



Contenido

1. Reglas Generales. Correcciones y Liquidación de apuestas.

2. Reglas de deportes y explicación de mercados

- Fútbol
- Tenis
- Baloncesto
- Hockey sobre el hielo
- Balonmano
- Fútbol Americano
- Béisbol
- Rugby
- Carrera de autos
- Carrera de tiempo suplementarios
- Ciclismo
- Deportes de invierno
- Boxeo / MMA
- Vóleybol
- Voley playa
- Dardos
- Fútbol sala
- Golf
- Cricket
- E-sports

Reglas Generales

1.1 El resultado de un mercado se liquida una vez que se determine.

Si un mercado no se determina durante el evento, la compañía liquidará el resultado del evento una vez que finalice la duración normal (tiempo regular) del evento, a menos que se indique lo contrario en el sitio oficial.

Ejemplo 1: Ganador del partido 1X2 el mercado de un evento es determinado después de la finalización de la duración normal (tiempo regular) de un evento. En Fútbol 1x2 el ganador del partido es determinado después de los 90 minutos, incluyendo tiempo de reposición.

En caso de que un evento se extienda a tiempo extra (donde el tiempo regular no determine el ganador) todos los mercados que estén sujetos a “incluye tiempo extra” serán determinados y liquidados después de terminar el tiempo extra. Cualquier penal u tiempo factor decisivo que pueda continuar no se tienen cuenta, a menos que se indique lo contrario.

Los eventos que no comiencen a tiempo por alguna razón o incluso se hayan pospuesto, puede que se mantengan abiertas las apuestas y seguirán siendo válidas si se comienza el evento dentro de las 48 horas a partir de la hora de inicio oficial. En cualquier caso, la empresa se reserva, a su propia discreción, el derecho de anular todas las apuestas de dichos eventos pospuestos y reembolsar las apuestas a los clientes.

Los eventos abandonados después de su hora de inicio y que continúen dentro de las 48 horas posteriores a dicha hora, la empresa se reserva el derecho de mantener todas las apuestas válidas y liquidar de acuerdo con el resultado.

Los eventos abandonados después de su hora de inicio y que no se continúe dentro de las 48 horas, la compañía liquidará todos los mercados determinados que se encuentren decididos en el terreno de juego y anula el resto reembolsando las apuestas a los clientes. Sin embargo, en casos como este, la compañía se reserva, a su propia discreción, el derecho de anular todas las apuestas de dichos eventos abandonados y reembolsar las apuestas a los clientes.

En la regla general anterior hay excepciones como en:

Los partidos de **Tenis** se mantendrán abiertos con todas las apuestas válidas hasta que la fuente oficial declare lo contrario. En estos casos, la regla de las 48 horas no aplica. Sin embargo y en caso de que un jugador se retire, todos los mercados que hayan sido determinados en el campo serán liquidados mientras que todos los demás serán declarados como cancelados y nulos. Para aclarar, si un jugador se retira antes de que concluya el último punto, el mercado “Ganador del encuentro” será cancelado, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos serán liquidados respectivamente.

Deportes Americanos tales como NFL, MLB, NHL y NBA (MLS no hace parte de esta regla) los cuales no sean jugados o sean jugados y se abandonen, y no continúen dentro del mismo día y la misma zona horaria local partiendo de la hora anunciada de inicio, aquellos mercados que no estén decididos serán cancelados.

(Ejemplo. si un partido de Fútbol americano es abandonado en la segunda mitad, todos los mercados de la primera mitad serán cerrados de manera normal).

(Ejemplo. en el mismo caso anterior, (aquellos mercados de la segunda mitad no decididos) serán cancelados y las apuestas serán devueltas a los clientes).

Liga de beisbol MLB: El mercado "Moneyline" (Ganador del encuentro) es considerado decidido si los oficiales de la liga lo consideran completado y si:

1. Al menos 5 entradas se completan en su Tiempo suplementario.
- O**
2. 4.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera. En el resto de los casos, las apuestas se cancelan.

Para aclarar, las apuestas en los demás mercados (tiempo suplementario, hándicap, etc.) se mantendrán, a menos que ya están decididas si:

1. al menos 9 entradas se completan.
- O**
2. 8.5 entradas se han completado y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán. En el evento de una "Mercy Rule", todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

Liga de beisbol MLB, todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para Moneyline, Hándicap y Tiempo suplementario) serán cancelados en caso de que el pitcher inicial listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitchers incluirán la indicación (PL) en el tiquete y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el tiquete, la apuesta está hecha en las líneas de Acción y se cerrarán respectivamente. Las Líneas de Acción serán liquidadas basándose en el resultado del evento sin importar que los pitchers hayan cambiado antes. Cualquier Línea de Pitcher ofrecida de nuevo luego de un cambio seguirá las mismas reglas anteriormente mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB, como se mencionó antes.

En un partido de Béisbol de **7 entradas**, todos los mercados se consideran decididos si:

1. Al menos 7 entradas se completan
- O**
2. 6.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera.

La excepción es el mercado "Moneyline" o ganador que se considera decidido si:

1. Al menos 5 entradas se completan

O

2. 4.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas serán canceladas.

1.2 La compañía se reserva el derecho de no aceptar en su Tiempo suplementario o parcialmente una apuesta sin dar una razón al cliente. Si una apuesta no se acepta, el dinero será reembolsado al cliente.

1.3 Antes del inicio de un evento, la compañía se reserva en su propia discreción, el derecho de cancelar en su Tiempo suplementario o parcialmente una apuesta incluso luego de ser aceptada sin dar una razón al cliente.

Luego del inicio de un evento, la compañía se reserva, en su propia discreción, el derecho de cancelar en su Tiempo suplementario o parcialmente una apuesta incluso luego de ser liquidada, si hay una razón válida para esto, como:

- Error en la escritura(considerable) del evento, de las probabilidades o del tiempo de inicio del evento.
- El cliente intentó sobrepasar los límites de la compañía (Ganancias tiempo suplementario) y del control de riesgo al realizar varias apuestas similares o idénticas, o abriendo más de una cuenta.
- El cliente está obteniendo ventaja de cualquier anuncio público o información reservada que determine el resultado de su apuesta.
- El cliente combinó apuestas relacionadas.
- El cliente está participando activamente en el evento, siendo jugador, árbitro, cuerpo técnico o tiene una relación directa o indirecta con los participantes del evento.
- La compañía sufrió un error técnico al ofrecer tiempo suplementarios o eventos erróneos.
- Cualquier tiempo suplementario razón válida comunicada debidamente al cliente por su petición.

1.4 Las ganancias máximas por tiquete

- Las ganancias máximas por tiquete de apuestas simples son de 50.000.000 COP
- Las ganancias máximas por tiquete de apuestas combinadas son de 400.000.000 COP

1.5 Nuestra compañía se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas de un evento, si hay algún cambio en referencia al terreno de juego del evento.

1.6. Nuestra compañía se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas de un evento, si se presentan cambios radicales en las circunstancias de un evento como la duración del tiempo de juego, la distancia en una carrera o el número de periodos, etc.

1.7 En caso de que la compañía tenga sospechas de que un evento disponible para apuestas deportivas presenta fraude o tiene una alta probabilidad de estar manipulado y el resultado de dicho evento, revelado antes para ciertos individuos, la compañía se reserva el derecho de:

- Mantener tiquetes específicos sin liquidar
- Informar a las entidades y cuerpos reguladores sobre esto (ESSA, Sportradar, Federations), dependiendo de a cuál autoridad o entidad está relacionado el evento.
- Esperar a que un veredicto de dichas entidades sea revelado como retroalimentación.
- Liquidar o cancelar las apuestas en base al veredicto de dichas entidades.

1.8 En el evento y durante el proceso de realizar apuestas, y el sistema presente alguna interrupción de carácter técnico, la compañía seguirá con las revisiones estándares tales como disponibilidad de fondos, corroboración de precios, etc. y se reserva el derecho de aceptar o rechazar la apuesta respectivamente. En dicho caso, el cliente necesita iniciar sesión en cuanto el sistema se encuentre operando correctamente de nuevo y visitar su historial de apuestas para confirmar si la apuesta fue aceptada o no.

1.9. Cualquier decisión tomada por el VAR (**Video Assistant Referee**) que intervenga con alguna decisión sancionada por los oficiales en el terreno de juego(incluyendo decisiones pasivas como permitir que se siga jugando antes de revisar el VAR), por ende, alterando la situación del partido al momento en que la apuesta se realizó, resultará en la cancelación de todas las apuestas realizadas en el intervalo de tiempo desde el momento en que ocurrió el incidente hasta cuando el árbitro tome una decisión final luego de revisar el VAR, a menos que las probabilidades ofrecidas en la apuesta no sean afectadas por el uso del VAR o ya hayan sido ajustadas por el uso del VAR cuando se aceptó la apuesta. La Liquidación de todas las más apuestas que no tengan relación con el uso del VAR, incluyendo aquellas que hayan sido decididas por alguna jugada durante el incidente original y la decisión final del árbitro, que no están influenciadas/alteradas por el uso del VAR se mantendrán como apuestas válidas.

En función de resultados, las revisiones del VAR se consideran como sucedidas desde el momento del incidente original ya que el VAR sería utilizado eventualmente si la jugada no hubiera sido detenida inmediatamente. La compañía se reserva el derecho de cambiar apuestas liquidadas previamente en el caso de que la liquidación anterior no sea precisa luego de la decisión final del árbitro, teniendo en cuenta que esta decisión haya sido realizada y comunicada antes del final del encuentro y/o intervalo de tiempo listado.

1.10 Dirigido a la experiencia del usuario y aun mejor resultado visual, nuestra compañía aplica dos dígitos decimales para redondear las probabilidades en pantalla. Los cálculos de las probabilidades Tiempo suplementario se realizan usando un redondeo de seis dígitos decimales, mientras que las ganancias Tiempo suplementario siempre serán truncadas en el segundo dígito decimal. Cualquier diferencia tiempo suplementario, es producto del redondeo de tiempo suplementarios explicado previamente.2. Explicación de tipos de apuestas específicos

En tiempo suplementario: Primero, Último, En tiempo suplementario en cualquier momento

Las apuestas se aplican solo al tiempo regular. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Apostar al primer goleador será ANULADO si un jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia puerta, que se ignora.

Apostar al último goleador será ANULADO si un jugador nunca juega. La puntuación de jugador se aplica a cualquier jugador, independientemente de la hora en que ingresó al juego.

Apostar al goleador en cualquier momento se aplica a cualquier jugador involucrado en el juego, independientemente de la hora en que ingrese al juego. Las apuestas sobre el goleador en cualquier momento serán ANULADAS si un jugador nunca juega.

En caso de que se suspenda un partido pero haya al menos un Goleador, se aplican las apuestas al primer Goleador y las apuestas al último Goleador se anulan. Siempre que el mercado de goleadores de este jugador se establezca como ganador y las apuestas a tiempo suplementario jugadores se anularán.

Las reglas anteriores se refieren a los mercados "Primer goleador / goleador en cualquier momento y 1X2" y "Primer goleador / goleador en cualquier momento y puntaje correcto".

Tiempo suplementario mercados especiales para jugadores

Futbol

Tiempo suplementario de disparos del jugador / Disparos del jugador por encima/por debajo: las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de disparos del jugador a la portería / Disparos del jugador a la portería por encima/por debajo: las apuestas se aplican al tiempo reglamentario más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de tarjetas del jugador / Tarjetas de jugador por encima / por debajo: las apuestas se aplican al tiempo regular más las horas extra (si las hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Jugador Tiempo suplementario derribos / Jugador derribos por encima / por debajo: Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de asistencias de jugador / Más / menos de asistencias de jugador: las apuestas se aplican al tiempo regular más las prórrogas (si las hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Baloncesto

Todos los mercados especiales de jugadores de baloncesto se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Posible tiempo de prórroga se incluye en la liquidación de todos los mercados disponibles.

Hockey sobre hielo

En cualquier momento / Xº goleador (EN VIVO): las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Todos los jugadores ofrecidos se consideran participantes. Si un jugador no incluido en la lista marca un gol, todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista son válidas. Para fines de liquidación, sólo se consideran los goles y las asistencias marcadas durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el marcador después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se liquidarán como pérdidas. Se mantendrán todas las apuestas sobre jugadores que estaban en la lista pero que abandonaron el juego antes de que terminara el partido (como lesiones o expulsiones).

Jugador que en tiempo suplementario un punto (EN VIVO): las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista obtiene un punto, todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista se mantienen. Para fines de liquidación, sólo se consideran los goles y las asistencias marcadas durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el marcador después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se liquidarán como pérdidas. Se mantendrán todas las apuestas sobre jugadores que estaban en la lista pero que abandonaron el juego antes de que terminara el partido (como lesiones o expulsiones).

Tiempo suplementario de asistencias del jugador (por encima / por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de goles del jugador (por encima / por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de atajadas del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

PuntosTiempo suplementario del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de disparos del jugador (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Tiempo suplementario de disparos del jugador a puerta (por encima/ por debajo) (PRE-PARTIDO): las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si lo hubiera). La posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. Si el jugador que figura en la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Béisbol

Todos los mercados especiales de jugadores de béisbol se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Las entradas adicionales tiempo suplementario jugadas se incluyen la liquidación de todos los mercados disponibles.

fútbol americano

Todos los mercados especiales de jugadores de fútbol americano se liquidan de acuerdo con la fuente oficial correspondiente. Las horas extraordinarias tiempo suplementario se incluyen la liquidación de todos los mercados disponibles.

REGLA "DEAD HEAT"

Cuando no hay un ganador individual o hay un empate entre dos, tres o más competidores, la regla "Dead Heat" aplicará. Esto quiere decir que los tiempos suplementarios se dividirán entre el número de participantes que hayan quedado en empate en esa posición.

Por ejemplo: Empate en Carreras de Caballos, o empate en el mercado "Jugador con más en tiempo suplementario" en un campeonato.

Dos jugadores empatan en el número de goles en un campeonato. Jugador 1 pagó 3.00 y jugador 2 pagó 1.5

Los tiempos suplementarios serán divididos entre 2 y la apuesta será pagada regularmente.

Jugador 1 se pagará con tiempo suplementarios de $3.00 / 2 = 1.5$.

Jugador 2 se pagará con tiempo suplementarios de $1.5 / 2 = 0.75$.

REGLAS PARA MERCADOS DE CLASIFICACIÓN

Se Clasificará: este mercado consiste en predecir cuál de los equipos pasará a la siguiente ronda del torneo. Para esta opción, se tendrán en cuenta los resultados tanto de la primera etapa como de la segunda etapa, incluyendo el tiempo extra y los tiros desde el punto penalti, en caso de que estos ocurran.

Método de Victoria

En este mercado se debe predecir cuál será la manera en la que se clasificará el equipo a la siguiente fase del torneo.

Por ejemplo, si la selección fué:

Equipo Local Tiempo Extra TIEMPO SUPLEMENTARIO (Juventus Turin Tiempo Extra (TIEMPO SUPLEMENTARIO)): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante el tiempo extra.

Equipo Local Tiempo Regular (Juventus Turin Tiempo Regular): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante el tiempo regular + el tiempo de reposición.

Equipo Visitante Penaltis (Ajax Penaltis): Se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante los tiros de penalti.

REGLAS DEPORTIVAS Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS

FÚTBOL

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Doble oportunidad: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana equipo local o el equipo visitante)

Tiempo suplementario de goles (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante todo el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Total de goles Mixto (Total Asiáticos – Total de goles)

Para entender estos mercados es importante aclarar los siguientes puntos:

Total goles (Más-Menos): Hace referencia al número de goles que pueden ocurrir en un evento determinado, en el caso de más el total de goles deberá ser mayor a la línea seleccionada y con menos el total de goles deberá ser inferior a la línea seleccionada.

Mercados asiáticos: Para empezar, debemos comprender que existen dos tipos de mercados estándar, El mercado Europeo y el mercado Asiático. El mercado europeo se diferencia del asiático por sus líneas continuas y a su vez las líneas asiáticas se diferencian porque contienen dos líneas en una apuesta.

El mercado **total de goles** ofrece la oportunidad de apostar en líneas de **más-** menos en 0.5, 1.5, 2.5, etc. En el caso que se apueste a la línea de **más** de 2.5 para que el usuario gane se **necesitará** un resultado igual o superior a 3 goles en el evento deportivo.

El mercado **asiático** como se **mencionó** anterior mente ofrece dos líneas continuas esto quiere decir que según el resultado se puede ganar o recuperar lo apostado fusionándose con líneas enteras y discontinuas como *0.5 y 1 (0.75)*, *1 y 1.5 (1.25)*.

En estos ejemplos se evidencia que la línea de 0.5 goles funciona como el mercado Europeo, así como cualquier línea discontinua. Sin embargo, la línea de **1 gol** significa que para **que** el usuario pueda ganar esta línea es necesario que el evento deportivo finalice con 2 goles o más. Sin embargo, si solo se marcan **1 gol**, se ganará la mitad de la apuesta invertida en la cuota correspondiente y se devolverá la otra mitad. Si queda menos de 1 gol, la apuesta se pierde.

Un ejemplo de las líneas Menos, la idea es la misma. Tomando el ejemplo de la línea de goles 1 y 1.5, para ser un ganador en esa línea es necesario que no haya goles en el partido. Si solo sale 1 gol, se devuelve la mitad de la apuesta invertida y la mitad de la apuesta se gana en la cuota correspondiente. Para perder esta apuesta es necesario que el resultado tenga 2 goles o más en este partido.

En esta tabla podrás identificar como se definen las apuestas por línea:

TOTAL DE GOLES					
Lineas	Resultado evento	Resultado apuesta	Lineas	Resultado evento	Resultado apuesta
Más 0.5	0	Pierde	Menos 0.5	0	Gana
	1 o mas	Gana		1 o mas	Pierde
Más 0.75	0	Pierde	Menos 0.75	0	Gana
	1	Gana la mitad		1	Pierde la mitad
Más 1	2 o mas	Gana	Menos 1	2 o mas	Pierde
	0	Pierde		0	Gana
Más 1.25	1	Se regresa la apuesta	Menos 1.25	1	Se regresa la apuesta
	2 o mas	Gana		2 o mas	Pierde
Más 1.5	0	Pierdes	Menos 1.5	0	Gana
	1	Pierdes la mitad		1	Gana la mitad
Más 1.75	2 o mas	Gana	Menos 1.75	2 o mas	Pierde
	1 o menos	Pierde		1 o menos	Gana
Más 2	2 o mas	Gana	Menos 2	2 o mas	Pierde
	1 o menos	Pierde		1 o menos	Gana
Más 2.25	3 o mas	Gana	Menos 2.25	3 o mas	Pierde
	2	Pierde la mitad		2	Gana la mitad
Más 2.5	3 o mas	Gana	Menos 2.5	3 o mas	Pierde
	2 o menos	Pierde		2 o menos	Gana
Más 2.75	4 o mas	Gana	Menos 2.75	4 o mas	Pierde
	3	Gana la mitad		3	Pierde la mitad
Más 3	4 o mas	Gana	Menos 3	4 o mas	Pierde
	2 o mas	Pierdes		2 o mas	Gana
Más 3.25	3	Se regresa la apuesta	Menos 3.25	3	Se regresa la apuesta
	4 o mas	Gana		4 o mas	Pierde
Más 3.5	4 o mas	Gana	Menos 3.5	4 o mas	Pierde
	3	Pierde la mitad		3	Gana la mitad
Más 3.75	5 o mas	Gana	Menos 3.75	5 o mas	Pierde
	4	Gana la mitad		4	Pierde la mitad
Más 4	5 o mas	Gana	Menos 4	5 o mas	Pierde
	3 o menos	Pierde		3 o menos	Gana
Más 4.25	4	Se regresa la apuesta	Menos 4.25	4	Se regresa la apuesta
	5 o mas	Gana		5 o mas	Pierde
Más 4.5	5 o mas	Gana	Menos 4.5	5 o mas	Pierde
	4	Pierde la mitad		4	Gana la mitad
Más 4.75	6 o mas	Gana	Menos 4.75	6 o mas	Pierde
	5	Gana la mitad		5	Pierde la mitad
Más 5	6 o mas	Gana	Menos 5	6 o mas	Pierde
	4 o menos	Pierde		4 o menos	Gana
Más 5.25	7 o mas	Gana	Menos 5.25	7 o mas	Pierde
	6	Gana la mitad		6	Gana la mitad
Más 5.75	7 o mas	Gana	Más 5.75	5 o menos	Gana
	5 o menos	Pierde		6	Pierde la mitad
Más 6	7 o mas	Gana	Más 6	7 o mas	Gana
	6	Se regresa la apuesta		5 o menos	Gana
				6	Se regresa la apuesta
				7 o mas	Pierde

¿Se clasifica?: El cliente debe predecir si el equipo seleccionado se clasificará para la siguiente fase del torneo.

ambos equipos en tiempo suplementario (GG/NG): Hay dos posibles resultados: GG (ambos equipos marcan al menos un gol cada uno durante todo el partido), NG (uno o ambos no marcan ningún gol durante todo el partido)

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Próximo gol: el cliente debe predecir qué equipo marcará el próximo gol, hay 3 posibles resultados: 1 (el equipo local marcará el próximo gol), ninguno marcará el siguiente gol, 2 (el equipo visitante marcará el próximo gol)

Que equipo ganara el resto del partido: Independientemente del puntaje real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el puntaje del evento se considerara 0-0

Marcador exacto: El cliente debe predecir el resultado exacto de un partido, es decir, el puntaje exacto al final de los 90 minutos del tiempo reglamentario, por ejemplo: (1-0,3-0,2-3...)

Hándicap (2 way): se debe predecir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante

Hándicap (3 way): El cliente debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Por ejemplo, (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Tipos de apuestas disponibles en este mercado:

1H (0:1): El equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia

XH (0:1): El equipo local gana el partido con 1 gol de diferencia

2H (0:1): El equipo visitante gana el partido o empata

1H (0:2): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia

XH (0:2): el equipo local gana el partido con 2 goles de diferencia

2H (0:2): el equipo de visitante gana, empata o pierde el partido con un gol de diferencia

1H (0:3): el equipo local gana el partido con 4 o más goles de diferencia

XH (0:3): El equipo local gana el partido con 3 goles de diferencia

2H (0:3): el equipo de visitante gana el partido, empata o pierde con 1 o 2 goles de diferencia

1H (1:0): el equipo local gana o empata el partido

XH (1:0): el equipo visitante gana el partido con un gol de diferencia

2H (1:0): el equipo visitante gana el partido con 2 o más goles de diferencia

1H (2:0): el equipo local gana, empata o pierde el partido con 1 gol de diferencia

XH (2:0): el equipo visitante gana el partido con 2 goles de diferencia

2H (2:0): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia

1H (3:0): el equipo local gana, empate o pierde con 1, o 2 goles de diferencia

XH (3:0): el equipo visitante gana el partido con 3 goles de diferencia

2H (3:0): el equipo visitante gana el partido con 4 o más goles de diferencia

medio tiempo / tiempo completo: el cliente debe predecir el resultado del primer tiempo del partido junto al resultado del partido completo. Los posibles resultados son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Último gol: en este mercado el cliente debe predecir cuál de los dos equipos en tiempo suplementario el último gol del partido.

Si el cliente selecciona "ninguna opción", estará indicando que no en tiempo suplementario más goles.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, el cliente debe predecir qué equipo ganará y su margen de victoria

Local Tiempo suplementario de goles: El cliente debe predecir si el Tiempo suplementario de goles marcados por el equipo local durante todo el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Tiempo suplementario de goles: El cliente debe predecir si el Tiempo suplementario de goles marcados por el equipo visitante durante todo el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Goles exactos: El cliente debe predecir los goles exactos en tiempo suplementario durante el partido, los posibles resultados son 0 goles,1,2,3,4,+5

Qué equipo marcará: Se debe predecir si solo el equipo local, l equipo visitante, ambos equipos o ninguno marcará en el partido. Consisten seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen el mercado.

Apuesta sin local (1 no Apuesta): Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

apuesta sin visitante (2 no Apuesta): Se debe predecir si el equipo local ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada

Goles exacto local: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el partido. Los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Goles exacto visitante: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo visitante durante el partido. Los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+

Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local: Se debe predecir si el número de goles en tiempo suplementario por el equipo local será par o impar. Si el equipo local no en tiempo suplementario ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante: Se debe predecir si el número de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante será par o impar. Si el equipo visitante no en tiempo suplementario ningún gol la selección ganadora será par.

Local en tiempo suplementario: Se debe predecir si el equipo local en tiempo suplementario al menos un gol durante el partido.

El visitante en tiempo suplementario: Se debe predecir si el equipo visitante en tiempo suplementario al menos un gol durante el partido.

Multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Local Multigoles: Se debe predecir el número de goles en tiempo suplementario por el equipo local durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Visitante Multigoles: Se debe predecir el número de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos

Siguiente forma de en tiempo suplementario: Se debe predecir el tipo de en tiempo suplementario entre los siguientes resultados.

→ Tiro libre: el gol debe ser marcado directamente desde el tiro libre o desde un tiro de esquina para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol a quien cobró el tiro libre o el saque de esquina

→ Penalti: El gol debe ser marcado directamente de un penalti. Goles después de un tiempo suplementario de un penalti fallido no se tendrán en cuenta.

→ Gol en propia puerta: si el gol es considerado como un gol en propia puerta

→ Cabezazo: El último toque del goleador debe ser con la cabeza.;

→ Disparo: el gol debe ser en tiempo suplementario por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y los tiempo suplementario tipos no se aplican.

→ Sin gol.

¿Habrá tanda de penales?: Se debe predecir si en el partido habrá una tanda de penaltis

Tiempo extra Si/No: Se debe predecir si el partido pasara para periodo de prórroga

Método de victoria: se debe predecir el método de victoria del equipo local o del equipo visitante. se ofrecen seis (6) resultados posibles:

- | | |
|--|---|
| – Equipo local gana en el tiempo reglamentario | – Equipo visitante gana en el tiempo complementario |
| – Equipo visitante gana en el tiempo reglamentario | – Equipo local gana tras los tiros desde el punto penal |
| – Equipo local gana en el tiempo complementario | – Equipo visitante gana tras los tiros desde el punto penal |

Prórroga y gol: Se debe predecir si el partido pasará a la prórroga y si habrá gol o no en el tiempo de prórroga

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1x2 de la prórroga.

Prórroga - Que equipo ganara el resto del partido: independientemente del puntaje real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el puntaje del evento se considerará 0-0. El mercado considerará solo el tiempo de prórroga.

Prórroga - próximo en tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario durante el tiempo de prórroga, Hay 3 posibles resultados: 1 (equipo local en tiempo suplementario), X (los equipos empatan), 2 (equipo visitante en tiempo suplementario)

Prórroga –Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario durante la prórroga estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Prórroga – hándicap: Se debe predecir el resultado final de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Prórroga - Marcador correcto: Se debe predecir el marcador correcto de la prórroga.

Tanda de penaltis- ganador: se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis (1-2).

Tanda de penaltis - X penalti en tiempo suplementario: Se debe predecir si el penalti “X” se en tiempo suplementario o no durante la tanda de penaltis

Tanda de penaltis - X Gol: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el gol X durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X, 2.

Tanda de penaltis - margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria para la tanda de penaltis para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Tanda de penaltis –Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis-Tiempo suplementario de goles del equipo local: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo local durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis-Tiempo suplementario de goles del equipo visitante: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles en tiempo suplementario durante la tanda de penaltis. Hay 7 posibles resultados: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Tanda de penaltis - Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles en tiempo suplementario durante la tanda de penales es par o impar.

Tanda de penaltis - Local Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles en tiempo suplementario por el equipo local durante la tanda de penales es par o impar

Tanda de penaltis - Visitante Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante durante la tanda de penales es par o impar.

Tanda de penaltis - marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - Ganador y Tiempo suplementario: Se debe predecir el ganador de la tanda de penaltis y a su vez con el número de goles en tiempo suplementario teniendo en cuenta el margen ofrecido

Mercados de Primera Mitad

Primera Mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será el resultado únicamente de la primera mitad. Los goles marcados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta.

Primera Mitad –Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles marcados únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen indicado.

Primera Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento, en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la primera mitad.

Primera Mitad - Próximo en tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo durante la primera mitad en tiempo suplementario el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (en tiempo suplementario el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (en tiempo suplementario el equipo visitante).

Primera Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la primera mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Primera Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la primera mitad. Si la primera mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será retornada.

Primera Mitad Hándicap (2 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis.

Primera Mitad Hándicap (3 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Primera Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la primera mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Primera Mitad - Ambos equipos en tiempo suplementario: Se debe predecir que ambos equipos en tiempo suplementario por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos NO en tiempo suplementario ningún gol durante la primera mitad.

Primera Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha en tiempo suplementario ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles en tiempo suplementario durante la primera mitad del evento.

Primera mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha en tiempo suplementario ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles en tiempo suplementario durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - 1x2 & ambos equipos en tiempo suplementario: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento y además que ambos equipos en tiempo suplementario o no únicamente durante la primera mitad.

Primera mitad - 1x2Tiempo suplementario: Se debe predecir la combinación del resultado de la primera mitad del evento más si los goles durante la primera mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

Local & Mas de: El equipo Local gana la primera mitad y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

Local & Menos de: El equipo Local gana la primera mitad y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado

Empate & Más de: La primera mitad termina en empate y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

Empate & Menos de: La primera mitad termina en empate y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado.

Visitante & Más de: El equipo visitante gana la primera mitad y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

Visitante & Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado.

Primera Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la primera mitad del evento.

Primera Mitad - multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante la primera mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Primera mitad - Local en tiempo suplementario: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local en tiempo suplementario un gol durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante en tiempo suplementario: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante en tiempo suplementario un gol durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Doble oportunidad & GG/NG: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Primera Mitad - 1x2 o GG/NG: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo en tiempo suplementario durante la primera mitad del evento.

Mercados de Segunda Mitad

Segunda Mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Los goles marcados en la primera mitad no se tendrán en cuenta.

Segunda Mitad –Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles marcados únicamente durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen indicado.

Segunda Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la segunda mitad.

Segunda Mitad - Próximo en tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo durante la segunda mitad en tiempo suplementario el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (en tiempo suplementario el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (en tiempo suplementario el equipo visitante).

Segunda Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la primera mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Segunda Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la segunda mitad. Si la segunda mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será retornada.

Segunda Mitad Hándicap (2 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis.

Segunda Mitad Hándicap (3 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Segunda Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Segunda Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Segunda Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la segunda mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Segunda Mitad - Ambos equipos en tiempo suplementario: Se debe predecir que ambos equipos en tiempo suplementario por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos no en tiempo suplementario ningún gol durante la segunda mitad.

Segunda Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha en tiempo suplementario ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles en tiempo suplementario durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha en tiempo suplementario ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles en tiempo suplementario durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - 1x2 & ambos equipos en tiempo suplementario: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento y además que ambos equipos marcarán únicamente durante la segunda mitad.

Segunda mitad - 1x2Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir la combinación del resultado de la primera mitad del evento más si los goles durante la primera mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

1 & Mas de: El equipo Local gana la segunda mitad y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

1& Menos de: El equipo Local gana la segunda mitad y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado

X & Más de: La segunda mitad termina en empate y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

X & Menos de: La segunda mitad termina en empate y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado.

2 & Más de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el Tiempo suplementario de goles es más del margen seleccionado.

2 & Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el Tiempo suplementario de goles es menos del margen seleccionado.

Segunda Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la primera mitad del evento.

Primera Mitad - multigoles: Se debe predecir el número de goles en tiempo suplementario durante la segunda mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Segunda Mitad Local en tiempo suplementario: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local marcará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad Visitante en tiempo suplementario: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante en tiempo suplementario un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Doble oportunidad & GG/NG: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Segunda Mitad - 1x2 o GG/NG: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Mercados Combinados

1X2 & GG: Se debe predecir si ambos equipos marcarán, junto con el resultado final del evento. 6 posibles resultados son ofrecidos:

1 & GG: El equipo local gana y ambos equipos marcan gol.

X & GG: Ambos equipos empatan y ambos equipos marcan gol.

2 & GG: El equipo visitante gana y ambos equipos marcan gol.

1 & NG: El equipo local gana y al menos, uno de los dos no marca gol.

X & NG: Ambos equipos empatan y al menos uno de los dos equipos no marca gol.

2 & NG: El equipo visitante gana y al menos, uno de los dos no marca gol.

Tiempo suplementario de goles & GG/NG: Se debe predecir el mercado Tiempo suplementario (Más de / Menos de, goles) junto con predecir el si ambos equipos marcan al menos un gol durante todo el evento (GG) o que uno o ninguno de los dos equipos marca ningún gol durante todo el evento (NG). Son ofrecidos 4 posibles: Más de & GG, Más de NG, Menos de GG, Menos de NG.

1X2 & Más de/Menos de: Se debe predecir el resultado del evento junto con el número de goles marcados durante el evento teniendo en cuenta el margen de goles seleccionado. Son posibles 6 resultados: 1 & Más de "X", X & Más de "X", 2&Más de "X", 1&Menos de "X", X&Menos de "X", 2&Menos de "X".

Primer tiempo/Tiempo completo & GG/NG: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir si ambos equipos marcan o no marcan. Son posibles 4 resultados:

no/no, si/no, si/si, no/si.

Tiempo suplementario de goles 2.5 o GG/NG: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en el evento es Más de o Menos de la cantidad de margen seleccionada O si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo en tiempo suplementario durante el evento. Son posibles 4 resultados:

Más de 2.5 o NG, Más de 2.5 o GG, Menos de 2.5 o NG, Menos de 2.5 o GG

1x2 &Tiempo suplementario de goles (Más de/Menos de) & GG/NG: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, más el resultado del mercado ambos equipos, un solo equipo, o ningún equipo en tiempo suplementario gol, además de si el resultado será más de o menos del margen especificado.

1x2 & Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, además de si rango Tiempo suplementario de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

Ambos equipos en tiempo suplementario + Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del mercado ambos equipos en tiempo suplementario, además de si el rango de Goles Tiempo suplementario en tiempo suplementario durante el evento estará entre el rango de goles indicado.

Primer gol & 1x2 (Matchflow): Se debe predecir si el final del evento será local, empate o visitante, junto con cuál equipo en tiempo suplementario el primer gol del evento, Son posibles 7 resultados

Local-Primer gol & 1

Local-Primer gol & X

Local-Primer gol & 2

Visitante-Primer gol & 1

Visitante-Primer gol & X

Visitante-Primer gol & 2

Sin goles (0-0).

Doble oportunidad (Evento) & Primera mitad GG/NG: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo en tiempo suplementario únicamente durante la primera mitad del evento.

Doble oportunidad (Evento) & Segunda mitad GG/NG: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo en tiempo suplementario únicamente durante la segunda mitad del evento.

Doble oportunidad & GG/NG: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si ambos o ninguno de los equipos en tiempo suplementario.

Doble oportunidad & Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si el Tiempo suplementario de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Medio tiempo/Tiempo completo & Tiempo suplementario goles: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el Tiempo suplementario de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Medio tiempo/Tiempo completo & Primera mitad Tiempo suplementario de goles: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el Tiempo suplementario de goles durante la primera mitad del evento estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Medio tiempo/Tiempo completo & Goles exactos: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir cuál será el marcador exacto durante todo el evento.

3 Posibilidades combinadas: (Local o más de, Local o menos de, Empate o más de, Empate o menos de, Visitante o más de, Visitante o menos de, Local o GG, Empate o GG, Visitante o GG, Local o alguna portería a cero, Empate o alguna portería a cero, Visitante o alguna portería a cero): Se debe predecir el resultado del evento O si ambos equipos, un equipo o ningún equipo marcará en el partido O la cantidad de goles del evento.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el Tiempo suplementario de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el Tiempo suplementario de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Más de 1,5. Esta selección es ganadora si el Tiempo suplementario de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el Tiempo suplementario de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el Tiempo suplementario de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el Tiempo suplementario de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el Tiempo suplementario de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el Tiempo suplementario de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

MERCADOS DE TIRO DE ESQUINA

Tiros de esquina 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tiros de esquina en el encuentro. Los tiros de esquina que sean concedidos pero no realizados no serán tenidos en cuenta para la liquidación de apuestas.

Siguiente Tiro de esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el siguiente tiro de esquina.

Último Tiro de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el último tiro de esquina del encuentro.

Hándicap en Tiros de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de corners en el encuentro tomando en cuenta el margen del hándicap ofrecido.

Tiempo suplementario de tiros de Esquina: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Tiempo suplementario de tiros de Esquina del equipo Local: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Tiempo suplementario de tiros de Esquina del equipo Visitante: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Rango de tiros de esquina: Se debe predecir el rango del número de tiros de esquina Tiempo suplementario en el encuentro.

Rango de tiros de esquina del equipo local: Se debe predecir el rango del número de tiros de esquina Tiempo suplementario registrados por el equipo local en el encuentro.

Rango de tiros de esquina del equipo visitante: Se debe predecir el rango del número de tiros de esquina Tiempo suplementario registrados por el equipo visitante en el encuentro.

Tiempo suplementario de tiros de esquina par/impar: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina del encuentro es un número par o impar. Sin tiros de esquina: Par.

Primero en registrar x Tiros de esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de tiros de esquina antes que el tiempo suplementario.

Tiros de esquina 1x2 - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tiros de esquina en la primera mitad del encuentro.

Tiro de esquina Xth - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el tiro de esquina número X en la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Último Tiro de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el último tiro de esquina durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Hándicap en Tiros de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro tomando en cuenta el margen del hándicap ofrecido.

Primera Mitad -Tiempo suplementario de tiros de Esquina: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Primera Mitad -Tiempo suplementario de tiros de Esquina del equipo Local: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Primera Mitad -Tiempo suplementario de tiros de Esquina del equipo Visitante: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Primera Mitad - tiros de Esquina exactos del equipo Local: Se debe predecir el número exacto de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - tiros de Esquina exactos del equipo Visitante: Se debe predecir el número exacto de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - Rango de tiros de esquina: Se debe predecir el rango del número de tiros de esquina Tiempo suplementario durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Tiros de esquina par/impar: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tiros de esquina durante la primera mitad del encuentro es un número par o impar. Sin tiros de esquina: Par.

Primera Mitad - Primero en registrar x Tiros de esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de tiros de esquina antes que el tiempo suplementario durante la primera mitad del encuentro.

MERCADOS DE TARJETAS

Mercados de tarjetas

Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en tiempo suplementario como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitazo final no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas. Tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, Directores, jugadores en la banca que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas.

Mercados de tarjetas con puntos

Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una roja más una segunda amarilla cuentan como 25. La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 35 puntos. La liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitazo final no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas. Tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, Directores, jugadores en la banca que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas.

Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas en el tiempo reglamentario del encuentro

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el tiempo reglamentario del encuentro.

Tiempo suplementario de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de los puntos por tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tiempo suplementario de Tarjetas: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tiempo suplementario de Tarjetas del equipo Local: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Local es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tiempo suplementario de Tarjetas del equipo Visitante: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas: Se debe predecir el Tiempo suplementario exacto de tarjetas durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas del Equipo Local: Se debe predecir el Tiempo suplementario exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Tarjetas Exactas del Equipo Visitante: Se debe predecir el Tiempo suplementario exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante el encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el Tiempo suplementario de puntos por tarjeta durante el encuentro

Hay 5 posibles resultados: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante el encuentro.

Expulsión en el equipo local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante el encuentro.

Expulsión en el equipo Visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Visitante durante el encuentro.

Primera Mitad - Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas durante el primer tiempo del encuentro

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Siguiete Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el primer tiempo del encuentro.

Primera Mitad -Tiempo suplementario de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de los puntos por tarjetas registradas en la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos. La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad -Tiempo suplementario de Tarjetas: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tarjetas durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad -Tiempo suplementario de Tarjetas del Equipo Local: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de tarjetas registradas para el equipo Local durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Local: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Visitante: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante la primera mitad del encuentro.

→ *Tarjeta amarilla = 10 puntos, Tarjeta roja = 25 puntos, La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta.*

Primera Mitad - Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el Tiempo suplementario de puntos por tarjeta durante el primer tiempo del encuentro

Hay 4 posibles resultados: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Primera Mitad - Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo Local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo visitante durante la primera mitad del encuentro.

Mercados de En tiempo suplementario / Mercados Especiales por Jugador

Las apuestas se aplican solo al tiempo reglamentario. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Al realizar una apuesta en el mercado "**Primer goleador**", la apuesta será cancelada si el jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya en tiempo suplementario el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia meta, que se ignora.

Al realizar una apuesta en el mercado "**Último goleador**", la apuesta será cancelada si un jugador nunca juega.

Las apuestas en el mercado "**X jugador en tiempo suplementario en cualquier momento**", se aplica para cualquier jugador que haya jugado, independientemente del momento en que el jugador ingresó al terreno. Las apuestas en este mercado serán canceladas si el jugador nunca juega.

En caso de que un partido se suspenda pero haya al menos un goleador, se liquidan las apuestas del primer goleador y las apuestas del último jugador se cancelan. Siempre que el mercado de Goleador para este jugador se liquide como ganador y las Apuestas en el tiempo suplementario de los jugadores son nulas.

X jugador en tiempo suplementario en cualquier momento: Se debe predecir que el jugador elegido en tiempo suplementario al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Primer goleador: Se debe predecir si el jugador elegido en tiempo suplementario el primer gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra a la cancha después de que se haya marcado el primer gol del juego, la apuesta es cancelada

Si el jugador elegido no en tiempo suplementario el primer gol y es reemplazado, la apuesta se liquida como pérdida

Próximo goleador: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará el gol "x" en el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Último goleador: Se debe predecir que el jugador elegido en tiempo suplementario el último gol del partido. Si el jugador elegido no participa en el partido la apuesta se cancelará. Si el jugador elegido no marca ningún gol durante el partido, la apuesta se pierde, incluso si el jugador fue reemplazado antes de que se haya en tiempo suplementario el último gol

X jugador en tiempo suplementario en cualquier momento y 1x2: Se debe predecir el jugador que en tiempo suplementario en cualquier momento, además de predecir el resultado del juego. Válido solamente para tiempo reglamentario.

X jugador en tiempo suplementario en cualquier momento y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que en tiempo suplementario en cualquier momento del partido, además de predecir la puntuación final exacta del juego. Valido Solamente tiempo reglamentario.

Jugador en tiempo suplementario el gol "x" y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que en tiempo suplementario el gol "x" en el partido además de predecir el marcador correcto del partido. Válido solamente para tiempo reglamentario.

Jugador en tiempo suplementario el gol "x" y 1x2: Se debe predecir el jugador que en tiempo suplementario el gol "x" en el partido además de predecir el resultado del partido. Válido solamente para tiempo reglamentario.

Jugador en marcar 2 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido en tiempo suplementario al menos dos goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no marca al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido.

Jugador en marcar 3 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido en tiempo suplementario al menos tres goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no en tiempo suplementario al menos tres goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido

Jugador del equipo local en tiempo suplementario el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo local elegido en tiempo suplementario el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Jugador del equipo visitante en tiempo suplementario el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo visitante elegido en tiempo suplementario el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Asistencias de jugador: Se debe predecir cuántas asistencias conseguirá el jugador elegido durante el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Disparo a puerta del jugador X: Se debe predecir cuántos tiros a puerta tendrá el jugador elegido. Los tiros que no están a puerta, no cuentan para el mercado específico. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tackles de jugador: Se debe predecir cuántos tackles exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido.

Pases de jugador: Se debe predecir cuántos pases exitosos (según las estadísticas oficiales) tendrán los jugadores listados en el partido.

Para obtener una tarjeta: Se debe predecir si los jugadores enumerados recibirán una tarjeta amarilla o roja.

Primer jugador en disparar: Se debe predecir qué jugador hará el primer disparo del partido, independientemente de si el disparo va a puerta o no.

Primer jugador en tener un tiro a puerta: Se debe predecir qué jugador hará el primer tiro a puerta del partido. Los tiros que no son a portería no cuentan para el mercado específico.

Tiempo suplementario Mercados

Medio tiempo/Tiempo completo marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto tanto del medio tiempo como del tiempo completo del evento. Ejemplo:

Marcador del Medio tiempo 0-0, Marcador del tiempo completo 2-0.

La selección ganadora para este ejemplo es 0-0/2-0.

Rango de goles: Se debe predecir el rango de goles marcados durante el evento. Son posibles 4 resultados:

0-1, 2-3,4-6,7+

Local gana a cero: Se debe predecir si el Local ganará o no ganará habiendo concedido un gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) o No (Cualquier tiempo suplementario resultado).

Visitante gana a cero: Se debe predecir si el Visitante ganará habiendo concedido un gol o no a su oponente. Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) o No (Cualquier tiempo suplementario resultado).

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento contará con la mayor cantidad de goles en tiempo suplementario.

Ambas mitades más de 1.5: Se debe predecir que más de 1.5 goles son en tiempo suplementario en cada mitad, esto significa que, más de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y más de 1.5 en la segunda mitad.

Ambas mitades menos de 1.5: Se debe predecir que menos de 1.5 goles son en tiempo suplementario en cada mitad, esto significa que, menos de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y menos de 1.5 en la segunda mitad.

Local gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo Local ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Visitante gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo visitante ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Local gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Local gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Visitante gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Visitante gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Local mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles en tiempo suplementario por el equipo Local.

Visitante mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles en tiempo suplementario por el equipo Visitante.

Local en tiempo suplementario en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Local en tiempo suplementario al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Visitante en tiempo suplementario en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Visitante en tiempo suplementario al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Gol en propia puerta: Se debe predecir si un autogol será en tiempo suplementario durante el evento.

Penalti en el evento: Se debe predecir si tomará lugar o no tomará lugar un penalti por parte de, ya sea el equipo Local o el equipo Visitante. El penalti debe ser cobrado para ser tenido en cuenta. Cualquier penalti concedido y que sea anulado por el VAR no será tenido en cuenta. La ronda de penalti no es tenida en cuenta.

En tiempo suplementario un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será en tiempo suplementario por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Falla un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será fallado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Remonta: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante ganará el partido después de haber estado por detrás en el marcador.

Local remonta: Se debe predecir si el equipo Local ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Visitante remonta: Se debe predecir si el equipo Visitante ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Revisión del VAR S/N: Se debe predecir si habrá o no habrá una decisión por parte del VAR (con jugada revisada en el monitor) en un evento seleccionado durante únicamente el tiempo reglamentario. La prórroga no será tenida en cuenta. La liquidación de apuestas realizadas en mercados de VAR, serán validadas en la página oficial de la federación.

Multimarcador 1,2,3,4,5: Se debe predecir si la selección escogida contendrá el marcador correcto del evento. Son posibles 5 mercados para elegir.

Ejemplo: Se puede elegir 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.

Si el evento finaliza con alguno de los resultados seleccionados, la apuesta será ganadora.

Posición del balón 1X2: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados tendrá una mayor posesión del balón de acuerdo al margen especificado. Solo se considera el tiempo reglamentario.

Goles Tiempo suplementario de la jornada X: Se debe predecir la cantidad Tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario durante la Jornada X del campeonato seleccionado. En caso de que un solo partido sea pospuesto para son añadidos dos goles

Goles Tiempo suplementario día X: Tienes que predecir el número de tiempo suplementario de goles marcados en la Jornada X del mencionado Campeonato. Se conceden dos goles en el caso de un solo partido aplazado en un día específico; en caso de que se pospongan 2 o más partidos, todas las apuestas serán anuladas.

Ejemplo: Tiempo suplementario de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: e.g.: Tiempo suplementario goles Matchday 36 Italy - Serie B = WIN Over 15

Es ganadora si la suma de los goles marcados en todos los partidos de la Serie B es 16+

➤ **Mercados Rápidos/ Mercados por Intervalo**

→ Los mercados serán liquidados basándose en el tiempo de Gol anunciado por la Televisión. Si este no se encuentra disponible, será considerado el reloj del encuentro.

→ Los mercados de Gol se liquidan basándose en el tiempo en que el balón cruza la línea de meta, y no desde el tiempo en que se pateó el esférico.

→ El mercado de Intervalo de tiros de esquina será liquidado basándose en el tiempo que se pateó el esférico y no cuando fue concedido al equipo.

→ El mercado de Intervalo de tarjetas será liquidado basándose en el tiempo que se enseñó la tarjeta al jugador y no en el momento que la infracción fue cometida.

→ Los mercados de fuera de juego serán liquidados basándose en el tiempo en el que el árbitro de la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

→ Los mercados de penaltis serán liquidados basándose en el tiempo en que el árbitro anuncie la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

→ Penaltis concedidos pero no cobrados no serán tomados en cuenta

Este tipo de mercados pueden ser ofrecidos en intervalos de minutos como 1, 5, 10, 15, etc; de acuerdo a la situación del partido. Dentro de esta oferta, se puede encontrar mercados de goles, tiros de esquina, tarjetas con la fórmula 1x2, más/menos, hándicap.

Rango de 1 minuto:

Va desde el segundo 00:00 al segundo 00:59

Rango de 5 minuto:

Los minutos del 1 al 5 van desde el segundo 00:00 al segundo 04:59

Rango de 10 minuto:

Los minutos del 1 al 10 van desde el segundo 00:00 al segundo 09:59

Rango de 15 minuto:

Los minutos del 1 al 15 van desde el segundo 00:00 al segundo 14:59

Regla 1: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción NO o NINGUNO. Así que, si la apuesta fue registrada antes del partido, significa que no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado. Si la apuesta se genera en vivo, quiere decir que desde ese momento no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc; de acuerdo con el mercado seleccionado.

Regla 2: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción minuto 45 (final de primera mitad) o minuto 90(Final de la segunda mitad o tiempo reglamentario) el tiempo complementario será tomado en cuenta.

Mercados de 1 minuto:

- 1 minuto - Goles Tiempo suplementario desde a hasta b
- 1 minuto - tiros de esquinas Tiempo suplementario desde a hasta b
- 1 minuto - tarjetas Tiempo suplementario desde a hasta b
- 1 minuto - fueros de juego Tiempo suplementario desde a hasta b
- 1 minuto – penaltis Tiempo suplementario desde a hasta b

Mercados de 5, 10, 15 minutos:

- 1x2 desde a hasta b
- X gol desde a hasta b
- Goles Tiempo suplementario desde a hasta b
- Tiros de esquinas 1x2 desde a hasta b
- Tiro de esquina X desde a hasta b
- Hándicap de Tiros de esquina desde a hasta b
- Tiros de esquina Tiempo suplementario desde a hasta b
- Tiros de esquina Tiempo suplementario del competidor 1 desde a hasta b
- Tiros de esquina Tiempo suplementario del competidor 2 desde a hasta b
- Par/impar Tiros de esquina desde a hasta b

10 minutos - 1x2: Se debe predecir el resultado de los primeros diez (10) minutos. Los sucesos deben suceder entre 0:00 y 09:59 para ser considerados como parte de los primeros 10 minutos. Reportes oficiales de las ligas organizando los eventos y reportes de los proveedores oficiales serán utilizados el resultado correcto.

Cuando se marcará un gol (intervalo de 15 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 7 posibles resultados:

1-15

16-30

31-45

46-60

61-75

76-90

ninguno

Cuando se marcará un gol (intervalo de 10 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 10 posibles resultados:

1-10

11-20

21-30

31-40

41-50

51-60

61-70

71-80

81-90

Ninguno

Fútbol - Ganador absoluto

Ganador: Se debe predecir el equipo ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competencia.

Posición más alta en la liga: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados alcanzará la posición más alta al finalizar el torneo o la temporada seleccionada, considerando los puntos reales. Si los equipos terminan la competencia con la misma cantidad de puntos, se considerará la clasificación oficial publicada por la Liga de Fútbol del país respectivo para determinar el ganador.

Última posición: Se debe predecir si el equipo o jugador indicado terminará en la última posición de la competencia.

Mejor Equipo Promovido: Se debe predecir qué equipo recientemente promovido terminará en la posición más alta en el torneo seleccionado. En caso de haber un empate, las apuestas se determinarán con la clasificación oficial de la liga al final del partido final de la temporada programada. Los playoffs de final de temporada serán tenidos en cuenta.

Terminará en el Top-medio: Se debe predecir qué equipos seleccionados terminaran en el top de la mitad del torneo/liga seleccionada (por ejemplo, en una liga de 16 equipos, predecir si terminara en la posición 1-8).

Ganador (Sin/Con) – Equipos: Se debe predecir el equipo ganador de la competición seleccionada (Qué equipo del mercado terminará más alto en la competición seleccionada) sin tomar en consideración el o los equipos mencionados. Por ejemplo, Premier League 2020/21-Sin/Con los Seis Grandes, significa el equipo que terminó mejor en la Premier League en la temporada 2020/21 sin considerar a Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester Utd y Tiempo suplementario.

Equipo en tiempo suplementario más goles: Se debe predecir cuál será el equipo con más goles en tiempo suplementario durante todo el torneo. Si dos o más equipos en tiempo suplementario la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Equipo en tiempo suplementario menos goles: Se debe predecir cuál será el equipo con menos goles en tiempo suplementario durante todo el torneo. Si dos o más equipos en tiempo suplementario la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor equipo del torneo: Se debe predecir qué equipo de la confederación llegará más lejos durante la competencia. En caso de haber un empate entre muchos equipos y son eliminados en la misma fase, será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor Goleador: Se debe predecir qué jugador en tiempo suplementario más goles durante el torneo. Los goles en tiempo suplementario en tiempo suplementarios competiciones no serán tenidos en cuenta. Si el jugador seleccionado participa al menos una vez en la temporada, este tipo de mercado permanecerá válido, en caso contrario las apuestas en este jugador serán canceladas.

Descenderá: Se debe predecir qué equipo o equipos descenderán de la división.

Jugador con más asistencias: Se debe predecir qué jugador conseguirá más asistencias durante el torneo seleccionado. Los resultados serán tomados del sitio oficial de la federación.

Ganador del Grupo: Se debe predecir qué equipo terminará con el mayor número de puntos del grupo en el cual se encuentre.

Etapa de Eliminación: Se debe predecir en qué fase un equipo determinado será eliminado de la competición.

Equipo en recibir más goles: Se debe predecir qué equipo recibirá más goles durante su participación a lo largo de la competencia.

Equipo en tiempo suplementario más goles: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario más goles durante su participación a lo largo de la competencia.

En tiempo suplementario Top por equipo: La opción termina como el máximo goleador de su equipo. La opción "Sin goleador" significa que nadie marcará goles en el equipo dado. En el caso de un empate entre dos o más jugadores, se aplicará la regla Dead Heat.

Clasifica a Final/ Semi-Final/ Cuarto de final: Se debe predecir si el equipo o jugador especificado alcanzará a llegar a la ronda especificada de la competición escogida.

Ganador & Máximo goleador: Se debe predecir qué equipo ganará el torneo seleccionado junto con cuál será el jugador con más goles en tiempo suplementario. Las reglas para el Ganador y el Máximo goleador aplican para este mercado y ambas selecciones deben ganar para que el mercado combinado sea ganador.

Mejor Jugador del Torneo: Se debe predecir qué jugador será nombrado mejor jugador del torneo. Los resultados para la determinación del mercado serán tomados de la federación.

Grupo del Ganador: Se debe predecir cuál será el grupo del equipo que ganará el torneo seleccionado.

Grupo de Clasificación: Se debe predecir si el equipo seleccionado, el cual proviene del grupo mencionado clasificará (si) o no clasificará (no).

Eliminación en tiros de Penalti: Se debe predecir si el equipo seleccionado será eliminado de la competencia en una ronda de penaltis durante el torneo.

Pronóstico Perfecto - Este tipo de apuesta consiste en elegir dos selecciones las cuales la primera terminará en primera posición y la selección resultado en la segunda posición, y además que clasifican a la siguiente ronda. Para ganar este mercado se debe predecir correctamente la primera y segunda selección escogidas, las cuales deben estar en el orden correcto especificado.

Puntos exactos de grupo: Se debe predecir exactamente cuantos puntos obtendrá el equipo seleccionado en la fase de grupos.

Doble Avance: Este mercado consiste en predecir qué dos equipos seleccionados de un grupo en concreto avanzan a un grupo específico o fase del torneo, sin importar cual sea su posición final en la tabla. Para ganar este mercado ambos equipos deben clasificar.

TENIS

Reglas generales:

Los partidos de **tenis** se mantendrán abiertos y sus apuestas válidas hasta que los oficiales o el organismo que organice el evento declare un ganador. En dichos casos, la regla de 48 horas no es válida. Sin embargo y en caso de un retiro de algún jugador, todos los mercados que hayan sido decididos en el juego serán liquidados respectivamente y

todos los demás se cancelarán. Para aclarar, si un jugador se retira antes que el último punto se complete, el mercado del ganador del encuentro será cancelado pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que hayan sido decididos durante el encuentro, se liquidarán respectivamente.

Desempate: Es un juego que se da cuando dos competidores alcanzan la puntuación 6-6 en cualquier set y consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el desempate cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo.

Super Desempate: Tiene una descripción similar al Desempate, con la diferencia de que uno de los dos jugadores llega a los 10 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el desempate cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo. Un desempate o super desempate se considera válido si la decisión de dicho desempate se realiza antes del comienzo del mismo.

Como se manejan los Desempates en grandes torneos

Australian Open. En el Australian Open, en juegos sencillos se usa el método super desempate cuando el puntaje del juego en el último set es 6-6. Para dobles, en el Australian Open y el US Open, los jugadores jugarán un desempate en lugar de un set final.

French Open. El French Open es el único Grand Slam que no utiliza desempates para decidir un ganador del set final en partidos individuales.

US Open. Para el US Open, los jugadores usan un desempate de 12 puntos en el acontecimiento de un empate 6-6.

Wimbledon. En Wimbledon, si los jugadores empatan en el juego 12 del set final, se jugará una ronda de desempate.

Mercados principales

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap asiático de juegos (margen): Se debe predecir el ganador del partido adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Hándicap asiático de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Juegos Tiempo suplementario (Más/Menos): Se debe predecir si el Tiempo suplementario de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Impar/Par juegos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

Juegos Tiempo suplementario (Más/Menos) Jugador 1: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un desempate se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Juegos Tiempo suplementario (Más/Menos) Jugador 2: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un desempate se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Ganador & Tiempo suplementario: Consiste en predecir el ganador del partido y si el Tiempo suplementario de juegos es mayor o menor que el margen ofrecido.

Desempate (si / no): Se debe predecir si habrá o no un desempate en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" quiere decir que en algún momento, el resultado de algún juego llegará a un puntaje de 40-40.

Mercados por Set

Ganador del 1er Set: Se debe predecir el ganador del primer set. La apuesta se cancela si el primer set no se completa.

Ganador del 2do Set: Se debe predecir el ganador del segundo set. La apuesta se cancela si el segundo set no se completa.

Ganador del Set X: Se debe predecir el ganador del set numero X. La apuesta se cancela si X set no se completa.

Doble resultado (Primer set/ partido): Se debe predecir el ganador del primer set y del ganador del partido en un solo mercado de apuesta.

Jugador 1 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 1 gana un solo set durante el partido.

Jugador 2 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 2 gana un solo set durante el partido.

Sets Exactos: Se debe predecir la cantidad exacta de sets en el partido.

Tiempo suplementario de sets: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de sets del encuentro es mayor o menor que el margen tiempo suplementario ofrecido.

Cualquier set a cero: Se debe predecir si al menos alguno de los sets acabará con un resultado de 6/0 o 0/6 como resultado exacto.

Hándicap de juegos del Set X: Se debe predecir el ganador del set X adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro. La apuesta se cancela si dicho set no se completa.

Tiempo suplementario de juegos del Set X: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de juegos completados durante el set X es mayor o menor que el margen ofrecido.

Resultado correcto del Set X: Se debe predecir el resultado exacto del set X. Si el set mencionado no se completa, las apuestas se cancelan.

Jugador 1 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 1 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO.

Jugador 2 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 2 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO.

Set X Impar/Par: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de juegos completados durante el set X es un número par o impar.

Habrá un desempate en el Set X: Se debe predecir si habrá un desempate durante el set X.

Set "N" - Primero en ganar X juegos: Se debe predecir qué jugador conseguirá X juegos ganados antes en un set específico.

Quién ganará Juegos (X y Y) del set N: El mercado consiste en predecir qué jugador ganará los juegos X y Y en el set N, Ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al jugador 1) - X (juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al empate) - 2 (juegos 6 y 7) segundo set(apuesta al jugador 2).

Quién ganará el punto X en el juego Y en el set N? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el punto X en el juego Y en el set N. Ejemplo: el jugador Wawrinka gana el primer punto del juego 10 en el tercer set del partido.

Quién ganará el juego X en el set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el juego X del set especificado en la apuesta. Ejemplo: 1 (juego 10) segundo set - 2 (juego 10) segundo set.

Número exacto de puntos en el juego X (Primer set) (Incluye apuestas en vivo): Se debe predecir el número exacto de puntos completados en el juego escogido del primer set en la apuesta.

Deuce en el juego (Si/No): "Deuce en el partido" quiere decir que en algún momento, el resultado del juego actual llegará a un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) jugador 1 or 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), lo que significa que si se apuesta a: jugador 1 a 30, significa que el juego lo ganará el jugador 1 y el jugador 2 conseguirá 30 puntos.

Set "N" juego X - Impar/Par puntos: Consiste en predecir si el número de puntos jugados en un juego de un set, será par o impar

Set "N" juego X - puntuación correcta o quiebre: Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), o si habrá un quiebre durante el servicio del juego mencionado.

Set "N" juego Y - Primero en marcar x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá X puntos ganados antes en un juego específico.

Set "N" juego Y - Ganador primeros x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá marcar X puntos ganados antes en un juego específico.

Tenis - Ganador absoluto

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo designado de acuerdo al ranking de la competencia.

Etapas de Eliminación: Predice en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Llegará a la final: Predice si el jugador seleccionado llegará a la final del torneo en cuestión.

Nombre de los Finalistas: Se debe predecir quienes serán los dos jugadores en llegar a la final del torneo en cuestión.

Cuarto ganador: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá del 1er/2do/3er/4to cuarto.

Mitad ganadora: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá de la mitad de abajo o la mitad de arriba.

Ganador 1/2/3/4/ cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto (1st/2nd/3rd/4th).

Quién llegará más lejos: Se debe predecir cuál de los dos jugadores listados llegará más lejos en el torneo que el tiempo suplementario.

BALONCESTO

Mercados Principales

Ganador (Incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos. Este mercado siempre incluye Prórroga.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) (Incl. Prórroga): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5. Este mercado incluirá Prórroga.

Hándicap (Margen) (Incl. Prórroga): Se debe predecir el ganador del evento añadiendo o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

Puntos Tiempo suplementario por equipo (Local - Visitante) (incl. TIEMPO SUPLEMENTARIO): Se debe predecir el Tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por uno de los dos equipos eligiendo ya sea el Local o el Visitante. Este mercado incluirá Prórroga.

Par/Impar (Primera mitad o Segunda mitad) (Incl. Prórroga): Se debe predecir si el resultado para Primera mitad o la Segunda mitad será un número Par o Impar. Este mercado incluirá Prórroga.

Ganador 1X2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, tiempo suplementario ganado la opción de escoger el empate.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir cuál equipo ganará en la Primera mitad y al finalizar el evento.

Rango de puntos: Se debe predecir si los puntos durante el evento estarán incluidos entre margen de puntos seleccionados, de modo que, si el rango seleccionado es (151-160) el Tiempo suplementario de puntos no puede estar por fuera de este intervalo.

Ganador +Tiempo suplementario: Se debe predecir el resultado de dos mercados principales combinados, donde se debe predecir quién ganará el evento junto con cuántos puntos (Más de/Menos de) serán marcados durante el evento.

Punto X (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo marcará el punto X durante el evento incluyendo la Prórroga.

Carrera a los X puntos: Se debe predecir cuál equipo llegará primero a los X puntos. Por ejemplo: Qué equipo llegará primero a los 50 puntos.

Margen de Victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el evento.

Prórroga si/no – habrá prórroga: Se debe predecir si el evento contará con prórroga.

Tiempo suplementario (más de-exacto-menos de) – 3 posibilidades: Mercado que permite elegir 3 diferentes posibilidades, las cuales son más de/menos de X número de puntos o número exacto de X puntos.

Cualquier equipo máximos Puntos Tiempo suplementario consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si algún equipo logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Local/Visitante máximos Puntos Tiempo suplementario consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si el equipo Local o Visitante logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Cualquier equipo lidera por X: Se debe predecir si algún equipo liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Local/Visitante lidera por X: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Tipo de en tiempo suplementario X punto (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el tipo de en tiempo suplementario del punto X durante el evento. Son posibles 6 resultados:

Competidor 1 1 puntos

Competidor 1 2 puntos

Competidor 1 3 puntos

Competidor 2 1 puntos

Competidor 2 2 puntos

Competidor 2 3 puntos

X cuarto – X punto: Se debe predecir cuál equipo en tiempo suplementario el punto X durante el cuarto seleccionado.

Mercados de Primera mitad

Primera Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, en caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad -Tiempo suplementario (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - Local/Visitante (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos por el equipo seleccionado (Local o Visitante) durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la primera mitad.

Primera mitad - par/impar: Se debe predecir si la cantidadTiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante la primera mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Mercados de Segunda mitad

Segunda mitad- Empate sin apuesta: Tienes que predecir el ganador de la Segunda mitad (sin incluir el tiempo extra), si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa, se hará este mercado nulo.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad (No incluye Prórroga) añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la segunda mitad (No incluye Prórroga).

Segunda mitad - par/impar: Se debe predecir si la cantidad Tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante la segunda mitad (No incluye Prórroga) será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Mercados por Cuartos

1er-2do-3er-4to CUARTO: Los mercados por cuarto permiten apostar en el resultado final en cada uno de los periodos del evento.

Ganador del X Cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado.

X Cuarto 1x2: Se debe predecir el resultado del "X" Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del "X" cuarto, en caso de que el "X" cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el "X" cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Hándicap: Se debe predecir el ganador del "X" cuarto añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos durante el "X" cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Tiempo suplementario Local/Visitante: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el "X" cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será cancelado.

X Cuarto Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

Cuarto de mayor puntaje: Se debe predecir cuál cuarto tendrá la mayor cantidad de puntos en tiempo suplementario al finalizar el evento.

X Cuarto - Último en tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el último punto en el cuarto seleccionado.

***Todos los cuartos o mitades deben ser completados para determinar el ganador.**

Mercados Especiales por Jugador

Puntos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de puntos que el jugador especificado en tiempo suplementario, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Asistencias por jugador (Más de /Menos de): Se debe predecir la cantidad de asistencias que el jugador especificado obtendrá durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Reb tiempo suplementario por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de reb tiempo suplementario que el jugador especificado obtendrá durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos por campo de 3 puntos de jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de 3-puntos de campo que el jugador especificado en tiempo suplementario durante el evento. sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Robos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de robos que el jugador logrará durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Bloqueos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de bloqueos que el jugador logrará durante el evento, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos + Reb tiempo suplementario + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de los puntos, Reb tiempo suplementario y asistencias que el jugador especificado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Reb tiempo suplementario + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de Reb tiempo suplementario y asistencias que el jugador especificado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Triple-doble por jugador: Se debe predecir si el jugador especificado logrará un triple-double (10 en 3 categorías de estadísticas principales, tales como puntos, Reb tiempo suplementario, asistencias, robadas, bloqueadas), sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Primer jugador por en tiempo suplementario: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en tiempo suplementario el primer punto (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Primer jugador en tiempo suplementario un punto de campo de 3: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en tiempo suplementario el primer punto de campo de 3 puntos (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Mayor puntuación para el equipo: Se debe predecir cuál será el jugador que marque la mayor cantidad de puntos para su equipo.

H2H puntos por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados en tiempo suplementario la mayor cantidad de puntos.

H2H reb tiempo suplementario por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de Reb tiempo suplementario.

Head-to-head asistencias por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de asistencias.

Puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos al menos el jugador seleccionado en tiempo suplementario, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas asistencias al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Reb tiempo suplementario por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos reb tiempo suplementario al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos de campo de 3 puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos de campo de 3 puntos al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Robadas por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas robadas al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Bloqueos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos bloqueos al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Puntos + Reb tiempo suplementario + asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos, Reb tiempo suplementario y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Reb tiempo suplementario + asistencias por jugador: Se debe predecir cuántos Reb tiempo suplementario y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará, sólo válido para tiempo reglamentario a menos que el mercado especifique (Incl. Prórroga).

Baloncesto - Ganador absoluto

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

H2H Campeonato (Temporada regular): Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados en tiempo suplementario más puntos durante el torneo. Puntos marcados en tiempo suplementarios competiciones no serán tenidos en cuenta en este mercado. Si ambos equipos marcan la misma cantidad de puntos, el mercado se cancela.

Más /Menos Puntos (Temporada regular): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos marcados en la ronda del campeonato estarán por encima o por debajo del margen especificado. En caso de que uno o más eventos sean cancelados/interrumpidos y los eventos o partes pendientes no afecten las apuestas y los mercados, los resultados permanecerán como válidos (en este caso cualquier evento repetido será irrelevante), en cualquier tiempo suplementario caso se cancelarán las apuestas.

Marcador correcto de las series Playoff (4/7 o 3/5): Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos seleccionados. Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si la serie no es completada, este tipo de mercado será cancelado.

H2H se clasifica: Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados pasará la ronda de clasificación o la ronda de los play-off.

Finalistas: Se debe predecir cuáles serán los dos equipos que se enfrentarán cara a cara en la final del Torneo.

Mejor jugador marcador: Se debe predecir el jugador que en tiempo suplementario más puntos durante el torneo especificado. Puntos en tiempo suplementario en cualquier tiempo suplementario competición no serán tenidas en cuenta para este tipo de apuestas. Si el jugador elegido participa en al menos un evento, este tipo de apuesta permanecerá válida, en el caso contrario será cancelada.

H2H En tiempo suplementario: Se debe predecir cuál de los dos jugadores seleccionados en tiempo suplementario más puntos durante el torneo seleccionado. Los puntos marcados en tiempo suplementarios competencias no serán tenidos en cuenta para este tipo de mercado. Si ambos jugadores en tiempo suplementario la misma cantidad de puntos el mercado será cancelado.

Mejor jugador del Torneo (MVP): Se debe predecir qué jugador será seleccionado como el Mejor Jugador (MVP), del evento, Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si el jugador no aparece en ninguna tabla de clasificaciones de ninguno de los eventos incluidos en el mercado, las apuestas de este mercado para el jugador elegido serán canceladas.

Descenderá: Se debe predecir cuál será el equipo que descenderá al puesto más bajo del campeonato nacional. Solo a modo de información, cualquier decisión tomada antes o durante los playoffs será tenida en cuenta. Las decisiones tomadas al finalizar los playoffs no serán tenidas en cuenta.

Ganador de la Conferencia: Se debe predecir el ganador de la conferencia del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competencia

Ganador de la División: Se debe predecir el ganador de la División del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competencia.

Victorias en la Temporada Regular (Más de/Menos de): Se debe predecir el número de tiempo suplementario de victorias (más de/menos de) para el equipo seleccionado durante el torneo de acuerdo al sitio oficial de la competencia.

Premios - Jugador que más haya mejorado (Temp. Regular): Se debe predecir qué jugador recibirá el premio al Jugador de Mayor Progreso (Jugador que más haya mejorado) de la temporada en particular.

Jugador Defensivo del año (Temporada regular): Se debe predecir qué jugador ganará el premio al Jugador Defensivo del año en la temporada en particular.

Premios - Sexto hombre del año: Se debe predecir a cuál jugador se le tiempo suplementario Gara el premio (Sexto hombre del año) en la temporada en particular.

Alcanzará los Playoffs (Si/No): Se debe predecir si el equipo seleccionado alcanzará a llegar a los playoffs (si) o (no) durante el torneo de acuerdo al ranking oficial de la competencia.

HOCKEY SOBRE HIELO

El resultado de una apuesta en un evento de hockey sobre hielo está basado solamente en el tiempo reglamentario. A menos que se aclare lo contrario, tiempo extra y penaltis no afectarán la liquidación de apuestas.

Mercados Principales

Moneyline/Ganador (incl. prórroga y penaltis): Se debe predecir el ganador del partido, incluyendo tiempo extra y penaltis.

1X2: Se debe predecir si el ganador del encuentro será el equipo local, visitante o si el resultado del tiempo reglamentario es empate, las apuestas se aceptan solamente en tiempo reglamentario, excluyendo prórroga y el resultado de una tanda de penaltis.

Hándicap (incl. prórroga y penaltis) (2-Way): Se debe predecir el ganador del partido completo adicionando o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento, incluyendo tiempo extra y penaltis (Tandas de penaltis cuentan como 1 gol).

Tiempo suplementario (incluido prórroga y penaltis): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles marcados durante el partido será superior o inferior al margen ofrecido, incluido el tiempo extra y los penaltis (la tanda de penaltis cuenta como "1").

Ambos equipos en tiempo suplementario (GG / NG): Se debe predecir si ambos equipos marcarán al final del partido.

Par / impar (incluyendo prórroga y penaltis): Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par", incluidos los posibles tiempos extra y penaltis. (el resultado de los penaltis cuenta como '1').

Primer gol: Se debe predecir qué equipo marcará el primer gol del partido.

Último gol: Se debe predecir qué equipo marcará el último gol del partido.

Doble oportunidad:

1X: Si el resultado es gana el equipo local o un empate

2X: Si el resultado es gana el equipo visitante o un empate

1.2: Si el resultado es gana el equipo local o gana el equipo visitante

Tiempo suplementario (Más/Menos): Se debe predecir si las puntuaciones al final del tiempo reglamentario serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Hándicap (2 vías): Se debe predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Tiempo suplementario del equipo local/visitante: tienes que predecir si el número de tiempo suplementario de goles marcados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Margen de victoria: mercado de apuestas que predice la diferencia que tendrá un equipo de su oponente al final del partido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación final del evento al final del tiempo reglamentario.

¿Habrá tiempo extra? Se debe predecir si habrá tiempo extra en el partido o no.

Hándicap (3 vías): Se debe predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Período de puntuación más alto: Se debe predecir cuál de los períodos tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo local tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los períodos el equipo local tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo visitante tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los periodos tendrá el equipo visitante el mayor número de

Impar/Par: Se debe predecir si el número de goles al final del evento representará un número par o impar.

Las apuestas sobre más / menos, incluidas las 3 opciones (más / menos / empate ... goles), se sugieren para el tiempo regular solo en todos los juegos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número de tiempo suplementario de goles marcados es igual al Tiempo suplementario de la apuesta y solo se brindan dos opciones (mayor o menor, sin la opción de "empatar... goles"), se reembolsará el dinero apostado.

Quién ganará el resto del partido - Quién ganará el resto de la primera mitad (incluye apuestas en vivo): este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de apostar).

Quién ganará el resto del partido, incluidas las prórrogas y los penaltis (incluye apuesta en vivo):

Este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de la apuesta). El tiempo extra y la tanda de penaltis están incluidos en la apuesta.

1X2 y Tiempo suplementario: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántos Goles Tiempo suplementario (más / menos) se marcarán en el partido.

Apuesta sin Local: Se debe predecir si el equipo visitante gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

apuesta sin visitante: Se debe predecir si el equipo local gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se en tiempo suplementario durante todo el partido.

Goles exactos del local: Se debe predecir el número exacto de goles que en tiempo suplementario el equipo local durante todo el partido.

Goles exactos de visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que en tiempo suplementario el equipo visitante durante todo el partido.

Qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo marcará durante el partido. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo 1, Solo el equipo 2, Ambos equipos, Ninguno.

Portería a 0 del equipo local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante todo el partido.

Portería a 0 del equipo visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante todo el partido

1x2 y ambos equipos marcarán: Se debe predecir el resultado del partido y si ambos equipos marcarán o no solo en la primera mitad.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1X2 del período de prórroga.

Prórroga - doble oportunidad: Se debe predecir el resultado solo para la doble posibilidad del período de prórroga

1X: si el resultado es una victoria en casa o un empate

2X: si el resultado es una victoria como visitante o un empate

12: Si el resultado es una victoria en casa o una victoria como visitante

prórroga - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el siguiente gol durante el tiempo extra. Hay 3 resultados posibles: 1 (equipo local en tiempo suplementario), X (ninguno en tiempo suplementario), 2 (equipo visitante en tiempo suplementario).

Prórroga-Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles marcados durante la prórroga es por encima o debajo del margen ofrecido.

prórroga -Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles marcados durante el tiempo extra solo será superior o inferior al margen ofrecido.

prórroga -Local sin apuesta: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

prórroga - visitante sin apuesta: Se debe predecir si el equipo local ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Tanda de penaltis - ganador: Se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penales (1-2).

Tanda de penaltis - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el gol "x" durante la tanda de penaltis. 3 Posibles resultados: 1, X, 2.

X gol & 1x2: Se debe predecir si el resultado final del partido será 1, X o 2 y qué equipo marcará el gol x del partido.

X período 1x2 y 1x2: Se debe predecir si el resultado final del período seleccionado y el resultado final del partido. Los posibles resultados son:

Equipo local y equipo local

Empate y equipo local

Equipo visitante y equipo local

Equipo local y Empate

Empate y Empate

Equipo visitante y empate

Equipo local y equipo visitante

Empate y equipo visitante

Equipo visitante y equipo visitante

Local ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo de casa ganará todos los períodos durante el partido.

visitante ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo de casa ganará todos los períodos durante el partido.

Local para ganar cualquier período: tienes que predecir si el equipo local ganará algún período durante el partido.

visitante para ganar cualquier período: tienes que predecir si el equipo visitante ganará algún período durante el partido.

El equipo local en tiempo suplementario en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo local en tiempo suplementario en todos los períodos durante el partido.

El equipo visitante en tiempo suplementario en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante en tiempo suplementario en todos los períodos durante el partido.

Todos los periodos sobre x.5: Se debe predecir si todos los periodos terminarán sobre x.5 (0.5,1.5,2.5 ..) durante el partido.

Todos los períodos por debajo de x.5: Se debe predecir si todos los períodos terminarán por debajo de x.5 (0.5,1.5,2.5 ..) durante el partido.

Tipo de puntuación: tienes que predecir el tipo de puntuación del gol x: 6 son los posibles resultados:

incluso fuerza

juego de poder

falto de mano de obra

tiro de penalti

red vacía

sin gol

Tipo de puntuación de local x: tienes que predecir el tipo de puntuación del gol x.

Visitante x tipo de gol: tienes que predecir el tipo de gol del gol x

.

Mercados de periodos

1º-2º-3º PERÍODO: Los mercados de apuestas de período permiten al jugador apostar sobre el resultado final de cada uno de los períodos.

Período 1X2: Se debe predecir si el ganador en el período mencionado será el equipo local - equipo visitante o si, en cambio, el resultado final será un empate, las apuestas se aceptan solo en el tiempo reglamentario, excluyendo las prórrogas y el resultado de los tiros penales de la serie.

Periodo Empate sin apuesta: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en el período mencionado, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Período de doble oportunidad:

1X: si el resultado es una victoria del equipo local o un empate en el período mencionado

2X: si el resultado es una victoria del equipo visitante o un empate en el período mencionado

1.2: Si el resultado es una victoria del equipo local o visitante fuera en el período mencionado

Hándicap de período (2 way): Se debe predecir el ganador del período mencionado sumando o restando el margen ofrecido al resultado del período.

Tiempo suplementario del período: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario durante el período mencionado estará por encima o por debajo del margen ofrecido

Primer gol del período: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el primer gol del período ofrecido.

Último gol del periodo: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el último gol del período ofrecido.

Ambos equipos en tiempo suplementario durante el periodo: Se debe predecir si ambos equipos marcarán o no en el período mencionado.

Período -Tiempo suplementario Equipo local: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo local durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período -Tiempo suplementario Equipo visitante: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se en tiempo suplementario durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo local: Se debe predecir el número exacto de goles que en tiempo suplementario el equipo local durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que en tiempo suplementario el equipo visitante durante el período ofrecido.

Período: qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario durante el período mencionado. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo local, Solo el equipo visitante, Ambos equipos, Ninguno.

Período - Portería a 0 del local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - Portería a 0 del visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - marcador correcto: Se debe predecir el marcador final al final del período mencionado.

Período- qué equipo gana el resto: este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del período mencionado (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en ese momento de apuestas).

Período - par/impar: Se debe predecir si el número de goles al final del período mencionado representará un número par o impar.

Mercados especiales de jugador

Goles de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos goles hará el jugador elegido, solo tiempo regular a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO).

Asistencia de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántas asistencias hará el jugador elegido, solo tiempo regular a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO).

Tiros de jugador a portería (al menos): Se debe predecir al menos cuántos tiros a portería hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO). Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuantas atajadas hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO).

Puntos de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos puntos (goles y asistencias combinados) hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO).

Tiros de jugador a puerta (más/menos): Se debe predecir la cantidad de tiros a puerta que hará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO). Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (más/menos): Se debe predecir la cantidad de atajadas que hará el jugador específico, solo en el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc TIEMPO SUPLEMENTARIO).

HOCKEY SOBRE HIELO -Ganador absoluto

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador de división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Puntos de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior seleccionada cuando termine la competencia.

X elección del Borrador: Se debe predecir quién será la X elección en el Borrador mencionado.

Posición en el Borrador - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador mencionado en el Borrador mencionado.

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie ?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

BALONMANO

Todas las apuestas de **Balonmano** estarán basadas en los 60 minutos de juego a menos que algo diferente sea establecido. La Prórroga no será tenida en cuenta ni afectará el resultado de la segunda mitad y no se tendrá en cuenta para el recuento de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados las apuestas serán canceladas y el dinero será retornado.

El evento debe ser completado para que las apuestas se mantengan válidas (a menos que el mercado esté decidido). Todas las apuestas en vivo no incluyen Prórroga, mercados tales como: 1x2, Hándicap, Par/Impar, Margen de Victoria, Doble oportunidad excepto mercados como: Se clasifica/ Gana la copa/ Ganador después de Prórroga etc.

Mercados Principales

1X2: Se debe predecir el resultado del evento. Las apuestas son aceptadas solo para el tiempo regular, sin contar la Prórroga, con los resultados de victoria para el Local, para el empate o para la victoria del Visitante.

Tiempo suplementario: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el tiempo reglamentario del evento.

Hándicap: Se debe predecir el ganador del evento con el respectivo margen de gol. El margen es añadido o sustraído del resultado final, después de esta operación, se determina quién gana el evento, equipo Local, empate o equipo Visitante.

Doble Oportunidad: Se debe predecir el resultado del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del evento y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Par/Impar: Se debe predecir si el número tiempo suplementario de goles durante el evento será un número Par o Impar, si el resultado del evento termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir qué equipo ganará al finalizar el primer tiempo, y qué equipo ganará al finalizar el tiempo completo en el tiempo regular.

Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Carrera a los X Goles: Se debe predecir qué equipo llegará primero a los X goles.

Hándicap (3 way): Tienes que predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Tiempo suplementario por equipo: Sobre un determinado valor dado en el mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el tiempo reglamentario del evento para el equipo Local o Visitante.

Mercados de Primera / Segunda mitad: En esta sección se encontrarán todos los mercados principales para postar sujetos a un tiempo determinado, ya sea el primer o segundo tiempo del evento.

1X2 & tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo ganará el evento en el tiempo regular junto a una determinada cantidad 'Más de/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles en tiempo suplementario comparado con el tiempo suplementario.

Mitad con mayor marcador de equipo: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles en tiempo suplementario comparado con ea tiempo suplementario para uno de los dos equipos, ya sea Local o Visitante.

Equipo con la mitad de más goles: Se debe predecir cuál de los dos equipos tendrá la mitad con mayor cantidad de goles en tiempo suplementario comparado con el equipo rival.

Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán en tiempo suplementario en tiempo suplementario por parte de ambos equipos.

Rango de goles por equipo: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán en tiempo suplementario en tiempo suplementario por parte de ambos equipos, por parte del Local y Visitante.

Gol X (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo marcará el gol X, incluyendo la Prórroga.

Prórroga - Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número tiempo suplementario de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Prórroga - Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la Prórroga tomando en cuenta el número de hándicap especificado en los paréntesis.

Mercados de Primera Mitad

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad.

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la primera mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la primera mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la primera mitad, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Primera mitad - hándicap x:y: Tiene que predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Primera mitad - hándicap: Apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primera mitad -Tiempo suplementario: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local Tiempo suplementario: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera mitad – Visitante Tiempo suplementario: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número tiempo suplementario de goles durante la primera mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la primera mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Primera mitad - 1x2 &Tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad junto a una determinada cantidad 'Más de/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Primera mitad - Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad del evento y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente al finalizar la primera mitad.

Primera mitad - Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán en tiempo suplementario en tiempo suplementario por parte de ambos equipos únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán en tiempo suplementario en tiempo suplementario por parte del equipo Local únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán en tiempo suplementario en tiempo suplementario por parte del equipo Visitante únicamente durante la primera mitad del evento.

Mercados de Segunda Mitad

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana)

Segunda mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la segunda mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la segunda mitad, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Segunda mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número tiempo suplementario de goles durante la segunda mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la segunda mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Balonmano-Ganador absoluto

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo al ranking oficial de la competencia.

Fútbol Americano

Mercados principales:

MoneyLine (Ganador): Se debe predecir el ganador del partido sin importar el margen de puntos

Tiempo suplementario (incl. TIEMPO SUPLEMENTARIO) (Menos/Más): Se debe predecir si el número de puntos en tiempo suplementario durante todo el juego estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, Incluye prórroga

Tiempo suplementario equipo local (Menos/Más) Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, incluye prórroga

Tiempo suplementario equipo visitante (Menos/Más) Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, Incluye prórroga

Mercados de medio tiempo y cuartos: para estos tipos de apuestas en cuartos o mitades específicas, se debe jugar en tiempo suplementario de ese periodo para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya se haya determinado. Los mercados de la segunda mitad incluye prórroga, si se juega. El 4º cuarto no incluye prórroga

Carrera a X puntos (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los "X" puntos, Incluye prórroga

Próximo equipo en tiempo suplementario (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una en tiempo suplementario. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local en tiempo suplementario), X (Ninguno en tiempo suplementario) y 2 (Equipo visitante en tiempo suplementario)

Próximo tipo de en tiempo suplementario (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el siguiente método de en tiempo suplementario, hay 4 posibles resultados: touchdown, gol de campo, seguro o ninguno

Cuarto con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué cuarto se realizará la mayor cantidad de puntos en tiempo suplementario

Mitad con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué mitad se realizará la mayor cantidad de puntos en tiempo suplementario

Tiempo suplementario touchdowns (incl. prórroga): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de touchdowns en tiempo suplementario durante el partido y la prórroga.

Tiempo suplementario puntos de campo en tiempo suplementario (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos de campo en tiempo suplementario durante el partido y la prórroga.

Tiempo suplementario pérdidas de balón (incl. Prórroga): Se debe predecir el número de tiempo suplementario de pérdidas de balón durante el partido y la prórroga.

Tiempo suplementario capturas (incl. Prórroga): Se debe predecir el número de tiempo suplementario de capturas durante el partido y la prórroga

Equipo en tiempo suplementario "X" gol de campo (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el X gol de campo durante el partido y la prórroga

¿Habrá prórroga?: Se debe predecir si habrá prórroga en el juego.

Impar/Par (incl. Prórroga): Se debe predecir si el Tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante el partido es número impar o par. si el resultado final es 0:0, las apuestas se liquidarán como par.

Impar /Par local (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo local durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Impar /Par visitante (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles en tiempo suplementario por el equipo visitante durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Mercados de Primera mitad

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad, hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Los puntos en tiempo suplementario en la segunda mitad no se tendrán en cuenta y si la mitad no se completa el mercado se cancela

Primera mitad - hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Primera mitad -Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela

Primera mitad - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo local Impar/Par: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo visitante Impar/Par: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo visitante durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - siguiente marcador: Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una en tiempo suplementario durante el primer tiempo. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local en tiempo suplementario), X (Ninguno en tiempo suplementario) y 2 (Equipo visitante en tiempo suplementario) .

Mercados de Segunda mitad

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad, hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Si la mitad no se completa el mercado se cancela

Segunda mitad - hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Segunda mitad -Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario únicamente durante la segunda mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se cancela

Segunda mitad (incl. prórroga) - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se cancela.

Mercados por Cuartos

Primer, segundo, tercer, cuarto -Cuartos: Los mercados de apuestas de cuartos permiten al jugador apostar sobre el resultado final de cada uno de los cuartos elegidos.

Cuarto - 1x2: Se debe predecir el resultado del cuarto seleccionado, los posibles resultados son: 1(Equipo local gana), X(empata) y 2(Equipo visitante gana). Si el cuarto no se completa, este mercado se cancelará.

Cuarto -Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario únicamente durante el cuarto seleccionado, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se cancelará.

Cuarto - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado, si el cuarto termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si el cuarto no se completa el mercado se cancela.

Cuarto - hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final del cuarto seleccionado, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se cancela.

Mercados de drive

“X” drive de la jugada Y- tipo de jugada del competidor: Se debe predecir si el tipo de jugada es un rush o un pase. Solo un pase adelantado cuenta como una jugada de pase por definición. Un sack también se considera una jugada de pase.

“X” drive de la jugada Y - Pase completado del competidor: Se debe predecir si habrá un pase completo durante la jugada indicada. Por definición, solo un pase hacia adelante se tomará en consideración para una jugada de pase.

“X” drive de la jugada Y -Tiempo suplementario de yardas ganadas del competidor: Se debe predecir el Tiempo suplementario de yardas ganadas durante el juego indicado. No se considerarán las yardas ganadas mediante penalizaciones

“X” drive de la jugada Y - Primer down del competidor: Se debe predecir si el competidor ganará un nuevo primer down durante la jugada indicada. Un touchdown solo se acredita como un nuevo primer down cuando lo en tiempo suplementario la ofensiva. Los primeros intentos y yardas ganadas por penalizaciones de juego no serán considerados para liquidar la apuesta

“X” drive de la jugada Y - Sack del competidor: Se debe predecir si habrá un sack o no en la jugada indicada.

“X” drive de la jugada Y - Resultado del competidor: Se debe predecir el resultado del drive durante la jugada indicada de los competidores (despeje, touchdown, intento de gol de campo) Los diferentes resultados se liquidarán como "tiempo suplementario"

*En caso de que no haya jugadas, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si el drive termina antes de llegar a la jugada respectiva.

** En caso de que el drive finalice antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán cancelados. Esto incluye despejes y goles de campo.

*** Las yardas de gol de campo no se considerarán para el Tiempo suplementario de yardas ganadas en una jugada.

Mercados especiales por jugador:

Yardas de pase por jugador: Se debe predecir la cantidad de yardas de pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl. Prórroga)

Yardas de pase por jugador (al menos): Se debe predecir cuántas yardas de pase al menos que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl. Prórroga)

Pases completados por jugador: Se debe predecir la cantidad de pases completados que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique. (Incl. Prórroga)

Pases completados por jugador (al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de pases completados del jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

touchdown por pase de Jugador: Se debe predecir la cantidad de touchdown de pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Touchdown por pase de jugador (al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de touchdown por pase que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Intentos de rush del jugador: se debe predecir la cantidad de intentos de rush que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Intentos de rush del jugador: (al menos): Se debe predecir al menos la cantidad mínima de intentos de rush que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Rushing yardas del jugador: Se debe predecir la cantidad de rushing yardas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Rushing yardas del jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de de rushing yardas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Rushing touchdowns del jugador: Se debe predecir la cantidad de rushing touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Rushing touchdowns del jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de rushing touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Recepciones de jugador: Se debe predecir la cantidad de recepciones que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Recepciones de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de recepciones que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Recepción yardas de jugador: Se debe predecir la cantidad de Recepción yardas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Recepción yardas de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de Recepción yardas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Recepción touchdowns de jugador: Se debe predecir la cantidad de Recepción touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Recepción touchdowns de jugador (al menos): Se debe predecir la cantidad mínima de Recepción touchdowns que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Jugador que en tiempo suplementario el primer touchdown: Se debe predecir qué jugador en tiempo suplementario el primer touchdown del partido.

Tiempo suplementario de intercepciones lanzadas por el QB: Se debe predecir la cantidad de intercepciones Tiempo suplementario que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

¿Que QB hará el pase más largo?: se debe predecir qué QB hará el pase más largo solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Capturas de jugador: Se debe predecir la cantidad de capturas que hará el jugador elegido solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga).

Jugador con el rush más largo: Se debe predecir qué jugador hará el rush más largo solo en el tiempo reglamentario a menos que el mercado lo especifique (Incl. Prórroga)

Jugador que hará el primer intento de rush: Se debe predecir qué jugador hará el primer intento de rush en el partido

Jugador que realizará la primera intercepción: Se debe predecir qué jugador realizará la primera intercepción del partido

Jugador que realizará un pase completo: Se debe predecir qué jugador realizará el primer pase completo del partido

Jugador que realizará el rush más largo: Se debe predecir qué jugador realizará el rush más largo del partido

Jugador que realizará la intercepción más larga: Se debe predecir qué jugador realizará la intercepción más larga del partido

H2h Yardas de pase: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrara la mayor cantidad de yardas de pases durante el partido

H2h pases completados: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrara la mayor cantidad de pases completados durante el partido

H2h rushing yardas: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrara la mayor cantidad de rushing yardas durante el partido

H2h Recepción yardas: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrara la mayor cantidad de Recepción yardas durante el partido

H2h recepciones: Se debe considerar cuál de los jugadores ofrecidos registrara la mayor cantidad de recepciones durante el partido

Fútbol Americano-Ganador absoluto:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador de la división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia en cuestión de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

Victorias de la temporada regular -Equipo: Debes predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo elegido de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo elegido terminará en la posición respectiva cuando termine la competencia.

"X" elección en el Borrador: Se debe predecir quién será la "X" elección en el Borrador mencionado

Posición en el Borrador - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador ofrecido en el Borrador mencionado

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie ?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Premios - Jugador más valioso: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador más valioso de la temporada en cuestión

Premios- novato ofensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador ofensivo novato del año de la temporada en cuestión

Premios - Novato defensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al Jugador defensivo novato del año de la temporada en cuestión.

Para llegar al Super bowl: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará al Super bowl (Sí) o (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competencia.

Equipo - Posición en el Borrador: Se debe predecir cuál será la posición del equipo en el Borrador en cuestión.

Super Bowl - Conferencia ganadora: Se debe predecir de qué conferencia vendrá el ganador del Super Bowl.

Super Bowl - División ganadora: Se debe predecir de qué división vendrá el ganador de la superbowl.

Super Bowl - Equipo para ganar el sorteo de la moneda: Se debe predecir qué equipo ganará el sorteo de la moneda en el Super bowl.

Super Bowl - MVP: Se debe predecir que predecir qué jugador será el MVP de la Super bowl.

BÉISBOL

Reglas de beisbol

Liga de beisbol MLB: El mercado "Moneyline" (Ganador del encuentro) es considerado decidido si los oficiales de la liga lo consideran completado y si:

2. Al menos 5 entradas se completan en su Tiempo suplementario.

O

3. 4.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera. En el resto de los casos, las apuestas se cancelan.

Para aclarar, todos los demás mercados se consideran decididos si:

2. al menos 9 entradas se completan.

O

3. 8.5 entradas se han completado y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán. En el evento de una "Mercy Rule", todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

Liga de beisbol MLB, todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para Moneyline, Hándicap y Tiempo suplementario) serán cancelados en caso de que el pitcher inicial listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitchers incluirán la indicación (PL) en el tiquete y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el tiquete, la apuesta está hecha en las líneas de Acción y se cerrarán respectivamente. Las Líneas de Acción serán liquidadas basándose en el resultado del evento sin importar que los pitchers hayan cambiado antes. Cualquier Línea de Pitcher ofrecida de nuevo luego de un cambio seguirá las mismas reglas que las antes mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB, como se mencionó antes.

En un partido de Béisbol de **7 entradas jugadas**, todos los mercados se consideran decididos si:

1. Al menos 7 entradas se completan
- O**
2. 6.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo bateando en segundo) va en la delantera.

La excepción es la moneyline (ganador del partido) que se considera decidido si:

1. se completan al menos 5 entradas
- O**
2. Se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que bate en segundo lugar) está adelante.

En todos los demás casos, las apuestas se liquidan como canceladas.

Mercados principales

Money Line (1/2) (incl. entradas extras): Esta apuesta es equipo contra equipo, independientemente del lanzador abridor.

Hándicap (incl. entradas extras): Se predice el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Tiempo suplementario (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número de tiempo suplementario de carreras logradas por ambos equipos.

Tiempo suplementario de carreras del Local (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número de tiempo suplementario de carreras logradas por el equipo de casa.

Tiempo suplementario de carreras del visitante (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número de tiempo suplementario de carreras logradas por el equipo de Visitante.

HitsTiempo suplementario (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número de tiempo suplementario de aciertos logrados por ambos equipos.

HitsTiempo suplementario del Local (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número de tiempo suplementario de aciertos logrados por el equipo Local.

HitsTiempo suplementario del Visitante (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número de tiempo suplementario de aciertos logrados por el equipo Visitante.

Gana la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, excepto cuando el equipo que golpea el segundo está ganando cuando el juego está suspendido o abandonado.

Tiempo suplementario de carreras en la entrada X: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Puntaje de la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Marcador de la entrada actual / Hit en ½ entrada o en el siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada específica deben completarse a menos que se haya completado una carrera o se haya realizado un hit, cuando el juego sea suspendido o abandonado.

Equipo con el mayor número de hits en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Hits Tiempo suplementario en la entrada actual o la siguiente o Tiempo suplementario de carreras en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Líder después de x entrada: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Mercados de 'Primero en tiempo suplementario X'/tiempo suplementario del equipo/ Hits Tiempo suplementario: Se aplicará la regla de las 8½ entradas, a menos que las apuestas ya se hayan resuelto o que los finales naturales (p. Ej., Sin suspender el partido) del partido determinen las apuestas.

Si un partido llega a un empate y el final natural del partido (p. Ej. Sin suspender el partido) requiere un ganador, las apuestas en los mercados 'Carrera hasta xx' serán anuladas. Por ejemplo, si un juego de la MLB se suspende o se abandona, o se suspende con un marcador de 3-3 después de 10 entradas, las apuestas en la cuarta carrera se anularán. Las apuestas en los mercados de 5, 6 o 7 carreras se liquidarán como nulas.

Siguiente equipo en tiempo suplementario: En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan en tiempo suplementario. Las apuestas en la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria: Se aplicará la regla de las 8 1/2 entradas. Incluye entradas adicionales para MLB (Major League Baseball). Para MLB, un juego que termina en empate, las apuestas que no ofrecen una opción de empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean de la MLB en los que el juego pueda terminar en empate, esa opción estará disponible.

Cuando será en tiempo suplementario la primera carrera (incl. entradas extras): Predice en qué inning será en tiempo suplementario la primera carrera.

Ganador y Tiempo suplementario: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántas carreras Tiempo suplementario (más / menos) se en tiempo suplementario en el partido.

IMPORTANTE: Le recomendamos que considere el siguiente ejemplo en el mercado de margen de ganancia en nuestro modo de juego en vivo. Nuestra plataforma puede mostrar el mercado de la siguiente manera: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, > = + 3 and <= - 3 donde el primero significa más o igual a 3 carreras del equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras del equipo visitante.

Máximo número de carreras consecutivas: Se debe predecir qué equipo marcará la mayor cantidad de carreras consecutivas.

Carreras exactas en la entrada con más carreras: Tienes que predecir el número exacto de carreras en la entrada con la puntuación más alta.

Rango de carreras (incl. entradas extras) : Se debe predecir un rango dentro del cual estarán las carreras Tiempo suplementario del evento.

Resultado del X lanzamiento: Se debe predecir el resultado del lanzamiento mencionado.

Hit en el lanzamiento X: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Home run en el lanzamiento: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Mercados por entradas:

X entrada- 1X2: Predecir el resultado de la entrada mencionada.

X entrada -Tiempo suplementario: En esta apuesta debes especificar el número de tiempo suplementario de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada

X entrada - equipo en tiempo: Se debe predecir qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - hándicap: Se debe predecir el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

X entrada- hits Tiempo suplementario: Se debe predecir el número de tiempo suplementario de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits Tiempo suplementario por equipo: Se debe predecir el número de tiempo suplementario de hits para el equipo local o visitante de la entrada mencionada.

Entrada 1 a 5 - 1X2: Predice el resultado de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 -Tiempo suplementario: Se debe especificar el número de tiempo suplementario de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hándicap: Se debe predecir el ganador de las entradas 1 a 5 sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Entrada 1 a 5 - hits Tiempo suplementario: Se debe predecir el número de tiempo suplementario de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 – hits Tiempo suplementario por equipo: Se debe predecir el número de tiempo suplementario de hits para el equipo local o visitante en las entradas 1 a 5.

Equipo en ganar más entradas: Se debe predecir qué equipo ganará más entradas en el partido.

Equipo con la entrada con mayor puntuación: Se debe predecir qué equipo tendrá la puntuación más alta en una sola entrada (o si habrá un empate).

Habrán entradas extra: Se debe predecir si el evento (sí-no) tendrá entradas extra.

primeras x entradas 1x2 & 1x2 (inc. entradas extras): Se debe predecir el resultado de las primeras X entradas, así como el resultado al final del partido.

Ambos equipos en tiempo suplementario más de x.5 carreras (inc. entradas extras): Se debe predecir si ambos equipos en tiempo suplementario más de X carreras en el partido o no.

Primero en tiempo suplementario X carreras (inc. entradas extras): Se debe predecir qué equipo llegará primero en X carreras, incluidas las prórrogas.

Equipo local bateara en la novena entrada: Se debe predecir si el equipo local batea en la novena entrada.

Tiempo suplementario de entradas sin carreras: Se debe predecir cuántas entradas terminarán sin en tiempo suplementario (0-0).

entrada con más carreras: Se debe predecir cuál será la entrada con la puntuación más alta.

¿Cuándo se decidirá el encuentro?: Se debe predecir en qué entrada se decidirá el partido.

Mercados especiales por Jugador

Ponches de Jugador: Se debe predecir la cantidad de ponches que hará el jugador específico.

Ponches de Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos ponches hará el jugador específico.

Hits del Jugador: Consiste en predecir al menos cuántos golpes dará el jugador específico.

Bases Tiempo suplementario del Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántas bases Tiempo suplementario hará el jugador específico.

hits + Carreras + rbi del jugador: Consiste en predecir la cantidad de hits, carreras y rbi combinados que hará el jugador específico.

hits + Carreras + rbi del jugador (mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos hits, carreras y rbi combinados hará el jugador específico.

Cuadrangulares de Jugador (at least): Consiste en predecir al menos cuántos cuadrangulares hará el jugador específico.

H2H bases Tiempo suplementario: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más bases Tiempo suplementario en el partido.

H2H ponches Tiempo suplementario: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más ponches en el partido.

Hits del Jugador +Tiempo suplementario de bases: Consiste en predecir la cantidad de golpes combinados y el Tiempo suplementario de bases que hará el jugador específico.

Tiempo suplementario de bases del jugador + carreras + rbi: Consiste en predecir la cantidad de bases, carreras y rbi Tiempo suplementario combinados que hará el jugador específico.

Béisbol-Ganador absoluto:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo dado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Ganador División / Conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Puntos en la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

H2H -Puntaje exacto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Cuando acabará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

¿Llegarán a las eliminatorias? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará a los playoffs del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

RUGBY

A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas en partidos de Rugby se calculan para 80 minutos de juego, lo que incluye cualquier tiempo adicional agregado por el árbitro, si un partido se suspende antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido serán anuladas, excepto por aquellos mercados que ya se hayan liquidado.

Mercados Principales:

1X2: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se devolverá el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Hándicap: apuesta en la que se debe decidir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. La puntuación correcta se suma o resta de los puntos propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tiempo suplementario del equipo: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo local o visitante durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Mitad con mayor puntuación: Se debe predecir cuál de las dos mitades del partido tendrá una mayor cantidad de puntos.

Impar/Par: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rango de puntos: Se debe predecir el rango de puntos durante el partido.

¿Clasificara?: Se debe predecir si el equipo elegido se clasificará para la siguiente fase del torneo.

¿Qué equipo ganará la final?: Se debe predecir qué equipo ganará la final del torneo seleccionado.

¿Qué equipo ganará el 3er lugar?: Se debe predecir qué equipo se clasificará en la tercera posición en el torneo seleccionado.

¿Qué equipo gana el resto del partido?: Se debe predecir quién ganará el resto del partido. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir qué equipo ganará el tiempo extra del juego.

Primera jugada en tiempo suplementario (Prelive): Se debe predecir cómo se en tiempo suplementario los primeros puntos del partido. 6 son los posibles resultados:

Equipo local con intento

Equipo visitante con intento

Equipo local con penalti

Equipo visitante con penalti

Equipo local con un drop goal

Equipo local con un drop goal

Primero En tiempo suplementario x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante el partido.

Próxima jugada puntuable (en vivo): Se debe predecir cómo se en tiempo suplementario los puntos X en el partido. 6 son los posibles resultados:

Equipo local con intento

Equipo local con penalti

Equipo local con un drop goal

Equipo visitante con intento

Equipo visitante con penalti

Equipo local con un drop goal

Mercados de primera mitad:

Primera mitad - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si la primera mitad resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

1er tiempo - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los puntos propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Hándicap (3 vías): Se debe predecir el resultado del 1er tiempo teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

1er tiempo -Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo -Tiempo suplementario del equipo: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo -Tiempo suplementario de intentos: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de intentos en tiempo suplementario durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

1er tiempo -Tiempo suplementario de intentos del equipo: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de intentos en tiempo suplementario por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad es un número par o impar, si el resultado es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

1er tiempo: qué equipo gana el resto: Se debe predecir quién ganará el resto del 1er tiempo. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0: 0 independientemente de la puntuación real del partido.

1.er tiempo: margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

1.er tiempo: margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Primera mitad: Primer equipo en tiempo suplementario x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad - Try - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final de la primera mitad del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Try -Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, el Se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si la primera mitad de los intentos logrados resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

1er tiempo - try - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Try - Hándicap (3-Way): apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap

se le suma o resta el puntaje correcto, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Try - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad en try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

Mercados combinados:

1X2 y Tiempo suplementario: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debe predecir quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos Tiempo suplementario (más/menos) se en tiempo suplementario en el partido.

Mercados de try:

Try - 1X2: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Try - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsada. Por ejemplo, si una puntuación final en los try logrados da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Try - Hándicap: apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los try propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try - Hándicap (3-Way): apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. Se suma o resta la puntuación correcta de los try propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try -Tiempo suplementario de try: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de try en tiempo suplementario durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try -Tiempo suplementario de try del equipo: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de try en tiempo suplementario durante el partido del equipo local o visitante será superior o inferior al margen indicado.

try - Impar / Par: Se debe predecir si el resultado del partido en los try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rugby-Outright:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Victorias de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Más de tiempo suplementario de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos perdidos (más / menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Para llegar a la gran final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la gran final (Sí) o no (No) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Para llegar a los Playoffs: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a los playoffs (Sí) o no (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8: Tienes que predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

Carrera de autos

El resultado de una apuesta en un evento de Fórmula 1, Nascar, Indy Car, Rally se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tendrán en cuenta las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre tiempo suplementario, la FIA) y que afecten o modifiquen el resultado obtenido en el campo de la carrera.

Cada carrera comienza con la vuelta de calentamiento. Si el tiempo suplementario que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la

carrera desde el pit lane, la apuesta se cancelará y se reembolsará la apuesta, si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas en esa carrera serán anuladas.

Mercados de carrera de autos:

Ganador (carrera): Se debe predecir que el tiempo suplementario elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera): Se debe predecir a qué equipo pertenece el tiempo suplementario ganador.

Margen de victoria (carrera): Se debe predecir si equipo/tiempo suplementario ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera): Se debe predecir que el tiempo suplementario seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerado ganador, el tiempo suplementario debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

Top 10 (carrera): Se debe predecir que el tiempo suplementario seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerado ganador, el tiempo suplementario debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos tiempos suplementarios ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos tiempos suplementarios se retiran o son descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los tiempos suplementarios enumerados en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta se considerará nula.

Ambos coches terminan con puntos: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado terminarán la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

Ambos autos clasificados: Se debe predecir si ambos autos del equipo seleccionado serán clasificados o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre tiempos suplementarios, la FIA)

tiempo suplementario que ganara la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida: esto también se llama hat-trick y tienes que predecir qué tiempo suplementario ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer tiempo suplementario en hacer una parada en boxes: Se debe predecir qué tiempo suplementario hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador: Se debe predecir la posición de salida del tiempo suplementario ganador de la carrera

Nacionalidad del tiempo suplementario ganador: Se debe predecir la nacionalidad del ganador de la carrera.

Conductor clasificado/no clasificado: Se debe predecir si el conductor será clasificado o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre tiempo suplementarios, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el tiempo suplementario debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeando hacia abajo al número entero de vueltas más cercano.

Número de tiempos suplementarios clasificados: Se debe predecir cuántos coches/tiempo suplementarios se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre tiempo suplementarios, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué tiempo suplementario realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Retiro del primer tiempo suplementario: Se debe predecir qué tiempo suplementario se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más tiempo suplementario se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden el que se retiraron.

Retiro del primer constructor: Se debe predecir qué equipo se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más tiempos suplementarios se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden el que se retiraron.

Coche de seguridad: Se debe predecir si los cuidados de seguridad saldrán a la pista durante la carrera.

Coche de seguridad virtual: Se debe predecir si el sistema de seguridad virtual saldrá a la pista durante la carrera.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el tiempo suplementario seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el tiempo suplementario seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos tiempos suplementarios especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole): Se debe predecir qué equipo / tiempo suplementario ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole): Se debe predecir que el tiempo suplementario seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica): Se debe predecir que el tiempo suplementario elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica.

Podio (práctica): Se debe predecir que el tiempo suplementario elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica): Se debe predecir cuál de los dos tiempos suplementarios especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Tiempo suplementarios y Constructores): Este tipo de mercado se liquidará en base al Tiempo suplementario de puntos conseguidos por los tiempos suplementarios, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Tiempo suplementario / equipo de campeonato H2h(general): Se debe predecir qué tiempo suplementario / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de tiempo suplementarios actual. Si ambos tiempos suplementarios / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre tiempo suplementarios, la FIA); lo que significa que sólo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

Carrera de tiempo suplementarios

El resultado de una apuesta en un evento de tiempo suplementario GP, tiempo suplementario2, tiempo suplementario3, Super bike, Speed way se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre tiempo suplementarios, la FIM) y que afecten o modifiquen el resultado logrado en el campo de la carrera.

Siempre que una carrera se posponga o suspenda oficialmente, todas las apuestas relacionadas seguirán siendo válidas si el evento se lleva a cabo antes de la medianoche del día siguiente a la fecha establecida originalmente para la carrera. Si no se reanuda o si no se completa dentro del plazo mencionado, todas las apuestas relacionadas con el evento se considerarán canceladas.

Mercados de carrera de tiempo suplementarios:

Ganador (carrera): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos tiempos suplementarios especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. En caso de que ambos tiempos suplementarios se retiren o sean descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada.

Ganador (Pole): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir si el tiempo suplementario elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos tiempos suplementarios especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Lo mejor del grupo (carrera, pole): Se debe predecir qué tiempo suplementario alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los tiempos suplementarios del grupo no participe en la competición seleccionada, la apuesta se considerará cancelada.

Ciclismo

El resultado de una apuesta en una competición de ciclismo se basa en los primeros resultados oficiales publicados. Si una carrera se acorta o se ve afectada por las condiciones climáticas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con las decisiones tomadas por los sitios oficiales del torneo.

Si una carrera se cancela oficialmente, todas las apuestas relacionadas se considerarán canceladas. Siempre que se posponga o suspenda una carrera por etapas, todas las apuestas relacionadas serán válidas hasta que la carrera se complete o cancele. El ganador de la carrera será el que ocupe el primer lugar en el podio. Cualquier descalificación, dada después de la carrera, no se tendrá en cuenta a la hora de liquidar las apuestas.

Mercados de ciclismo:

Ganador: Se debe predecir el ganador de la carrera o competición.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los ciclistas nombrados incluidos en la apuesta alcanzará el mejor posicionamiento dentro del grupo. Si uno o más ciclistas del grupo se retiran antes del comienzo de la carrera, se cancelarán todas las apuestas.

Podio: Se debe predecir que el ciclista elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

Top 6: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las primeras seis posiciones.

Top 10: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos ciclistas especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. Siempre que en una etapa uno de los dos ciclistas sea descalificado durante una etapa avanzada de la competencia que su oponente ni siquiera haya alcanzado, el participante descalificado será considerado ganador.

Si uno de los dos corredores se retira o es descalificado durante una de las etapas de la carrera, el corredor que permanezca en la carrera será considerado ganador.

Si ambos competidores no alcanzan la siguiente etapa, la apuesta será anulada.

Ganador de la etapa: El ganador de la etapa será el que ocupe el primer lugar en el podio. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación a la hora de liquidar las apuestas.

No participantes: Si un corredor se retira de la competencia o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha comenzado, las apuestas a este corredor se liquidarán como Pérdidas.

Apuestas de emparejamiento - por etapa y clasificación general: al menos uno de los corredores o equipos debe completar la etapa o carrera para que la apuesta de emparejamiento sea válida. Si ambos no terminan la etapa o la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

Deportes de Invierno

Se refiere a deportes de invierno como esquí de fondo, esquí alpino, saltos de esquí y biatlón. Las posiciones en el podio contarán como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia para el podio, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado oficial declarado al final de la competencia por el organismo regulador.

Eventos pospuestos o cancelados: Si, por cualquier tiempo suplementario, un evento (que no sean los Juegos Olímpicos o los Campeonatos del Mundo) se pospone o cancela, todas las apuestas en ese evento serán anuladas a menos que la competencia se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada para comenzar, o una organización reguladora declare un resultado oficial dentro de las 48 horas.

Mercados de deportes de Invierno

Ganador: Predice el ganador del evento.

Podio: Se debe predecir que el jugador seleccionado llegará al podio (primera, segunda o tercera posición.)

H2H: Si uno de los dos participantes no comienza, las apuestas se anularán. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas se anularán. Si uno de los participantes logra terminar la carrera y el tiempo suplementario no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el tiempo suplementario no califica después de la preliminar, el competidor mejor clasificado en la preliminar será el ganador.

Si ninguno de los participantes se clasifica después de la preliminar, el mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si uno de los participantes no logra finalizar después de haber superado la preliminar y el tiempo suplementario no logra pasar la preliminar, el primero mencionado será el ganador.

Grupo del ganador: Se debe predecir cuál de los competidores especificados para este tipo de apuesta obtendrá el mejor resultado en el evento. Si alguno de los competidores no completa la competencia, el ganador será el que haya obtenido el mejor cronometraje durante la fase anterior. En el caso de competencias que constan de dos carreras, si ambos competidores se retiran en la primera carrera, la apuesta se declarará nula.

BOXEO/MMA

El sonido de la campana es la señal para el inicio de la primera ronda a efectos de apuestas. Cuando un peleador no puede responder a la campana para la siguiente ronda, entonces el tiempo suplementario peleador será considerado el ganador en la ronda anterior.

Una ronda en MMA cuenta como completa si pasa los 2:30; en boxeo debe superar 1:30 min.

Cuando una pelea se declara como "No contest" (Pelea sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido liquidadas por el desarrollo del evento.

Empate o empate técnico: Empate se da por puntos. El empate técnico ocurre si el árbitro detiene la pelea antes de que comience la ronda, por cualquier razón salvo knockout, knockout técnico o descalificación.

Knockout: Un knockout es cuando un luchador no se levanta después de la cuenta de 10. El knockout técnico es cuando se aplica la regla de los 3 nocauts o si el árbitro así lo decide. Cualquier retiro en la esquina se considerará un knockout técnico a menos que la pelea se decida por los puntos de los jueces o si se declara como "No contest".

Decisión Técnica: Se decide por los puntos de marcador de los árbitros antes del final de la pelea

Mercados de boxeo:

Ganador: Predice el ganador del evento.

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador de la pelea, Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate.

Tiempo suplementario de rondas: Se debe predecir el Tiempo suplementario de rondas disputadas durante la pelea en términos de más o menos.

Método de victoria: Se debe predecir quién ganará la pelea y cuál será el método de victoria, (KO, decisión o empate).

La pelea irá a decisión (si/no): Se debe predecir si la pelea completara todos los rounds y el método de victoria es la decisión de los jueces.

Ganador & Rondas exactas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente cuantas rondas tendrá la misma, o empate/decisión.

Ganador & rango de rondas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente dentro de cual rango acabará la misma.

VÓLEIBOL

Un partido de voleibol no tiene una duración específica, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gana 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido termina.

Si un partido no se completa, las apuestas al final de los partidos se cancelarán y se reembolsará la apuesta, pero si se determinaron los mercados de apuestas, no sucederá ya que es el balance del juego en vivo.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Hándicap de puntos: se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Tiempo suplementario: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Sets exactos: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Habrá un 4to set?: Se Debe predecir si se jugará o no el 4to set del partido.

¿Habrá un 5to set?: Se debe predecir si se jugará o no el 5to set del partido para definir el equipo ganador.

Puntuación correcta: tienes que predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Equipo local para ganar un set: Se debe predecir si el equipo local ganará al menos un set.

Equipo visitante para ganar un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará al menos un set.

El equipo local ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente un set.

El equipo visitante ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente un set.

El equipo local ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente dos sets.

El equipo visitante ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente dos sets

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra (el ganador del set tiene más de 25 puntos).

“X” Set - “N” Punto: Se debe predecir qué equipo ganará el punto N del set X.

Mercados de Set:

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

1ro/2do/3ro/4to/5to set -Tiempo suplementario de puntos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: predice si el Tiempo suplementario de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido

Mercados de Totales:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competencia.

voleibol de playa

Un partido de voleibol de playa no tiene una duración determinada, el partido depende de los sets ganados por cada equipo

Si un jugador es reemplazado por tiempo suplementario jugador antes del inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas. Si un partido comienza, pero no se completa, todas las apuestas basadas en el resultado final se considerarán nulas, con la excepción de los mercados donde el resultado ya se ha determinado.

Mercados Principales:

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Sets exactos: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador de todo el partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Tiempo suplementario: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de puntos en tiempo suplementario por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra.

Mercados por Set:

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

1ro/2do/3ro/4to/5to set -Tiempo suplementario de puntos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: predice si el Tiempo suplementario de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido

Mercados Totales:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

Dardos

Se considera que un juego de dardos ha comenzado cuando se lanza el primer dardo en la primera ronda del primer set. Si el número de sets indicado no se completa, las apuestas por el resultado exacto serán anuladas.

La puntuación más alta posible con tres dardos es 180, obtenida cuando los tres dardos caen el triple 20 (el término se puede encontrar en muchos mercados).

Mercados principales:

1X2: El cliente debe predecir el resultado de todo el partido. hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del encuentro.

Tiempo suplementario 180s: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de 180s conseguidos en el partido por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

Mayor número de 180s: Se debe predecir qué jugador logrará la mayor cantidad de 180 en el partido (o si habrá un empate).

180s Hándicap: Se debe predecir el resultado en términos de 180 logrados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Tiempo suplementario 180s equipo Local: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Tiempo suplementario 180s equipo visitante: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de 180 conseguidos en el partido por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Hándicap de Set (3-way): Se debe predecir el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado correcto (en sets): Se debe predecir la puntuación correcta en sets de todo el partido.

Jugador consigue un 180: Se debe predecir qué jugador alcanzará los 180 seleccionados en el partido (o si no habrá ninguno).

Mercados rápidos:

X set - N tramo Ganador: Se debe predecir qué jugador ganará la tramo N del set X.

X set - Resultado correcto (en tramo): Se debe predecir el puntaje correcto en tramos del mencionado conjunto.

X set - hándicap de tramos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en tramos) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en tramos).

X set -Tiempo suplementario de tramos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Impar/par tramos: Predecir si el Tiempo suplementario de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x -Tiempo suplementario de dardos: Tienes que predecir si el Tiempo suplementario de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X tramo de juego x - jugador con mayor puntuación en x visita: Tienes que predecir qué jugador en tiempo suplementario más puntos en una visita específica.

X set tramo x - rango de puntos en X visita: Tienes que predecir cuál será el rango de puntos de la visita específica de un jugador.

X set tramo x- checkout resultado x:y+ : Tienes que predecir si la puntuación de checkout de una visita específica será superior o inferior a 40.5

X set tX set - checkout color: Tienes que predecir si el color del checkout de un tramo específica será rojo o verde.

X set - más 180s: Tienes que predecir qué jugador conseguirá más 180s en el set mencionado (o si habrá un empate).

X set -Tiempo suplementario 180s: Tienes que predecir si el número de tiempo suplementario de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set -Tiempo suplementario de 180s del equipo local: Tienes que predecir si el número de tiempo suplementario de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set -Tiempo suplementario de 180s del equipo visitante: Tienes que predecir si el número de tiempo suplementario de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set Tramo X - algún jugador en tiempo suplementario un 180: Tienes que predecir si algún jugador conseguirá un 180 en el set y la manga mencionada (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local en tiempo suplementario un 180: Tienes que predecir si el jugador 1 logrará un 180 en el set y el tramo mencionado (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local en tiempo suplementario un 180: Tienes que predecir si el jugador 2 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

Mercados Outright:

Ganador: Tienes que predecir el ganador del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Top 2: Tienes que predecir los finalistas del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Quién llegará más lejos: Predecir cuál de los jugadores mencionados llegará a la fase posterior (o a la misma).

Etapas de eliminación: Predecir en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Nacionalidad ganadora: Tienes que predecir la nacionalidad del ganador.

Mitad ganadora: Tienes que predecir que el ganador del torneo saldrá de la mitad superior o de la mitad inferior.

Cuarto ganador: Tienes que predecir que el ganador del torneo saldrá del 1º/2º/3º/4º cuarto.

Ganador por primera vez: Tienes que predecir si habrá un ganador por primera vez o no.

Ganador del décimo cuarto: Tienes que predecir el ganador del cuarto mencionado (1º/2º/3º/4º).

FÚTBOL SALA

Un evento de Fútbol Sala es considerado como oficial si se juegan 40 minutos de juego.

Todos los eventos serán determinados con el resultado final del tiempo regular, a no ser que algo distinto sea indicado. El tiempo regular debe ser completado para que las apuestas puedan mantenerse válidas, a no ser que algo distinto sea indicado

Las apuestas serán válidas dentro del tiempo reglamentario; sumado al tiempo añadido por el árbitro debido al tiempo perdido por lesiones y sustituciones. Prórroga, gol de oro y definición en tiros de penalti no serán tenidos en cuenta para las apuestas en este deporte.

Mercados de Fútbol Sala:

Ganador – 1X2: Se debe predecir el resultado ganador con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Doble oportunidad (1X-12-X2): Se debe predecir el ganador con dos posibles resultados por selección: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

***Si el partido es jugado en un terreno neutral, el equipo mencionado de primero será considerado como Local.**

Próximo en tiempo suplementario: Se debe predecir cuál de los dos equipos en tiempo suplementario el próximo gol. Es posible también apostar en "sin gol" (no habrá un próximo gol).

Ambos equipos en tiempo suplementario: Para este mercado existen dos posibilidades (Si-No), de modo que ambos equipos marcan o no al menos un gol cada uno.

Par/Impar goles Tiempo suplementario, Visitante y Tiempo suplementario: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de goles del evento será Par o Impar. Si el evento termina en un empate 0-0 se considerará par. Si el evento es suspendido todas las apuestas serán canceladas.

Tiempo suplementario (Equipo Local – Equipo Visitante): Se debe predecir el número de goles del evento marcados por ambos equipos o por un equipo en específico. Por ejemplo, se apuesta en 'Más de' quiere decir que los goles Tiempo suplementario están por encima de una cantidad específica, si se apuesta en 'Menos de' quiere decir que los goles Tiempo suplementario están por debajo de una cantidad específica.

Quién ganará el resto del evento (Aplica para apuesta en Vivo): En este mercado en vivo, se debe predecir qué equipo ganará el resto del evento. En el momento en que la apuesta es realizada, el conteo de goles se establece como 0-0 sin importar los goles previos.

Apuesta sin empate: Se debe predecir el resultado final del evento, de modo que se apuesta en cuál será el equipo ganador solamente, de tal forma, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero será reembolsado.

Hándicap: Se debe predecir que el ganador del evento se decidirá con el respectivo margen de goles. El resultado escogido es añadido o sustraído del resultado final, de este modo se decidirá cuál será el resultado ganador: Local, empate o Visitante.

Marcador exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento al finalizar los 40 minutos.

Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Local rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en tiempo suplementario serán marcados por el equipo Local.

Visitante rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en tiempo suplementario serán marcados por el equipo Visitante

Mercados de Primera Mitad

Primera mitad – 1x2: Se debe predecir el resultado ganador solamente de la primera mitad con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Primera mitad – Qué equipo gana el resto del evento: Sin importar el resultado actual de la primera mitad, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0.

Primera mitad - Gol X: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el gol X durante la primera mitad del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local en tiempo suplementario), ninguno, 2 (Visitante en tiempo suplementario).

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la primera mitad tomando en cuenta el margen de puntos de hándicap especificado entre los paréntesis.

Primera mitad –Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado.

Tiempo suplementario Mercados

Prórroga – 1x2: Se debe predecir el resultado ganador de la Prórroga con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Prórroga – Qué equipo gana el resto: Sin importar el resultado actual de la Prórroga, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0

Prórroga – Gol X: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el gol X durante la Prórroga del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local en tiempo suplementario), ninguno, 2 (Visitante en tiempo suplementario).

Prórroga –Tiempo suplementario: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen especificado.

Tiros de Penalti – Ganador: Se debe predecir el ganador de la ronda de penalti.

Tiros de Penalti - Gol X: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario el gol X en la ronda de penalti.

SNOOKER

Si un partido comienza, pero no termina por algún tiempo suplementario, todas las apuestas ofrecidas sobre el resultado final del partido son canceladas.

Para propósitos de las apuestas, sólo se contarán las bolas que hayan entrado "legalmente"

Ej. cuando hay una "bola de foul" involucrada, las bolas ingresadas no serán consideradas. Las apuestas se liquidarán en consecuencia.

Mercados de snooker:

En el caso de un re-rack en cualquiera de los marcos, se aplicarán las siguientes reglas:

Ganador del frame: todas las apuestas son válidas y se liquidarán según el ganador oficial del frame

Apuestas decididas: todas las apuestas cuyo resultado se haya determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier evento posterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Apuestas indecisas: todas las apuestas cuyo resultado no se haya determinado antes del re-rack se liquidarán únicamente de acuerdo con los eventos que ocurrieron después del re-rack. Cualquier evento anterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Todas las apuestas que se refiere al resultado final del frame (por ejemplo: apuestas Tiempo suplementario, apuestas pares / impares) se liquidarán con el resultado oficial del frame.

Apuesta de frame (resultado exacto): la apuesta se refiere al resultado final exacto en el Tiempo suplementario de frame jugados.

Ganador de frame: esta apuesta se refiere al ganador de un frame determinado. Este frame debe completarse para que las apuestas sean válidas.

Tiempo suplementario: Se debe predecir el Tiempo suplementario de puntos que se ganarán en el partido.

Primero en llegar a 3 frame: Se debe predecir quién será el primero en llegar a 3 frame. Algunos de los jugadores deben llegar a 3 frame para que las apuestas sean válidas.

Mercados de Ganador absoluto:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competencia.

GOLF

La regla Dead Heat se aplica a los mercados donde una selección de empate no se ofrece explícitamente, como los mercados de 2ball y 3ball

Esta regla sucede cuando hay más de un jugador en una sola posición en el ranking. La regla establece que la apuesta debe dividirse por el número de competidores involucrados en el empate y luego liquidarse con las probabilidades normales. Con la regla del Dead Heat, las ganancias tiempo suplementario se vuelven a calcular en función del número de competidores con el mismo rendimiento.

Se considera que un jugador ha jugado una vez que ha arrancado en el evento. En el caso de que un jugador se retire después de haber arrancado, las apuestas se perderán en las apuestas en Ganador absoluto, de grupo, de partido o de 18 hoyos.

Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier tiempo suplementario (es decir, condiciones climáticas adversas), las apuestas en Ganador absoluto realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en función del jugador al que se le haya tiempo suplementario el trofeo si se han completado los 36 hoyos del torneo. Si se han completado menos de 36 hoyos o se han realizado apuestas en Ganador absoluto después de la ronda final completa, las apuestas serán anuladas.

Ganador absoluto/Apuestas tempranas en cualquier jugador que participe en un torneo de clasificación pero luego no se clasifique para el torneo principal será clasificado como perdedor.

Torneos en las skins estarán sujetos a la regla Dead-Heat en el evento en el que algunos jugadores ganen la misma cantidad de dinero en premios al final de la competencia especificada. Si se juegan hoyos adicionales para declarar un ganador definitivo, este será tomado para la liquidación de apuestas.

Mercados de Golf:

Ganador del torneo: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la mejor posición final en el torneo.

Podio: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 3 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 6: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 6 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 10: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 10 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 20: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 20 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top Nacionalidad ganadora: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, de la nacionalidad seleccionada alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Top Continental: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, del continente seleccionado alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Margen de Victoria: Basado en el número de golpes Apuesta entre el jugador ganador y el (los) individuo (s) que finaliza segundo (incluye un precio por el torneo para ir a un play-off). En caso de condiciones meteorológicas adversas que afecten al torneo, la liquidación se mantendrá mientras se jueguen un mínimo de 36 hoyos de un torneo.

Habrá un Playoff?: Se debe predecir si habrá un Playoff (un hoyo extra) o no durante el tour mencionado.

Habrá hoyo en uno: Se refiere a hoyo en uno (jugador que logra hoyo con un solo golpe) que se registra en las rondas de la competencia durante el torneo. En caso de que el clima afecte el torneo las apuestas se mantendrán válidas mientras se haya jugado un mínimo de 36 hoyos en el torneo. En el caso de que se registre un hoyo en uno, pero no se jueguen 36 hoyos, la opción "sí", "hacer un hoyo en uno", se considerará ganadora.

Top Jugador zurdo: Debe predecir cuál de los jugadores zurdos incluidos en la apuesta logrará la mejor posición final en el torneo.

Top Ex ganador: Se debe predecir cuál de los jugadores nombrados que han ganado previamente el título mencionado en el pasado, incluido en la apuesta, logrará la mejor posición final en el torneo.

Jugador en clasificarse: Pasa o no la clasificación, El torneo debe aplicar el método de clasificación para que las apuestas sean válidas. En caso de que un torneo emplee varios sistemas de clasificación, la liquidación estará basada en que un jugador juegue o no en la siguiente ronda siguiendo el primer corte oficial de la clasificación.

Líder en la primera ronda: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzará la mejor posición final en la ronda 1.

Top X (5,10,20) Primera ronda: Se debe predecir si los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la posición top X en la primera ronda.

Apuestas en Outright incluyendo "Campo": No-Jugadores - no hay apuestas aparte de aquellas en el "Campo". El precio por "El Campo" incluye a todos los jugadores no mencionados en el mercado. Las apuestas aceptadas son solo de ganador. Aplican las reglas de apuestas en Ganador absoluto.

Apuesta sin un jugador específico: Aplica la regla de Dead heat al ganador a menos que el jugador excluido no gane el torneo. La regla también aplica a la división de cada posible resultado de las apuestas.

Apuestas grupales: El ganador será el jugador que obtenga la posición más alta al final del torneo. Cualquier jugador que pierda la clasificación (Cut) será considerado un perdedor. Si todos los jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja después de que se haya realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación de las apuestas. No participante: no se aplicarán deducciones de apuesta de acuerdo con la Regla 4 (c) de Tattersalls. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate.

Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada.

Posición final de jugador: En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con tiempo suplementario 5 jugadores por el octavo lugar contará como una posición final del octavo lugar.

Hoyo 54, 72 y 90 Apuesta del encuentro: Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada

Si un jugador falla la clasificación (Cut) el tiempo suplementario jugador es considerado como ganador. Si ambos jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja luego de haberse realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación del mercado.

Si un jugador es descalificado o se retira después de haber comenzado la competencia, ya sea antes de haber completado dos rondas o luego de que los dos jugadores hayan pasado la clasificación (Cut), el jugador restante se considera como ganador.

Si un jugador es descalificado durante la ronda 3 o la ronda 4, aún si el tiempo suplementario jugador no alcanzó la clasificación (Cut), en ese caso, el jugador descalificado se considera como ganador.

Un precio será ofrecido por el empate, y en caso de un empate, todas las apuestas a cualquier jugador para ganar, eran determinadas como pérdidas.

Encuentros de Torneo: Justo como lo anterior mencionado, con la diferencia de que en caso de empate, las apuestas serán canceladas.

Sexto golpe en tiempo suplementario: A plica la regla Dead heat. La regla 4 se puede aplicar en caso de un No-Jugador. Jugadores que inicien la ronda, pero no la terminen, serán tomados como perdedores.

Quinto golpe en tiempo suplementario: Como arriba pero con cinco golfistas agrupados.

Apuestas en 18 hoyos: El ganador será el jugador con el menor puntaje sobre los 18 hoyos. Jugadores que son emparejados pero que no completan la ronda serán clasificados como perdedores.

18 hoyos - 2,3ball: Las apuestas se mantienen desde el momento en que los jugadores golpean el primer hoyo. Si una ronda es abandonada, entonces las apuestas en esa ronda son canceladas.

Las apuestas en 2,3ball se mantendrán independientemente de si los emparejamientos / grupos reales difieren. Para los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford, se considera ganador al en tiempo suplementario de puntos más alto durante la ronda. Se anulan las apuestas de no-participantes, 2 y 3 bolas. En las apuestas de 2 bolas en las que no se ofrece un precio por el empate, las apuestas se anularán en caso de empate. Si se ofrece un precio por un empate, esto regirá la liquidación. En las apuestas de 3 bolas aplica la regla Dead Heat.

Para todas las demás apuestas que involucren grupos de más de 3 jugadores juntos en 18 hoyos (por ejemplo, 7 bolas, 9 bolas, etc.) se aplican las reglas de Dead Heat. Apuestas de No-Jugado, Se aplicarán las deducciones de acuerdo con la Regla 4 c de Tattersalls.

Cuatro bolas: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en Hándicap: sustraer o adicionar el hándicap del Tiempo suplementario final para determinar el ganador. El torneo debe completarse; de lo contrario, las apuestas se anularán. Cualquier jugador que no pase el corte será considerado un perdedor. Any non-runner Rule 4 and SP place terms will apply. Dead heat rules apply. Cualquier regla SP y regla 4 aplicará. Aplica la regla Dead-Heat.

Encuentros míticos: El ganador será el jugador con la puntuación más baja en 18 hoyos. Si los resultados están nivelados después de 18 hoyos, las apuestas se anularán.

Jugador en hacer la ronda más baja, aplica la regla Dead-Heat.

Puntuación de la ronda de un jugador individual. La línea se puede ajustar en juego. Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa la ronda.

Ganador del siguiente hoyo - 3 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Ganador del siguiente hoyo - 2 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Tiempo suplementario del siguiente hoyo: Las apuestas se liquidan según la puntuación combinada de los jugadores nombrados en el hoyo indicado. Todas las apuestas se anularán si todos los jugadores no completan el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el campo.

Puntaje del jugador seleccionado en el siguiente hoyo: Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando el jugador abandona el green.

Líder al final de la ronda: Tienes que predecir quién liderará al final de la ronda mencionada. Se aplican las reglas de Dead Heat.

Mercados en Matchplay: Si un partido no comienza (por ejemplo, un jugador lesionado o descalificado antes del inicio de un partido), todas las apuestas en ese partido serán anuladas.

Las apuestas en los mercados que se pueden liquidar utilizando el torneo oficial y los resultados de los partidos (incluida la puntuación correcta del partido final y las apuestas de partidos individuales) se liquidarán utilizando esos resultados. Esto incluye cuando un partido termina antes de tiempo, ya sea por acuerdo de los jugadores o por lesión.

Todos los demás mercados en los que un partido termina antes de que se completen los 18 hoyos (por ejemplo, por acuerdo), como el puntaje del partido, se liquidarán como si los hoyos restantes sin completar fueran empates. Por ejemplo, se considerará que un jugador 2 en el hoyo 13 cuando termina el partido ha ganado 2 y 1 (en el hoyo 17). Las apuestas de un solo hoyo no completadas serán anuladas.

Greensomes: Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tour.

Cuartetos: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en partidos de 36 hoyos: La liquidación estará basada en el jugador que consiga la posición más alta al final de 36 hoyos. Si se reduce el número de rondas jugadas, p. Ej. En caso de mal tiempo, las apuestas se liquidarán siempre que un jugador haya ganado el trofeo (las apuestas se mantendrán siempre que haya un ganador considerado y se completen un mínimo de 18 hoyos).

Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar antes de completar dos rondas, el tiempo suplementario jugador se considerará ganador.

Se ofrecerá un precio por el empate y, en caso de empate, se perderán las apuestas para que cualquiera de los jugadores gane.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup y cualquier tiempo suplementario “evento internacional”

Todos los mercados, incluidos Outright, Draw No Apuesta, Hándicap, Máximo en tiempo suplementario de puntos, Mercados de puntuación correcta, se liquidarán según el resultado oficial a menos que se indique lo contrario. En la copa de los Presidentes ‘Levanta el trofeo’ (sin la opción de empate), la regla dead-heat aplicará.

Partidos sencillos: Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas.

Mercados de resultado correcto: Todos los partidos programados deben completarse en su Tiempo suplementario para que las apuestas sean válidas, independientemente de si los partidos se prorrogan.

Mercados de Líder (día): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Mercados de Líder (día-formato): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Encuentros con mayor número de puntos: Los mercados se liquidarán en todo el torneo. Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas. Las apuestas se mantendrán una vez que el jugador haya iniciado.

Puntaje de victoria - La liquidación se realizará al completar 72 hoyos (o 90 para los torneos cuando corresponda); de lo contrario, las apuestas se anularán.

Ganará o no un torneo importante - Los 4 grandes son US Open, US Masters, USPGA y British Open.

Ganancia mejorada: se refiere a las apuestas absolutas en torneos.

Partidos en llegar a los 18 hoyos: La cantidad programada de partidos debe comenzar para que las apuestas tengan validez. El número de partidos en los que ambos equipos dan el primer golpe en el hoyo 18 se utilizará a efectos de liquidación.

Equipo en conseguir el primer Punto completo: A efectos de liquidación, el ganador será el primer equipo que gane un partido programado y, como resultado, obtenga un punto completo. En caso de que todos los partidos programados terminen empate, las apuestas se anularán.

CRICKET

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo al resultado oficial.

Si se cancela un partido antes de que se haya realizado cualquier jugada, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido sea reanudado dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio estipulada.

En el caso de que no se complete un over, todos los mercados indecisos en este over específico se considerarán nulos a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, por ejemplo: declaración, equipo a tope, etc.

Algunos torneos pueden durar hasta 5 días (p. Ej., Serie de pruebas), los mercados decididos se generarán instantáneamente, los mercados que requieran que un evento se complete por completo (p. Ej., Ganador, hándicap) se obtendrán después de que los eventos se anuncien oficialmente como completados.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

Mercados de Cricket

Ganador (incluido super over): Se debe predecir el ganador del partido (el resultado incluye el super over).

Tiempo suplementario (Más/Menos): Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento.

Hándicap asiático: Se debe predecir quién ganará el juego con hándicap (sin empate).

1X2: Se debe predecir el ganador del partido (el resultado no incluye el super over). Opciones disponibles: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Puntuación correcta: Se debe predecir cuál será la puntuación correcta al final del juego.

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de todo el partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Para marcar más Cuatro: qué equipo en tiempo suplementario más Cuatro: Se debe predecir qué equipo en tiempo suplementario más Cuatro. Un four se en tiempo suplementario si la el tiempo suplementario tiempo suplementario, o rueda por el suelo, antes de tocar o pasar por el borde del campo. Si no toca el borde del campo, debe tocar el suelo más allá.

Para en tiempo suplementario más Seis: ¿Qué equipo marcará más Seis?: Seis es un término en cricket que significa que el tiempo suplementario vuela sobre el límite sin tocar el suelo dentro del campo, lo que acredita al bateador en 6 carreras en lugar de 4.

Tiempo suplementario (Más / Menos) - Cuatro: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de Cuatro en tiempo suplementario en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida

Tiempo suplementario (Más/Menos) - Seis: Se debe predecir si el número de tiempo suplementario de Seis en tiempo suplementario en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Tiempo suplementario (Más / Menos) - Equipo Local / Visitante: Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento para el equipo Local / Visitante. El resultado incluye el super over.

Impar / Par: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar

Equipo local/visitante impar/par: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar para el equipo local / visitante.

Emparejamiento con mayor puntaje en la apertura: qué equipo en tiempo suplementario la mayor cantidad de carreras antes de perder su primer wicket.

Cómo caerá el primer wicket: Se debe predecir cuál será el método del primer wicket. Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run out, Stumped y cualquier tiempo suplementario (incluye Sent Off/Retired Out).

Método de dismissal 6-Way: Se debe predecir cuál será el método de dismissal 6-Way: Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run out, Stumped y cualquier tiempo suplementario (incluyendo Sent Off/Retired Out).

Cuál será el método Dimissal. Las opciones disponibles son: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped o cualquier tiempo suplementario (incluyendo Sent Off/Retired Out). Si no caen más wickets las apuestas serán canceladas.

Método de despido: El próximo despido será un agarre o no. Los resultados disponibles son atrapados o no.

Carreras en la caída del equipo local/visitante de Wicket: número de tiempo suplementario de carreras para el equipo local / visitante después de golpear el wicket del tiempo suplementario equipo.

Over at fall of Wicket Local / Away Team: Se predice en qué Over el siguiente wicket del equipo local / visitante caerá. Como ejemplo, si un wicket cae después de 6.2 overs, la liquidación se realiza en el séptimo over. Si se puede determinar la liquidación de las apuestas, se liquidarán en consecuencia. Por ejemplo, en el caso de que un equipo abandone el campo debido a una interrupción durante más de 15, se liquidarán los excesos anteriores inferiores a este. Sin embargo, los sobrepasos superiores a este se anularán.

Tiempo suplementario de carreras impar/par en un Over: Predecir si el Tiempo suplementario de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar.

Tiempo suplementario de carreras impar/par en un Over - equipo local/visitante: Predecir si el Tiempo suplementario de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Tiempo suplementario de carreras en un Over: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Tiempo suplementario de carreras en un Over - equipo local/visitante: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Tiempo suplementario de carreras en un Over - equipo local/visitante 1er Inning: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Tiempo suplementario de carreras en un Over - equipo local/visitante 2ndo Inning: Predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el

equipo local/visitante en el 1er inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya estén decididas.

Wicket en Over - local/visitante: Predecir si habrá un wicket o no en un over especificado para el equipo local / visitante. Si una entrada termina durante un Over, esa Over se considerará completa a menos que la entrada termine debido a las inclemencias del tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas anuladas.

Equipo local / visitante: Se debe predecir si el número de carreras para el equipo local / visitante en la X delivery será por encima / por debajo de una línea ofrecida

Para ganar el lanzamiento: Se debe predecir qué equipo ganará la moneda lanzando al aire al comienzo del juego.

Un Cincuenta en tiempo suplementario en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que en tiempo suplementario 50 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Un Hundred en tiempo suplementario en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que en tiempo suplementario 100 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas indecisas serán anuladas.

Más Run Outs: Se ve predecir qué equipo tendrá más run outs. Un Run out generalmente ocurre cuando los bateadores intentan correr entre los portillos, y el equipo de fildeo logra llevar la el tiempo suplementario a un portillo antes de que el bateador haya hecho su terreno en ese extremo. Si un partido se abandona por cualquier tiempo suplementario, todas las apuestas indecisas se cancelarán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si un partido se reduce en overs y se alcanza un resultado del partido, el equipo que consiguió la mayoría de los run-outs mientras fildeaba, independientemente de la cantidad de overs lanzados, será el ganador.

Mejor bateador - Equipo local / visitante: Se debe predecir el mejor bateador del equipo local / visitante. El que haga más carreras para el equipo local / visitante será el ganador. Aquellos que comenzaron el partido pero no batearon se consideran perdedores. Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no participe en el partido serán anuladas. En el caso de que más de un jugador logre el mismo número de carreras, se considerará ganador al que tenga el mejor índice de puntuación.

Top Jugadores de bolos - Equipo Local/Visitante: Se debe predecir el Top Jugadores de bolos para el equipo Local/Visitante. Aquel que tenga mayor cantidad de Wickets será el ganador. Si dos o más Jugadores de boloss tienen el mismo número de Wickets, aquel con el menor número de carreras será

considerado ganador. Si los lanzadores tienen 0 Wickets, todas las apuestas serán canceladas. Apuestas puestas en un jugador que no se presente será cancelado.

Hombre del evento: Se debe predecir cuál será el jugador nombrado el mejor jugador del evento. Las apuestas se liquidarán según el jugador oficialmente declarado del partido.

El bateador marcará un Cincuenta en el evento: Se debe predecir qué jugador en tiempo suplementario un Cincuenta en el evento.

Los Primeros 6 Overs en tiempo suplementario: Se debe predecir qué equipo tiene la mayor cantidad de carreras comparadas a los primeros 6 Over para ambos equipos. En el caso de haber la misma cantidad de carreras para ambos equipos, las apuestas serán canceladas.

Jugador en tiempo suplementario mas Seis: Se debe predecir cuál jugador en tiempo suplementario la mayor cantidad de Seis en el evento. En caso de haber más de un jugador con el mismo número de Seis, será considerado como ganador aquel que tenga el mayor ratio de en tiempo suplementario.

Mayor puntuación individual: Se debe predecir si el puntaje individual más alto en carreras logradas por cualquier jugador estará por encima o por debajo de la línea específica.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Wides: Se debe predecir si el número de Wides lanzados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Ducks: Se debe predecir si el número de Ducks en el evento estarán por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Wickets: Se debe predecir si el número de Wickets realizados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Extras: Se debe predecir si el número de Extras en el evento estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Caída del primer wicket: Se debe predecir cuántas carreras se en tiempo suplementario en la caída del primer wicket.

Caída del primer Wicket - Local/Visitante: Se debe predecir cuántas carreras por parte del Local/Visitante se en tiempo suplementario en la caída del primer wicket.

Equipo con el mejor El bateador: Se debe predecir cuál será el equipo con el mejor El bateador del juego.

Equipo con el mejor Jugadores de bolos: Predice en qué equipo estará el mejor jugador de bolos del juego.

Mejor bateador Tiempo suplementario (más / menos): Se debe predecir si el puntaje en carreras para el puntaje del mejor bateador estará por encima o por debajo de una línea específica.

Over de mayor en tiempo suplementario -Tiempo suplementario (Más de/Menos de): Se debe predecir si el resultado Tiempo suplementario del Over con mayor puntuación estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Run Outs: Se debe predecir si el número de Carreras Out estará por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Hándicap de evento: Se debe predecir qué equipo ganará el evento junto con los hándicap en outs y carreras.

Ganará el sorteo y el evento: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará el sorteo de la moneda y el evento.

Tiempo suplementario (Más de/Menos de) Primer Over: Se debe predecir si el resultado en carreras en el primer Over estará por encima o por debajo de la línea especificada.

¿Habrá un Super Over en el evento?: Se debe predecir si habrá un Super Over en el evento.

Evento empatado: Se debe predecir si el evento terminará empatado en el tiempo regular. Un empate ocurre cuando en la conclusión de una jugada, ambos equipos han completado sus innings y su puntuación es igual a la del equipo rival.

Evento completado: Predecir si el evento será completado? Un evento se considera completo si existe un resultado oficial del mismo.

Mercados Outright:

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo al ranking de la competición.

Ganador de las Series: Se debe predecir qué equipo ganará la serie (Pareja de juego)

E-SPORTS

Reglas Generales

Cuando un evento involucra a los mismos dos jugadores o equipos que juegan múltiples juegos o mapas, por ejemplo, "al mejor de 3", y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya ha sido determinado, apuestas en juegos no jugados o los mapas son cancelados y se reembolsan las apuestas.

Las fechas y horas de inicio se muestran sólo con fines informativos y pueden no ser precisas.

Cuando un evento se cancela, pospone o interrumpe y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, las apuestas en ese evento se anularán y se reembolsarán. Sin embargo, los juegos o mapas que se completan dentro de las 48 horas se liquidan normalmente, incluso si los juegos o mapas adicionales que se suponía que eran parte del mismo enfrentamiento se cancelan o posponen aún más.

En el caso de mercados numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO, o el equipo que en tiempo suplementario una muerte numerada en particular en League of Legends o DTIEMPO SUPLEMENTARIO2), el número determina el objetivo que cuenta para la apuesta. No se garantiza que las palabras como "siguiente" en el nombre del mercado sean correctas, ya que las transmisiones pueden retrasarse y no siempre podemos avanzar en el índice con precisión cuando se marca un objetivo o se completa una ronda. Todas las apuestas son liquidadas teniendo en cuenta el objetivo o ronda particular especificada, sin importar si hay alguna tiempo suplementario formulación del mercado o su tiempo de apertura en relación a cuando la apuesta fue realizada.

Si el número programado de rondas o mapas cambia, o si los mercados se ofrecen erróneamente en función de un número diferente de rondas o mapas del número realmente programado, las apuestas se basan en el margen ganador (incluido el hándicap), el Tiempo suplementario de rondas / mapas, puntajes correctos, etc. Son canceladas y se reembolsan las apuestas.

Se mantienen las apuestas al ganador del mapa y al ganador del enfrentamiento si un mapa no se juega o se tiempo suplementarioga a un jugador o equipo por walkover o por defecto sin que el juego haya comenzado, todas las apuestas en ese mapa y en el enfrentamiento en su conjunto se anularán y se reembolsarán las apuestas. Las apuestas relacionadas únicamente con los mapas que se juegan son válidas. Se considera que un mapa ha comenzado tan pronto como comienza el reloj del juego o el

equipo o el jugador realiza una acción del juego relacionada con ese mapa, incluidas selecciones, prohibiciones y compras de armas.

Reglas de Counter Strike:GO

La mayoría de las apuestas por mapa están basadas en el número de rondas estipulado (Mejor de 30) excluyendo rondas extra en caso de empate, si se ofrece el mercado de ganador de un mapa X sin la opción de Empate, el mercado será liquidado contando las rondas extras jugadas

Reglas de Dtiempo suplementario2

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.

Para las apuestas que involucran barracones, todos los barracones destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Los cuarteles a distancia y cuerpo a cuerpo de cada par cuentan como cuarteles separados, por lo que cada equipo tiene tiempo suplementario de seis cuarteles.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (que no sean "First Blood"), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una eliminación.

Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un minion sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas en First Blood, la transmisión o la puntuación API oficial debe registrar la muerte como First Blood. Cuando, por ejemplo, un compañero de equipo niega una muerte, es posible que no se cuente como First Blood (independientemente de si está registrada como muerte en el contador de muertes transmitidas), en cuyo caso no contará como First Blood para fines de liquidación de apuestas. Para evitar dudas, todos los mercados de eliminaciones que no sean "First Blood" se liquidan en función del contador de muertes, pero una muerte que se registre en el contador de muertes contará como First Blood solo si se anuncia como tal.

Para las apuestas en Roshans, se considera que el equipo que en tiempo suplementario el último hit en Roshan según lo determinado por la transmisión o la API del juego, si está disponible, ha matado al Roshan, independientemente del jugador que tome la Égida del inmortal.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que en tiempo suplementario un objetivo en particular o al equipo que en tiempo suplementario la mayor cantidad de un objetivos en particular, donde se ofrece una opción de “ninguno” o “empate” y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas son válidas y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucran al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucran a Roshans, cuarteles y eliminaciones se establecen función de la situación en el momento en que se produce la rendición.

Las apuestas que involucran torres, se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres adicionales requeridas teóricamente para ganar el juego normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición. Por ejemplo, si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, se considerará que ha destruido tres torres más (siete en tiempo suplementario), ya que habría tenido que destruir al menos una torre de nivel 3 y las dos torres antiguas han ganado el juego normalmente desde esa posición.

Reglas de League of Legends (LoL)

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.

Para las apuestas que involucran inhibidores, todos los inhibidores destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Para las apuestas que involucran la cantidad de inhibidores destruidos, cada uno de los seis inhibidores cuenta solo una vez, incluso si se destruye, reaparece y se destruye nuevamente. Para las apuestas que involucran al siguiente inhibidor destruido, cada destrucción de un inhibidor cuenta por separado, incluso cuando haya aparecido y esté siendo destruido por un segundo o un tiempo posterior.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (incluida "First Blood", que en League of Legends es sinónimo de la primera eliminación en el mapa), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una muerte. Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la determinación de la apuesta.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que en tiempo suplementario un objetivo en particular o al equipo que en tiempo suplementario la mayor cantidad de un objetivos en particular, donde se ofrece una opción de "ninguno" o "empate" y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca tal selección y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas son válidas y se liquidan de la siguiente manera. Para las apuestas que involucran al ganador del mapa, el equipo ganador es el equipo que no se rindió. Las apuestas que involucran dragones, barones y muertes se establecen función de la situación en el momento en que se produce la rendición. Las apuestas que involucran torres e inhibidores se liquidan como si el equipo ganador hubiera destruido el número mínimo de torres y / o inhibidores adicionales requeridos teóricamente para ganar el juego normalmente desde la posición en la que se produjo la rendición.

Por ejemplo, si algún inhibidor del equipo perdedor está caído en el momento de la rendición, no se considera que se haya destruido ningún inhibidor adicional. Si no hay ningún inhibidor del equipo perdedor, se considera que el equipo ganador ha destruido un inhibidor adicional, dando prioridad a un inhibidor que ya ha sido destruido si tal inhibidor existe y ha aparecido.

Si el equipo ganador ha destruido todas las torres de nivel 1 y una torre de nivel 2, se considerará que ha destruido tres torres más (siete en tiempo suplementario), ya que habría tenido que destruir al menos una torre de nivel 3 y los dos nexus Torres han ganado el juego normalmente desde esa posición.

Mercados Generales

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Ganador(1x2): Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos; o si el evento terminara en empate en tiempo regular.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Ejemplo evento NomGaming vs Team St tiempo suplementariot:

Nom-Gaming (-1.5) → Este mercado se refiere a que Non ganará el primer mapa dándole una desventaja de -1.5 rondas (si el mapa acaba 3-0 a favor de Nom, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 1- 0).

Team St tiempo suplementariot (+1.5) → Este mercado provee una ventaja de +1.5 a Team st tiempo suplementariot en todos los mapas establecidos en el evento. Si el evento acaba 2-1, la apuesta sería ganadora ya que el resultado luego del hándicap sería 2 - 2.5.

Tiempo suplementario de mapas: Se refiere al número de tiempo suplementario de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato (BO1, BO3,BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Primer Mapa - ganador (incl. Prórroga) - Segundo Mapa - ganador (incl. Prórroga): Este mercado define solo el ganador del primer o segundo mapa del evento incluyendo prórroga.

Primer Mapa - ganador (incl. Prórroga) - Segundo Mapa - ganador (incl. Prórroga): Este mercado define solo el ganador del primer o segundo mapa del evento incluyendo prórroga; o si el primer mapa acabará en empate.

Mercados de CS:GO

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Primer Mapa -Tiempo suplementario de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

Primer Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el Tiempo suplementario de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partida Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Prórroga(si/no): Predice si habrá periodo de prórroga en el mapa X.

X Mapa - 1era ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la primera ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - 2da ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la segunda ronda de pistola del mapa X.

X Mapa - Equipo en ganar la siguiente ronda: Se predice cuál de ambos equipos gana la siguiente ronda en el primer mapa.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12: Predice que equipo será el primero en ganar 3/6/9/12 rondas en un mapa específico.

Mercados de Dtiempo suplementario2

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

X mapa - 1er aegis: La liquidación de esta apuesta está ligada a que un equipo consiga el Immortals's Aegis y no quien del tiempo suplementario al roshan en X mapa.

X mapa - 1era torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el mapa X.

X mapa - 1er Cuartel: Se predice cuál de ambos equipos destruye un cuartel antes en el mapa X.

Primer mapa - ganador: Predice el ganador del primer mapa, sin incluir tiempo de prórroga.

Segundo mapa - ganador: Predice el ganador del primer mapa, sin incluir tiempo de prórroga.

Primer mapa - eliminaciones, apuesta sin empate: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas, teniendo en cuenta que si estas quedan en empate, las apuestas se cancelan.

Primer mapa - hándicap de bajas: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas dándole una ventaja o desventaja al equipo seleccionado como el que tendrá el mayor número de eliminaciones.

Tiempo suplementario de mapas: Se refiere al número de tiempo suplementario de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1,BO3,BO5)

Hándicap de Mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente Roshan: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Roshan en el mapa escogido.

X Mapa – Eliminaciones Tiempo suplementario Impar/Par: Se predice si el Tiempo suplementario de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa – Eliminaciones Tiempo suplementario Más/Menos: Se predice si el Tiempo suplementario de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa -Tiempo suplementario de Roshans: Predice el número exacto de Roshans que serán eliminados en el mapa X.

X Mapa - Eliminaciones de Roshen tiempo suplementario Más/Menos: Se predice si el Tiempo suplementario de eliminaciones de roshan será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa -Tiempo suplementario de Torres Destruidas Más/Menos:Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una Rampage: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará un rampage, qué sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay un rampage en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una ultraKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una ultrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una ultrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

Mercados de League of Legends

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Tiempo suplementario de mapas: Se refiere al número de tiempo suplementario de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1,BO3,BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

Primer mapa - primer inhibidor: Se predice cuál de ambos equipos destruye el inhibidor en el primer mapa.

Primer mapa - primera torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer dragón: Se predice cuál de ambos equipos del tiempo suplementario un dragón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer barón: Se predice cuál de ambos equipos del tiempo suplementario un baron antes en el primer mapa.

Primer mapa - primera eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el primer mapa.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa – Eliminaciones Tiempo suplementario Impar/Par: Se predice si el Tiempo suplementario de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa – Eliminaciones Tiempo suplementario Más/Menos: Se predice si el Tiempo suplementario de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa -Tiempo suplementario de Torres Destruídas Más/Menos: Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el Tiempo suplementario de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

X Mapa - Ambos equipos destruyen un inhibidor: Predice si ambos equipos destruirán un inhibidor en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un Baron: Predice si ambos equipos eliminan un Baron en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un dragón: Predice si ambos equipos eliminan un dragón en el mapa seleccionado.

X Mapa - Equipo en destruir el siguiente inhibidor: Predice cuál equipo destruirá el siguiente inhibidor en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente barón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente dragón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa -Tiempo suplementario de Barones eliminados: Predice el número exacto de Barones eliminados en el mapa X.

X Mapa -Tiempo suplementario de Barones eliminados Más/Menos: Predice si el número de Barones eliminados supera o no el margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo suplementario de Dragones eliminados: Predice el número exacto de Dragones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Tiempo suplementario de Dragones eliminados Más/Menos: Predice si el número de dragones eliminados en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa -Tiempo suplementario de inhibidores destruidos: Predice el número exacto de inhibidores destruidos en el mapa X.

X Mapa -Tiempo suplementario de inhibidores destruidos Más/Menos: Predice si el número de inhibidores destruidos en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una PentaKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una pentakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay una pentakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una Quadra Kill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una quadrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una quadrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Equipo en eliminar el Heraldo de la Grieta: Predice cuál equipo eliminará al Heraldo de la grieta en el mapa escogido.

Mercados de Call of Duty

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Tiempo suplementario de mapas: Se refiere al número de tiempo suplementario de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1,BO3,BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa -Tiempo suplementario de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

X Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el Tiempo suplementario de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partida Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa Puntos Tiempo suplementario en tiempo suplementario Over/Under: Predice el Tiempo suplementario de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

Mercado de Overwatch

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Tiempo suplementario de mapas: Se refiere al número de tiempo suplementario de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1,BO3,BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

0: 2 - 1: 2

2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa -Tiempo suplementario de rondas (incl. Prórroga): Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas, incluyendo prórroga.

X Mapa - hándicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el Tiempo suplementario de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo partida Ffamix vs Exdt:

Ffamix (-2.5) → Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 20-10, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-10).

Exdt (+2.5) → Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 15-15, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-15).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa Puntos Tiempo suplementario en tiempo suplementario Over/Under: Predice el Tiempo suplementario de rondas jugadas en el mapa X mencionado.