se realizará después de la hora de inicio, dentro de 1-5 minutos.

Fútbol

1: Tarjetas: Total de puntos

Las tarjetas mostradas a los jugadores del equipo especificado se cuentan de la siguiente manera:

La tarjeta amarilla cuenta como 1 punto, la tarjeta roja cuenta como 2 puntos, la segunda tarjeta amarilla que se muestra al mismo jugador, lo que conlleva a su expulsión no se contará y el número máximo de puntos por jugador es de 3 puntos.

Solo se tienen en cuenta las tarjetas amarillas y rojas mostradas a los jugadores presentes en el campo. No se tienen en cuenta las tarjetas amarillas y rojas mostradas a los jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos.

Ninguna tarjeta mostrada después del pitazo final del árbitro se tiene en cuenta para el cómputo de las tarjetas.

Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

2. ¿A qué equipo se le mostrará la primera tarjeta del partido?

Aquí puede predecir que jugador de qué equipo será el primero en recibir una tarjeta.

Si las primeras tarjetas se muestran a dos o más jugadores de diferentes equipos en un minuto según el



informe del partido, las apuestas en este mercado son reembolsables con el coeficiente 1. Solo ganan las apuestas en el mercado "Ambos equipos al mismo tiempo". Si tal opción no se menciona en el mercado, todas las apuestas en este mercado son reembolsables con el coeficiente 1.

Si no se muestran tarjetas en el partido, solo ganan las apuestas en el mercado "No habrá advertencia".

Si tal opción no se menciona en el mercado, todas las apuestas en este mercado son reembolsables con el coeficiente 1.

3. ¿A qué equipo se le mostrarán más tarjetas en el partido?

No se tienen en cuenta dos tarjetas amarillas mostradas a un mismo jugador, lo que conlleva su expulsión.

Solo se tienen en cuenta las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores presentes en el campo. Las tarjetas amarillas mostradas a los jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos no se tienen en cuenta.

Ninguna tarjeta mostrada después del pitazo final del árbitro se tiene en cuenta al contar las tasas. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

4. ¿Más/menos tarjetas para "el equipo especificado"?

Aquí predice si hay más o menos números de tarjeta. Se le mostrará a los jugadores del equipo especificado. Las tarjetas mostradas a los jugadores del equipo especificado se cuentan de la siguiente manera:

La tarjeta amarilla cuenta como 1 punto, la tarjeta roja cuenta como 2 puntos, la segunda tarjeta amarilla que se muestra al mismo jugador, lo que conlleva a su expulsión no se contará y el número máximo de puntos por jugador es de 3 puntos.

Solo se tienen en cuenta las tarjetas amarillas y rojas mostradas a los jugadores presentes en el campo. Las tarjetas amarillas y rojas mostradas a los jugadores de reserva, entrenadores y personal de apoyo de los equipos no se tienen en cuenta.

Ninguna tarjeta mostrada después del pitazo final del árbitro se tiene en cuenta para el cómputo de las tasas.

Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

5. La primera tarjeta del partido

Si no se muestran tarjetas en el partido, las apuestas dadas son reembolsables con el coeficiente 1.

Mientras se cuentan las tasas, el tiempo principal es tomado en cuenta cuando se muestra una tarjeta a un jugador.

6. Total de puntos de las tarjetas par/impar.

Si no se muestran tarjetas en el partido, las tasas se cuentan como "pares".



Ninguna tarjeta mostrada después del pitazo final del árbitro se tiene en cuenta para el cómputo de las tasas. Todas las tarjetas mostradas durante el descanso entre la primera y la segunda mitad, se tienen en cuenta en el resultado general del partido, pero no se tienen en cuenta para apostar en la primera o segunda mitad.

Función Cash Out

¿Qué es Cash Out?

Cash Out te da más control sobre tus apuestas. Cash Out también te da la oportunidad de recuperar tu dinero antes de que finalice el evento, ¡incluso si tu apuesta obviamente está perdiendo! Puedes hacer cash out a una apuesta total o parcialmente. Puedes optar por hacer cash out a tu apuesta en cualquier momento y llevarte las posibles ganancias. Si eliges hacer cash out a la apuesta, se liquidará el monto ofrecido y el resultado final relacionado con tu apuesta no tendrá ningún impacto en el monto devuelto a tu cuenta.

El monto ofrecido dependerá del resultado de tus selecciones y podrá ser mayor o menor que tu apuesta original, lo que te permitirá garantizar una ganancia o minimizar las posibles pérdidas.

¿Cuándo está disponible la función Cash Out?

La función Cash Out está disponible en eventos, partidos y mercados seleccionados, tanto pre-match como en vivo, en apuestas simples y múltiples, para una variedad de deportes que incluyen fútbol, tenis y baloncesto. Podrás ver el logo especial (\$) en los mercados mientras realizas tus apuestas. Si no aparece el logo (\$), significa que la función Cash Out no está disponible en ese deporte o mercado. Si deseas hacer Cash Out, debes hacer clic en (\$) o en el botón "Cash Out".

Cuando la función Cash Out esté disponible en pre-match y no cubramos el evento en vivo, Cash Out no estará disponible una vez que comience el evento.

También puedes realizar Cash Out en tu teléfono móvil o Tablet: solo tienes que seleccionar las secciones "Apuestas abiertas" o "Historial de apuestas" en la sección "Historial" de tu cuenta y seleccionar la pestaña "Cash Out" para ver tus apuestas elegibles.

Una vez allí, puedes hacer clic en el botón Cash Out debajo de tu selección y confirmar tu decisión de liquidar la apuesta anticipadamente.

Cash Out parcial

Si deseas hacer Cash Out parcial a tu apuesta, simplemente utiliza el control deslizante en la ventana emergente Cash Out para ajustar el monto de tu apuesta original al monto que desea realizar Cash Out. Una vez que hayas seleccionado el monto correcto, haz clic en "Cash Out". El resto de tu apuesta se liquidará de acuerdo con el resultado final de tu apuesta.



Términos y condiciones

La función Cash Out está disponible en deportes, eventos, partidos y mercados seleccionados tanto pre-match como en vivo, en apuestas simples y múltiples, para una variedad de deportes, incluidos fútbol, tenis y baloncesto.

Es posible que se produzca una demora en la aceptación de una solicitud de Cash Out o de Cash Out parcial. Si las cuotas cambian o un mercado se suspende, puede que la solicitud no tenga éxito.

Si la solicitud de Cash Out o Cash Out parcial tiene éxito (esto se mostrará), la apuesta se liquidará de inmediato, excepto en los casos en que las apuestas se hayan cobrado parcialmente.

El resultado final real del mercado relacionado no tendrá ningún impacto en el monto de Cash Out o de Cash Out parcial que se devolverá a su cuenta.

El monto de Cash Out o de Cash Out parcial ofrecido en cualquier momento es el monto total que se devolverá a su cuenta.

Algunas ofertas de Parley.com.ve no se aplicarán cuando se haya utilizado la función Cash Out. Consulte los Términos y Condiciones de cada oferta para obtener más detalles.

Todas las apuestas gratis no están disponibles para Cash Out o Cash Out parcial.

Cualquier apuesta que se liquide mediante Cash Out o Cash Out parcial no contará para el requisito de facturación de ninguna oferta.

Parley.com.ve no puede garantizar que la función Cash Out esté disponible en su selección de apuestas. Cuando Cash Out esté disponible en pre-match y no cubramos el evento en vivo, Cash Out no estará disponible una vez que comience el evento.

Parley.com.ve no será responsable si la función Cash Out no está disponible por razones técnicas y las apuestas se mantendrán tal y como se realizaron originalmente durante dicho período.

Parley.com.ve se reserva el derecho de aceptar o rechazar cualquier apuesta solicitada para cualquier deporte, competencia, mercado o tipo de apuesta que esté incluida en la función Cash Out.

Parley.com.ve se reserva el derecho de modificar, suspender o eliminar la función Cash Out en cualquier momento para cualquier evento, partido o mercado. Cualquier apuesta realizada en dichos eventos, partidos o mercados se mantendrá tal y como se realizó originalmente.

Parley.com.ve se reserva el derecho de cancelar la liquidación de Cash Out o Cash Out parcial si la apuesta o el mercado se liquidan incorrectamente.