

Contenido

1. Reglas Generales. Correcciones y Liquidación de apuestas.

2. Reglas de deportes y explicación de mercados

- | | |
|----------------------------------|-----------------------|
| - Fútbol | - Golf |
| - Tenis | - Cricket |
| - Baloncesto | - E-sports |
| - Hockey sobre el hielo / Hockey | - Fútbol Playa |
| sobre hierba | - Bádminton |
| - Balonmano | - Biatlón / Atletismo |
| - Fútbol Americano | - Pesapallo |
| - Béisbol | - Squash |
| - Rugby /Rugby League | - Salto de Esquí |
| - Carrera de autos | - Gaelic Hurling |
| - Carrera de motos | - Fútbol Australiano |
| - Ciclismo | - Tenis De Mesa |
| - Deportes de invierno | - Baloncesto 3x3 |
| - Boxeo / MMA | - Bandy |
| - Vóleibol | - Unihockey |
| - Voley playa | - Waterpolo |
| - Dardos | - Kabaddi |
| - Fútbol sala | - Padel Tenis |

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 otro factor decisivo que pueda continuar no se tienen en 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.

En caso de que los siguientes juegos deportivos de EE. UU. , como MLB, NHL y NBA (la NFL y la MLS no están incluidas en esta regla) no comienzan o comienzan y se abandonan y no se reanudan en el mismo día, en la zona horaria local desde el inicio tiempo anunciado, todas las apuestas no decididas se anularán.

(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).

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

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 totalidad.

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(totales,handicap,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, Handicap y Totales) 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 ticket y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el ticket, 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 totalidad 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 totalidad 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 totalidad 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 potenciales) 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 cuotas o eventos erróneos.
- Cualquier otra razón válida comunicada debidamente al cliente por su petición.

1.4 Las ganancias máximas por tiquete son de(..... . EUR)

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 empresa 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 truncar las probabilidades en pantalla. Los cálculos de las probabilidades totales se realizan usando un redondeo de seis dígitos decimales, mientras que las ganancias totales siempre serán truncadas en el segundo dígito decimal. Cualquier diferencia notada, es producto del redondeo de cuotas explicado previamente.

1.11 El plazo máximo entre la liquidación de un boleto de apuestas y una posible reliquidación es de 30 días.

1.12 La duración de los Partidos Amistosos de Fútbol puede no ser la estándar (2x45) o puede ser modificada durante el partido.

Para los mercados **EN VIVO**, en caso de que el formato inicial sea incorrecto y/o los equipos o el árbitro decidan cambiar el formato durante el partido espontáneamente y sin previo aviso, la empresa se reserva el derecho de anular parcial o totalmente las apuestas.

Tanto para las apuestas en vivo como para las previas al partido, se aplican las siguientes reglas, en caso de que un partido termine antes de los 90 minutos:

Si el árbitro finaliza el partido en el minuto 79:00 o después, todos los mercados se liquidan de acuerdo con el resultado de FT. Si el partido es terminado por el árbitro a las 78:59 o antes, todos los mercados no decididos se liquidarán como nulos.

En los partidos ABANDONADOS/DETENIDOS debido a otras razones (disturbios de fanáticos, peleas de jugadores, lesiones graves, mal tiempo, fallas en los reflectores, etc.), todos los mercados indecisos serán anulados.

Formatos de coincidencia admitidos

Partidos previos al partido con una duración entre 45 y 120 minutos.

Partidos en vivo con una duración de hasta 90 minutos. Los posibles formatos admitidos son 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45, 3x30.

Para los partidos con una duración inferior a 45 minutos o superior a 120 minutos, se anularán todos los mercados previos al partido. En todos los demás casos, las apuestas se mantendrán normalmente.

Para el formato 3x30 (o otros formatos posibles con 3 o más intervalos), la duración del medio tiempo se calculará como "Duración total del partido / 2".

Nuestra empresa no se responsabiliza por cambios inesperados en los formatos y eventuales acuerdos relevantes basados en nuestras reglas, el riesgo está del lado del cliente y está incluido en la aceptación de los T&C durante su registro.

1.13 Los mercados directos a largo plazo están sujetos a la regla de "Play-or-pay". Según la regla "Play-or-pay", las apuestas a los participantes de un mercado de Ganadores se mantendrán normalmente incluso si el jugador que figura en la lista no pudo participar en la competencia, independientemente del motivo (por lo tanto, se liquidaron como pérdidas).

H2H Los mercados (head to head) quedan excluidos, por lo que si alguno de los participantes enumerados no participa en la competición, los mercados H2H en los que participe se liquidarán como desierto.

2. Explicación de tipos de apuestas específicos

Anotadores: Primero, Último, Anotador 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 otros 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".

Otros mercados especiales para jugadores

Futbol

Total 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.

Total 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.

Total de cartas de jugador / cartas 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 Total 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.

Total 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.

Total de pases del jugador / Pases del jugador más/menos: las apuestas aplican en el tiempo regular más el tiempo extra (Si corresponde). La tanda de penaltis no será tomada en cuenta para el resultado. Si el jugador mencionado no se encuentra en la formación inicial del partido, las apuestas se liquidan como nulas.

Jugadores vs Jugador (H2H) mercados: 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 liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son 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.

Jugador vs Jugador (H2H) mercados: Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). Si el jugador que figura en la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.

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 anote 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).

Total de asistencias del jugador (por encima / por debajo) (PREMATCH): 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.

Total de goles del jugador (por encima / por debajo) (PREMATCH): 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.

Total de atajadas del jugador (por encima/ por debajo) (PREMATCH): 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.

Puntos totales del jugador (por encima/ por debajo) (PREMATCH): 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.

Total de disparos del jugador (por encima/ por debajo) (PREMATCH): 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.

Total de disparos del jugador a puerta (por encima/ por debajo) (PREMATCH): 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.

Jugador vs Jugador (H2H) mercados: 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 participa en absoluto en el partido, las apuestas se liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.

Béisbol

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

Jugador vs Jugador (H2H) mercados: las apuestas se aplican al tiempo regular más la entrada adicional (si corresponde). Si el jugador que figura en la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se liquidan como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.

fútbol americano

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

Jugador vs Jugador (H2H) mercados: Las apuestas se aplican al tiempo regular más el tiempo extra (si corresponde). Si el jugador que figura en la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas son nulas.

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 las cuotas 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 anotaciones" 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

Las cuotas serán divididas entre 2 y la apuesta será pagada regularmente.

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

Jugador 2 se pagará con cuotas 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 OT (Juventus Turin Tiempo Extra (OT)): 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.

Crear apuesta

La función Crear Apuesta le da al jugador la oportunidad de combinar selecciones del mismo evento en un cupón de apuestas. Si una selección que participa en un cupón de la función Crear Apuesta es nulo/empujado, entonces todo el cupón de apuestas también es nulo/empujado, INDEPENDIENTEMENTE del resultado de las otras selecciones que participan en la función.

Por ejemplo, en el partido LA Lakers vs Toronto Raptors, creamos un cupón de Crear Apuesta con LA Lakers para ganar, Más de 220,5 puntos en el partido y Jugador X - Más de 29,5 puntos. En caso de que el jugador X no participe en el partido, la selección por sus puntos (más de 29,5) se declara nula. Por lo tanto, todo el cupón de Crear Apuesta se liquida como nulo ya que la selección participa en una función Crear Apuesta.

Pago Anticipado de fútbol

Con la oferta Fútbol Pago Anticipado, puedes apostar antes del inicio del partido en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) y si tu equipo tiene 2 goles de ventaja en cualquier momento del partido, ganas automáticamente ¡sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido. La oferta no se aplica a las apuestas realizadas en la selección de empate en cada juego.

Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo tiene dos goles de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo esté dos goles por delante. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y su equipo tenga dos goles de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

Pago Anticipado de béisbol

Con la oferta Baseball de Pago Anticipado, puedes apostar antes del inicio del partido en el mercado Ganador (ganador local o visitante) y si tu equipo se adelanta 5 runs en cualquier momento del partido, ganas automáticamente ¡sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de Crear Apuesta realizadas en el mercado Ganador (Ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo tiene cinco runs en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo esté dos goles por delante. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y su equipo tenga dos goles de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

La oferta no es válida para las Pitcher Lines relevantes (Money Line PL).

Pago Anticipado de fútbol americano

Con la oferta de Pago Anticipado de Fútbol Americano, puedes realizar una apuesta antes del inicio del partido en el mercado Money Line (ganador local o visitante) y si tu equipo tiene 17 puntos de ventaja en cualquier momento del partido, ganas automáticamente sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo está diecisiete puntos arriba en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiplos, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo tenga diecisiete puntos de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya hecho parcialmente Cash out y su equipo tenga una ventaja de diecisiete puntos, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

Pago Anticipas de baloncesto

Con la oferta Pago Anticipado de Baloncesto, puedes apostar antes del inicio del partido en el mercado Money Line (ganador local o visitante) y si tu equipo tiene 18 puntos de ventaja en cualquier momento del partido, ganas automáticamente sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo tiene dieciocho puntos de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiplos, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo tenga dieciocho puntos de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya hecho parcialmente Cash out y su equipo tenga una ventaja de dieciocho o veinte puntos, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

Pago Anticipado de Tenis

¡Con la oferta Tennis Early Payout, puedes apostar antes del inicio del partido en el mercado Ganador del partido (ganador local o visitante) y si tu jugador está 2 sets por delante en cualquier momento del partido, ganas automáticamente sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

Su apuesta se paga en su totalidad si su jugador gana con dos sets en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiplos, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el jugador tenga dos sets de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se ha hecho parcialmente Cash Out y su jugador gana dos sets, la apuesta se liquidará en la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

Pago Anticipado de hockey sobre hielo

Con la oferta de pago anticipado de hockey sobre hielo, puedes apostar antes del comienzo del partido en el mercado Money Line (ganador local o visitante) y si tu equipo tiene 3 goles de ventaja en cualquier punto del partido, ganas automáticamente sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado Money Line (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido.

Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo tiene tres goles de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiplos, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo tenga tres goles de ventaja. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se ha hecho parcialmente Cash Out y su equipo va tres goles por delante, la apuesta se liquidará en la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

0% margen en fútbol-1X2

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado 1X2 con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado 1X2 con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

El margen del 0 % se considera una oferta independiente, por lo que no interfiere con ninguna otra oferta (bono acumulado, pago anticipado, etc.).

0% de margen en Baloncesto Money Line

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

El margen del 0 % se considera una oferta independiente, por lo que no interfiere con ninguna otra oferta (bono acumulado, pago anticipado, etc.).

0% de margen en fútbol americano Money line

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

El margen del 0 % se considera una oferta independiente, por lo que no interfiere con ninguna otra oferta (bono acumulado, pago anticipado, etc.).

0% DE MARGEN EN EL GANADOR DEL PARTIDO DE TENIS

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado Ganador del partido con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Ganador del partido con la indicación 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el mismo.

El margen del 0 % se considera una oferta independiente, por lo que no interfiere con ninguna otra oferta (bono acumulado, pago anticipado, etc.).

0% DE MARGEN EN MONEY LINE DE BÉISBOL

Esta función le brinda la oportunidad de realizar una apuesta en el mercado Money Line con un margen del 0 % (esto significa que el operador recibe una comisión del 0 %, lo que hace que las cuotas ofrecidas sean lo más competitivas posible).

La función de margen del 0 % es válida para apuestas simples, múltiples y de sistema realizadas en el mercado Money Line con la indicación del 0 %, ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

El margen del 0 % se considera una oferta independiente, por lo que no interfiere con ninguna otra oferta (bono acumulado, pago anticipado, etc.).

La oferta no es válida para las Pitcher Lines relevantes (Money Line PL).

FUTBOL DEVOLUCIÓN EN EMPATES 0-0

Realice una apuesta antes del comienzo del partido, en el MARCADOR CORRECTO o en el mercado MEDIO TIEMPO/TIEMPO COMPLETO y, si el partido termina en empate 0-0, su apuesta será reembolsada en su totalidad.

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de Creador de apuestas realizadas en los mercados de marcador correcto o de medio tiempo/tiempo completo ÚNICAMENTE antes del comienzo del partido y no durante el partido.

Los reembolsos se abonarán lo antes posible una vez finalizado el partido. Si, mientras tanto, el jugador interfiere en la apuesta de alguna manera (por ejemplo, retiro/reintegro parcial), la apuesta ya no se aplicará a la oferta de devolución en empates 0-0.

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)

Total (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

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

ambos equipos anotan (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, tiene que 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.

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...)

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

Handicap (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 anotará el último gol del partido.

Si el cliente selecciona “ninguna opción”, estará indicando que no anotaran más goles.

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

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

Visitante Total: El cliente debe predecir si el total 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 anotados 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, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno marcará en el partido. Consisten en seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen en el mercado.

Apuesta sin local (1 sin 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 sin 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 anotados por el equipo local será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

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

Local anota: Se debe predecir si el equipo local anotará al menos un gol durante el partido.

El visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante anotará 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 anotados por el equipo local durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

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

Siguiente forma de anotar: Se debe predecir el tipo de anotación 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 rebote 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 anotado por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros 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 anotar: Se debe predecir qué equipo anotará durante el tiempo de prórroga, Hay 3 posibles resultados: 1(equipo local anotara),X(los equipos empatan), 2(equipo visitante anotara)

Prórroga - total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la prórroga estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Prórroga – handicap: 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 anotado: Se debe predecir si el penalti “X” se anotará o no durante la tanda de penaltis

Tanda de penaltis - X Gol: Se debe predecir qué equipo anotará 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 – total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

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

Tanda de penaltis- total del equipo visitante: Se debe predecir si el total de goles anotados 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 anotados 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 anotados durante la tanda de penales es par o impar.

Tanda de penaltis - Local Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados 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 anotados 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 total : Se debe predecir el ganador de la tanda de penaltis y a su vez con el número de goles anotados teniendo en cuenta el margen ofrecido.

Resultado en la mitad de la prórroga (incluidos los goles del tiempo normal): Tendrá que pronosticar el resultado de la 1ª mitad de la prórroga.

X equipo en la prórroga en marcar (incluidos los goles en el tiempo normal): Tendrá que pronosticar qué equipo marcará el X gol en la prórroga.

Marcador correcto en la prórroga del medio tiempo (incluidos los goles en el tiempo normal): Tienes que pronosticar el marcador correcto al final de la primera mitad de la prórroga.

Total de goles de la primera mitad en la prórroga (incluidos los goles en tiempo normal): Tiene que pronosticar el número de goles (más/menos) en la primera mitad de la prórroga.

Hándicap asiático en la prórroga del medio tiempo (incluidos los goles en el tiempo normal): Tendrá que pronosticar el resultado de la primera mitad de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Resultado después de X minutos: Tienes que pronosticar el resultado del partido después de X minutos.

Total de goles Más/Menos después de X minutos: Tienes que pronosticar el número de goles (más/menos) después de X minutos.

Hándicap asiático después de X minutos: Debe pronosticar el resultado después de X minutos, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

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 - Totales: Se debe predecir si el número total 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 anotar: Se debe predecir qué equipo durante la primera mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (anota 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 Handicap (2 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el handicap especificado en los paréntesis.

Primera Mitad Handicap (3 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el handicap 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 anotan: Se debe predecir que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos NO anotarán 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 anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados 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 anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

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

Primera mitad - 1x2 total: 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 total de goles es más del margen seleccionado.

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

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

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

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

Visitante & Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total 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 anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local anotará un gol durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante anotará 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 anotará 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 - Totales: Se debe predecir si el total 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 anotar: Se debe predecir qué equipo durante la segunda mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ambos equipos empatan), 2 (anota 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 Handicap (2 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el handicap especificado en los paréntesis.

Segunda Mitad Handicap (3 Way): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el handicap 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 anotan: Se debe predecir que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento, O que un solo equipo o ambos equipos no anotarán 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 anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados 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 anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

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

Segunda mitad - 1x2 total: 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 total de goles es más del margen seleccionado.

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

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

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

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

2 & Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total 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 anotados durante la segunda mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

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

Segunda Mitad Visitante anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante anotará 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.

Total & GG/NG: Se debe predecir el mercado Total (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.

Total 2.5 o GG/NG: Se debe predecir si el número total 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 anotará 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 & Total (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 anota 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 total de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

Ambos equipos anotan + Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del mercado ambos equipos anotan, además de si el rango de goles totales anotados 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 anotará 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 anotan 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 anotan 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 anotan.

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

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

Medio tiempo/Tiempo completo & Primera mitad totales: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el total 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 total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total 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 total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total 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 total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total 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 total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Medio Tiempo O Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado ganador del evento o de la mitad del mismo. Solo es necesario que ocurra para que la selección sea ganadora.

1X2 Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado del medio tiempo junto con tres posibles resultados de Doble Oportunidad del evento (1X, 2X, 12).

Doble Oportunidad Medio Tiempo/1X2 Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado de Doble Oportunidad de la primera mitad junto con el resultado final del evento.

Doble Oportunidad Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado ganador de doble oportunidad de ambos, tanto Medio Tiempo como Tiempo Completo.

Doble oportunidad o Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solamente tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad o Más de/Menos de: Tienes que pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora

Más de {Total} {\$Competitor1} + Más de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

Más de {Total} {\$Competitor1} + Menos de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado.

Menos de {Total} {\$Competitor1} + Menos de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado

Menos de {Total} {\$Competitor1} + Más de {Total} {\$Competitor2}: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

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.

Handicap en Tiros de Esquina: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro tomando en cuenta el margen del handicap ofrecido.

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

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

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

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

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

Tiros de esquina par/impar: Se debe predecir si el total 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 otro.

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 - Handicap 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 handicap ofrecido.

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

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

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

Primera Mitad - Tiros de esquina par/impar: Se debe predecir si el total 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 otro durante la primera mitad del encuentro.

Total de tiros de esquina (Más de-Exacto-Menos de): Tienes que predecir si el número de los tiros de esquina durante el partido será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

1a Mitad - Total de tiros de esquina (Más de-Exacto-Menos de): Tienes que predecir si el número de los tiros de esquina en la primera mitad será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

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 total 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.

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

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

Total de Tarjetas: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

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

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

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

Total de Tarjetas del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total 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 total 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 total 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 total 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 total 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 - Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el primer tiempo del encuentro.

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

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

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

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

Primera Mitad - Total de Tarjetas del Equipo Local : Se debe predecir si el total de tarjetas registradas para el equipo Local durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total 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 total 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 Anotación / 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 anotado 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 anotará 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.

X jugador anotará en cualquier momento: Se debe predecir que el jugador elegido anotará 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 anotará 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 anota 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 anotará 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 anotado el último gol

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

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

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

Jugador en anotar el gol "x" y 1x2: Se debe predecir el jugador que anotará 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 anotará 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 anotará 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 anota al menos tres goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido

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

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

Más tiros: Tienes que predecir cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de tiros.

Más tiros a puerta: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de tiros a puerta.

Otros 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 otro 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 otro resultado).

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

Ambas mitades más de 1.5: Se debe predecir que más de 1.5 goles son anotados 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 anotados 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 anotados 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 anotados por el equipo Visitante.

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

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

Gol en propia puerta: Se debe predecir si un autogol será anotado 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 tomada en cuenta.

Anota un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será anotado 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 tomada 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.

Posesión 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 totales de la jornada X: Se debe predecir la cantidad total de goles anotados durante la Jornada X del campeonato seleccionado. En caso de que un solo partido sea pospuesto para son añadidos dos goles

Goles totales día X: Tienes que predecir el número total 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: Total de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: e.g.: Total de goles Matchday 36 Italia - Serie B = WIN más de 15

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

Tiros del partido a puerta: Tendrá que pronosticar si el número total de tiros a puerta realizados por ambos equipos en el tiempo regular (90 Min.) es menor (menos) o mayor (más) que la línea indicada.

Tiros de partido: Tendrá que pronosticar si el número total de tiros totales realizados por ambos equipos en el tiempo regular (90 Min.) es menor (menos) o mayor (más) que la línea indicada.

Poseción de balón competidor 1: Tendrá que pronosticar si en el partido, el competidor 1 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el tiempo regular y la prórroga, incluida.

Poseción de balón competidor 2: Tendrá que pronosticar si en el partido, el competidor 2 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el tiempo regular y la prórroga, incluida.

Jornada X - total equipos locales: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos locales.

Jornada X - total de equipos visitantes: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos visitantes.

Jornada X - más goles equipos locales o visitantes: Debe pronosticar, para la jornada dada, si el equipo local o el equipo visitante marcarán la mayor cantidad de goles en total.

Jornada X - total de victorias del equipo local: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos locales.

Jornada X - empates totales: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos partidos terminarán en empate.

Jornada X - total de victorias del equipo visitante: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos visitantes.

➤ **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 patea 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, handicap.

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 total desde a hasta b
- 1 minuto - tiros de esquinas totales desde a hasta b
- 1 minuto - tarjetas totales desde a hasta b
- 1 minuto - fueros de juego totales desde a hasta b
- 1 minuto - penaltis totales desde a hasta b

Mercados de 5, 10, 15 minutos:

- 1x2 desde a hasta b
- X gol desde a hasta b
- goles total 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 totales desde a hasta b
- Tiros de esquina totales del competidor 1 desde a hasta b
- Tiros de esquina totales 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 - Outrights

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 Tottenham.

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

Equipo en anotar menos goles: Se debe predecir cuál será el equipo con menos goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan 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 anotará más goles durante el torneo. Los goles anotados en otras 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.

Etapas 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 anotar más goles: Se debe predecir qué equipo anotará más goles durante su participación a lo largo de la competencia.

Anotador 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 anotados. 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.

Tie Break: 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 tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo.

Super Tie Break: Tiene una descripción similar al Tie break, 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 tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo. Un tie break o super tie break se considera válido si la decisión de dicho tie break se realiza antes del comienzo del mismo.

Como se manejan los Tie breaks en grandes torneos

Australian Open. En el Australian Open, en juegos sencillos se usa el método super tie break 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 tiebreak en lugar de un set final.

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

US Open. Para el US Open, los jugadores usan un tie break 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 tie break.

Mercados principales

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

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

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.

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 invalido.

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

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

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un tie break 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 Totales (Más/Menos) Jugador 2: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un tie break 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 & Total: Consiste en predecir el ganador del partido y si el total de juegos es mayor o menor que el margen ofrecido.

Tiebreak (si / no): Se debe predecir si habrá o no un tie break 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.

Total de sets: Se debe predecir si el total de sets del encuentro es mayor o menor que el margen total 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.

Total de juegos del Set X: Se debe predecir si el número total 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 total de juegos completados durante el set X es un número par o impar.

Habrà un tiebreak en el Set X : Se debe predecir si habrá un tiebreak 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 o 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” game Y - Ganador primeros x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá marcar X puntos ganados antes en un juego específico.

Tenis - Outrights

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 otro.

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.

Total (Más de/Menos de) (incl.Prórroga): Se debe predecir si el número total 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.

Handicap (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 totales por equipo (Local - Visitante) (incl.OT): Se debe predecir el total de puntos anotados 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, otorgando 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 total de puntos no puede estar por fuera de este intervalo.

Ganador + Total: 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.

Total (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 totales 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 totales 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 anotación X punto (incl. Prórroga): Se debe predecir cuál será el tipo de anotación 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

¿Qué equipo gana el salto entre dos?: Tienes que pronosticar qué equipo ganará el salto entre dos.

Margen de victoria de cualquier equipo (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar si algún equipo ganará con los márgenes dados (incl. Prórroga).

X-ésimo timeout: Tienes que pronosticar qué equipo pedirá el timeout X.

X tiro libre anotado: Tendrá que pronosticar si se marcará o no el X tiro libre.

Primer punto / ganador doble (incl. Prórroga): Tienes que pronosticar qué equipo anotará el primer punto y qué equipo ganará el partido (incl. Prórroga).

Tiempo del primer punto (segundos transcurridos): Tienes que pronosticar si el primer punto se anotará después o antes del marco de tiempo dado.

Método de puntuación de la primera canasta: Tienes que predecir el método de puntuación de la primera canasta.

Resultado de la primera posesión: Hay que pronosticar el resultado de la primera posesión.

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 - Handicap: 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 - Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total 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 total 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 cantidad total de puntos anotados durante la primera mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Mercados de Segunda mitad

2a Mitad - Apuesta sin empate: Debe pronosticar 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, este mercado se anulará.

Segunda mitad - Handicap: 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 total de puntos anotados 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 Handicap: 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 Total: Se debe predecir si el número total 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 Total Local/Visitante: Se debe predecir si el número total 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 anotados al finalizar el evento.

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

Qué equipo ganará cada cuarto: Hay que pronosticar cuál de los dos equipos ganará todos los cuartos (en caso de empate en cualquier cuarto, la apuesta se pierde).

***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 anotará, 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).

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

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

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

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

Primer jugador en anotar un punto de campo de 3: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en anotar 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 anotará la mayor cantidad de puntos.

H2H rebotes por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de rebotes.

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 anotará, 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).

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

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

Más Puntos (solo jugadores listados - incl. Prórroga): Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de puntos (incl. Prórroga).

Más Pts+Reb+Ast (solo jugadores listados - incl. Prórroga): Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará más puntos+rebs+asistencias (incl. Prórroga).

Para grabar un doble doble: Tienes que pronosticar si los jugadores dados registrarán un doble doble.

Más rebotes: Tienes que predecir cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de rebotes.

Más asistencias: Tienes que predecir cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de asistencias.

Primer anotador de puntos: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará el primer punto del partido.

Baloncesto - Outrights

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 anotará más puntos durante el torneo. Puntos marcados en otras 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 total 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 otro 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 anotará más puntos durante el torneo especificado. Puntos anotados en cualquier otra competición no serán tenidos 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 Anotadores: Se debe predecir cuál de los dos jugadores seleccionados anotará más puntos durante el torneo seleccionado. Los puntos marcados en otras competencias no serán tenidos en cuenta para este tipo de mercado. Si ambos jugadores anotan 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 tomada en cuenta. Las decisiones tomadas al finalizar los playoffs no serán tomadas 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 total de victorias (más de/menos de) para el equipo seleccionado durante el torneo de acuerdo al sitio oficial de la competencia.

Premios - Most Improved Player (Temp. Regular): Se debe predecir qué jugador recibirá el premio al Jugador de Mayor Progreso (Most Improved Player) 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 - Sixth man of the year: Se debe predecir a cuál jugador se le otorgará el premio (Sixth Man of the Year) 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 / HOCKEY SOBRE HIERBA

El resultado de una apuesta en un evento de hockey sobre hielo / hockey sobre hierba 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.

Handicap (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).

Total (incluido prórroga y penaltis): Se debe predecir si el número total 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 anotan (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

Total (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.

Total del equipo local/visitante: tienes que predecir si el número total 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 períodos 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 total de goles marcados es igual al total 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 total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántos goles totales (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 anotará durante todo el partido.

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

Goles exactos de visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará 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 anota), X (ninguno anota), 2 (equipo visitante anota).

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

prórroga - total: Se debe predecir si el número total 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 anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo local anotará en todos los períodos durante el partido.

El equipo visitante anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante anotará 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
falta 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.

Partido ir a tanda: Hay que pronosticar si el partido irá a tanda.

Ambos equipos marcan dos veces (excluyendo prórroga y penales): Tendrá que pronosticar si ambos equipos marcarán dos veces en el partido (se excluyen la prórroga y los penaltis).

Total de minutos de penalización (más/menos): Tienes que pronosticar si el total de minutos de penalización estará por encima o por debajo de la línea dada.

.

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.

Total del período: Se debe predecir si el número total de goles anotados durante el período mencionado estará por encima o por debajo del margen ofrecido

Primer gol del período: Se debe predecir qué equipo anotará el primer gol del período ofrecido.

Último gol del periodo: Se debe predecir qué equipo anotará el último gol del período ofrecido.

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

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

Período - total Equipo visitante: Se debe predecir si el número total de goles anotados 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 anotarán durante el período ofrecido.

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

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

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

Periodo - 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.

Periodo - 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.

X período-Cualquier equipo marcará: Hay que pronosticar si alguno de los equipos marcará en el X periodo.

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 OT).

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 OT).

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 OT). 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 OT).

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 OT).

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 OT). 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 OT).

Hockey Sobre Hielo / Hockey Sobre Hierba - Outrights

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

Posición en el Draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador mencionado en el Draft 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 tomada 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, Handicap, 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.

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

Handicap: 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 total 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.

Handicap (3 way): Debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Totales 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 & Totales: 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 anotados comparado con la otra.

Mitad con mayor marcador de equipo: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra 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 anotados comparado con el equipo rival.

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

Rango de goles por equipo: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total 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 - Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Prórroga - Handicap: Se debe predecir el resultado final de la Prórroga tomando en cuenta el número de handicap 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 -1a mitad- handicap x:y: Debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Primera mitad -1a mitad- handicap: apuesta en la que se debe decidir el ganador del primer tiempo con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el hándicap se suma o resta el puntaje correcto, y luego de dicha operación, se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Total: 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 total: 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 total: 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 total 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 & Total: 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 anotados en total 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 anotados en total 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 anotados en total 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 total 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-Outrights

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

Total (incl. OT) (Menos/Más): Se debe predecir si el número de puntos anotados durante todo el juego estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, Incluye prórroga

Total equipo local (Menos/Más) Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea ofrecida, incluye prórroga

Total equipo visitante (Menos/Más) Se debe predecir si el número total de puntos anotados 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 la totalidad 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 anotar (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotara), X (Ninguno anotara) y 2 (Equipo visitante anotara)

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

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

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

Total touchdowns (incl. prórroga): Se debe predecir si el número total de touchdowns anotados durante el partido y la prórroga.

Total puntos de campo anotados (incl. Prórroga): Se debe predecir si el número total de puntos de campo anotados durante el partido y la prórroga.

Total turnovers (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de turnovers durante el partido y la prórroga.

Total sacks (incl. Prórroga): Se debe predecir el número total de sacks durante el partido y la prórroga

Equipo en anotar "X" gol de campo (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo anotará 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 total de puntos anotados 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 total de goles anotados 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 total de goles anotados 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 anotados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta y si la mitad no se completa el mercado se cancela

Primera mitad - handicap: 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 - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados 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 total de puntos anotados durante la primera mitad es un número par o impar.

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

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

Primera 1x2 & Primera mitad total: Tienes que pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el 1ª mitad.

Hándicap de la 1ª mitad y total de la 1ª mitad: Debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para la primera mitad.

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 - handicap: 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 - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados 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

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 - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados 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 - handicap: 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.

1er cuarto 1x2 y 1er cuarto total: Tiene que pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

Hándicap del 1er cuarto y total del 1er cuarto: Debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

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 - Total de yardas ganadas del competidor: Se debe predecir el total 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 anota 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 "otros"

*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 total de yardas ganadas en una jugada.

Especiales por jugador:

Yardas de pase del jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas de pase que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Yardas de pase del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas de pase registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Pases completos del jugador: Consiste en predecir la cantidad de pases completos que registrará el jugador específico, solo el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Pases completos de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos pases completos registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Pases touchdown de jugador: Consiste en predecir la cantidad de pases touchdown que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Pases touchdown de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos pases touchdowns registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Intentos rushing del jugador: Consiste en predecir la cantidad de intentos rushing que registrará el jugador específico, solo el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Intentos rushing del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos intentos de rushing registrará el jugador específico, solo el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Yardas rushing de jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas rushing que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Yardas rushing de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas rushing registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Rushing touchdowns de jugador: Consiste en predecir la cantidad de rushing touchdowns que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Rushing touchdowns de jugador (at least): Consiste en predecir al menos cuántos rushing touchdowns registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Recepciones del jugador: Consiste en predecir la cantidad de recepciones que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Recepciones del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas recepciones registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Yardas recibidas del jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas de recepción que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Yardas recibidas del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas de recepción registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Touchdowns recibidos del jugador: Consiste en predecir la cantidad de touchdowns recibidos que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Touchdowns recibidos del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos touchdowns de recepción registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc OT).

Jugador que anotará el primer touchdown: prediga qué jugador que anotará el primer touchdown del partido.

Intercepciones totales lanzadas por QB: Consiste en predecir la cantidad de intercepciones totales que registrará el jugador específico, solo el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Mayor tiempo completo por QB: Consiste en predecir la finalización más larga que registrará el jugador específico, solo el tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Capturas de jugador: Consiste en predecir la cantidad de capturas que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Rush más largo del jugador: Consiste en predecir el rush más largo que registrará el jugador específico, solo tiempo estándar a menos que el mercado lo especifique (Inc Prórroga).

Primer intento rush del JUGADOR: Prediga qué jugador registrará el primer intento rush del partido.

Primera recepción del JUGADOR: Predecir qué jugador registrará la primera recepción del partido.

Primera finalización por QB: prediga qué QB registrará la primera finalización del partido.

Jugada de rush más larga en el juego: prediga qué jugador registrará la jugada de rush más larga del partido.

Recepción más larga en el juego: prediga qué jugador registrará la recepción más larga del partido.

Head-to-head yardas de pases de jugadores: Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas por pase en el partido.

Head to Head complementos de pases de jugadores: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más pases completos en el partido.

Head-to-head yardas de rush de jugadores: Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas de rush en el partido.

Head-to-head yardas de recibiendo de jugadores: Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más yardas recibiendo en el partido.

Head-to-head recepciones de jugadores: Consiste en pronosticar cuál de los jugadores mencionados registrará más recepciones en el partido.

Acarreos del jugador: Tiene que predecir cuántos acarreos registrará al menos el jugador listado.

Jugador (defensivo) para tener una intercepción: Tiene que pronosticar si el jugador listado registrará una intercepción.

Primer rush del jugador (incl. Prórroga): debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará el primer rush.

Intentos de rush de los jugadores (al menos): debe predecir al menos cuántos intentos de rush registrará el jugador de la lista.

: debe predecir al menos cuántas yardas terrestres registrará el jugador indicado.

Yardas de rush del jugador (al menos): Tiene que pronosticar al menos cuántas yardas de rush registrará el jugador de la lista.

Tds de rush del jugador (al menos): Tienes que predecir al menos cuántos tds corriendo registrará el jugador listado.

Recepciones de jugadores (al menos): debe pronosticar al menos cuántas recepciones registrará el jugador listado.

Al menos yardas por recepción del jugador: debe predecir al menos cuántas yardas por recepción registrará el jugador indicado.

Jugador que recibe tds (al menos): debe predecir al menos cuántos tds de recepción registrará el jugador enumerado.

Touchdowns del jugador al menos: debe predecir al menos cuántos touchdowns registrará el jugador en la lista.

Intentos de pase del jugador: debe pronosticar cuántos intentos de pase (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Pases completos más largos del jugador: debe predecir qué jugador registrará los pases completos más largos.

Jugador rushing y recibiendo yardas: debe predecir cuántas yardas rushing y recibiendo (más/menos) registrará el jugador en la lista.

Puntos de patadas del jugador: Tiene que pronosticar cuántos puntos de patadas (más o menos) anotará el jugador de la lista.

Intercepciones lanzadas de jugador: Tiene que pronosticar cuántas intercepciones (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Recepción más larga del jugador: debe pronosticar qué jugador registrará la recepción más larga.

Entradas totales del jugador: debe pronosticar cuántas entradas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Capturas totales del jugador: Tiene que pronosticar cuántas capturas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Yardas de pases de jugador 1ª mitad: Tiene que pronosticar cuántas yardas por pase (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Pases de TD del jugador en la 1ª mitad: Tiene que pronosticar cuántos pases de TD (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Primer rush del jugador (incl. Prórroga): Debe predecir qué jugador registrará el primer rush.

Posición del jugador del 1er TD: Tienes que pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su primer TD.

Posición del jugador del último TD: Tienes que pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su último TD.

QB para tener una intercepción: Debe predecir si el QB enumerado registrará una intercepción.

Finalización más larga de QB (incl. Prórroga): Debe predecir qué QB registrará la finalización más larga.

QB primera finalización (incl. Prórroga): debe predecir qué QB registrará la primera finalización.

Cualquier QB para lanzar por 300+ yardas (incl. Prórroga): Tiene que predecir si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 300+ yardas.

Cualquier QB para lanzar por 350+ yardas (incl. Prórroga): Debe predecir si algún mariscal de campo enumerado registrará un lanzamiento de 350+ yardas

Cualquier QB para lanzar por 400+ yardas (incl. Prórroga): Tiene que predecir si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 400+ yardas.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas de rush (incl. Prórroga): Debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará más de 100+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas de rush (incl. Prórroga): Debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará más de 150+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas recibiendo (incl. Prórroga): Debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 100+ yardas recibiendo.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas recibiendo (incl. Prórroga): Debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 150+ yardas recibiendo.

Más yardas de recepción (solo jugadores listados, incl. Prórroga): debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más yardas por pase Jugador 1 vs Jugador 2: Debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por pase.

Más pases completados Jugador 1 vs Jugador 2: debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases completados.

Más yardas por rush Jugador 1 vs. Jugador 2: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por rush.

Más yardas de recepción Jugador 1 vs Jugador 2: Debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más recepciones Jugador 1 vs Jugador 2: Debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de recepciones.

Más descartes Jugador 1 vs Jugador 2: debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará el mayor número de descartes.

Más goles Jugador 1 vs Jugador 2: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores enumerados anotará más goles.

Más marks Jugador 1 vs Jugador 2: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de marks.

Más pases-tds Jugador 1 vs Jugador 2: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases de touchdown.

Más yardas de rushing: Tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de rushing.

Más yardas de recepción: Tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas recibidas.

Más 1er downs: Tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de primeros downs.

Más capturas: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de capturas.

Especiales por Equipo

Competidor 1/Competidor 2 despejes: Tiene que pronosticar cuántos despejes (más o menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 capturas: Tiene que pronosticar cuántas capturas (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 total de tiros de campo: Tiene que pronosticar cuántos goles de campo (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Total de tiros de campo del competidor 1/competidor 2 de 2 vías: Tiene que pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Competidor 1 y el Competidor 2

Competidor 1/Competidor 2 total de turnovers: Debe predecir cuántos turnovers totales (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 para puntuar en su primer drive: Tiene que pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 anotará en su primer drive.

Competidor 1/Competidor 2 total de touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2

Competidor 1/Competidor 2 despeje más largo: Tiene que pronosticar cuál será el despeje más largo que registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 despeje más corto: Tiene que pronosticar cuál será el despeje más corto que registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 yardas brutas de despeje: Tiene que pronosticar qué yardas brutas de despeje (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 yardas ofensivas net: Debe predecir cuántas yardas ofensivas net (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 yardas rushing: Tiene que pronosticar cuántas yardas terrestres (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 total de conversiones del 4º down: Debe pronosticar cuántas conversiones de 4.º abajo (por encima o por debajo) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 rushing touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns por tierra (por encima o por debajo) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 Puntos totales de la primera mitad: Tiene que pronosticar cuántos puntos (más/menos) anotarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en la primera mitad.

Competidor 1/Competidor 2 yardas totales de gol de campo: Tiene que pronosticar cuántas yardas totales de gol de campo (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 total de rushing touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns por tierra (más o menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 total 1er downs: Tiene que pronosticar cuántos primeros downs (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 total de conversiones de 3er down: Debe pronosticar cuántas conversiones de terceras oportunidades (por encima o por debajo) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2.

Primer resultado del drive Competidor 1/Competidor 2: Tiene que pronosticar cuál será el resultado del primer drive del Competidor 1/Competidor 2.

Primera jugada de puntuación Competidor 1/Competidor 2: Tiene que pronosticar cuál será la primera jugada puntuable del Competidor 1/Competidor 2.

Competidor 1 / Competidor 2 mitades ganadas: Tienes que pronosticar qué mitades ganará el Competidor 1/Competidor 2.

Competidor 1/Competidor 2 cuartos ganados: Debe pronosticar qué cuartos ganará el Competidor 1/Competidor 2.

El Competidor 1/Competidor 2 anotará más puntos en: Tienes que predecir en cuál de los marcos de tiempo dados, el Competidor 1/Competidor 2 anotará más puntos.

Total de touchdowns del competidor 1/competidor 2 en la 1ª mitad: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en la primera mitad.

2ª mitad - Touchdowns totales del Competidor 1/Competidor 2: Debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en la segunda mitad.

1ª mitad - Tiros de campo del Competidor 1/Competidor 2: Debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en la primera mitad.

2ª mitad - Tiros de campo del Competidor 1/Competidor 2: Debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en la segunda mitad.

Competidor 1/Competidor 2 para anotar primero y ganar el partido: Debe pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 anotará primero y ganará el partido.

Competidor 1/Competidor 2 para anotar primero y perder el partido: Debe pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 anotará primero y perderá el partido.

Competidor 1/Competidor 2 para puntuar en cada cuarto: Tiene que pronosticar si Competidor 1/Competidor 2 anotará en cada trimestre.

Competidor 1 / Competidor 2 para anotar en ambas mitades: Tiene que pronosticar si Competidor 1/Competidor 2 marcará en ambas mitades.

Competidor 1/Competidor 2 para ganar todos los cuartos: Debe pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 ganará todos los cuartos.

Competidor 1 / Competidor 2 para ganar ambas mitades: Debe pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 ganará ambas mitades.

Competidor 1/Competidor 2 para conseguir el 1er down: Tiene que pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 conseguirá el primer drive.

Equipo en anotar el gol de campo más largo: Tienes que pronosticar qué equipo marcará el gol de campo más largo.

Equipo con mayor retorno de KickOff en el partido: Tendrá que pronosticar qué equipo registrará la devolución de KickOff más larga del partido.

Equipo con el juego más largo de Scrimmage: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la jugada más larga desde el Scrimmage en el partido.

Equipo con más 3er Down Conversión en el partido: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de conversiones de 3er down en el partido.

Equipo con más Jugadas Ofensivas en el partido: Tienes que pronosticar qué equipo registrará más jugadas ofensivas en el partido.

Equipo con más yardas de penalización aceptadas en el partido: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de yardas penales aceptadas en el partido.

Equipo con más despejes: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de despejes en el partido.

Equipo con mayor puntaje Cuarto: Tienes que pronosticar qué equipo registrará el cuarto con mayor puntuación en el partido.

Un equipo anota 3 veces seguidas: Tienes que pronosticar si al menos un equipo marcará 3 veces seguidas.

Primer equipo en entrar en la zona roja: Hay que pronosticar qué equipo entrará primero en la zona roja.

Primer equipo en anotar dentro de la zona roja: Tienes que pronosticar qué equipo marcará primero desde dentro de la zona roja.

Equipo con más tiempo de posesión: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de tiempo de posesión en el partido.

Equipo en anotar el touchdown más largo: Tienes que pronosticar qué equipo anotará el touchdown más largo del partido.

Equipo en anotar el primer touchdown: Tienes que pronosticar qué equipo marcará el primer touchdown del partido.

Equipo en anotar el último touchdown: Tiene que pronosticar qué equipo marcará el último touchdown del partido.

Equipo que cometerá el primer turnover: Tendrá que pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover en el partido.

Equipo que no comete turnovers: Tienes que pronosticar qué equipo no cometerá turnovers

Equipo que gana la moneda: Tienes que pronosticar qué equipo ganará la moneda.

1er equipo en despejar: Tienes que pronosticar qué equipo despejará primero.

Primer equipo en despejar 3 veces: Tienes que pronosticar qué equipo será el primero en despejar 3 veces.

Qué equipo tendrá el despeje bruto más largo: Tienes que pronosticar qué equipo registrará el despeje bruto más largo del partido.

Equipo con la devolución de despeje más larga en el partido: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la devolución de despeje más larga del partido.

Equipo en anotar el touchdown más corto: Tienes que pronosticar qué equipo registrará el touchdown más corto del partido.

Equipo con el drive más largo (yardas) que resulte en un touchdown: Tienes que pronosticar qué equipo registrará el drive más largo (en yardas) que resulte en un touchdown.

Equipo en tener el drive más largo (yardas) resultando en un gol de campo anotado: Tienes que pronosticar qué equipo registrará el drive más largo (en yardas) que resultará en un gol de campo.

Equipo en anotar el último gol de campo: Tiene que pronosticar qué equipo marcará el último gol de campo.

Primer equipo en obtener un primer down: Tiene que pronosticar qué equipo conseguirá un primer down primero.

Equipo para cometer el primer turnover del partido: Tiene que pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover del partido.

Equipo en tener el gol de campo más largo: You have to predict which team will have the longest field goal.

Equipo que comete la primera penalización aceptada: Tendrá que pronosticar qué equipo cometerá el primer penalti aceptado.

Equipo en tener el gol de campo más largo: Tiene que pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más largo.

Equipo en ganar más yardas de pases: Tienes que pronosticar qué equipo ganará más yardas de pases.

Equipo en ganar más yardas de rushing: Tienes que pronosticar qué equipo ganará más yardas de rushing.

Equipo con más turnovers cometidos: Tienes que pronosticar qué equipo cometerá más turnovers.

Último equipo en anotar en la 1ª mitad: Tendrá que pronosticar qué equipo marcará último en la 1ª mitad.

Equipo en anotar el X Touchdown: Tienes que pronosticar qué equipo anotará el X-ésimo touchdown.

¿Puntuará el Competidor 1/Competidor 2 en su primer drive?: Debe pronosticar si el Competidor 1/Competidor 2 puntuará en su primer drive.

X cuarto - Total de touchdowns del Competidor 1/Competidor 2: Debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en el X cuarto.

X cuarto - Tiros de campo del Competidor 1/Competidor 2: Debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Competidor 1 y el Competidor 2 en el X cuarto.

Ofensa del primer equipo en cruzar la línea de la yarda 50: Tienes que pronosticar qué equipo ofensivo cruzará primero la línea de 50 yardas.

Equipo en tener el gol de campo más corto: Tienes que pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más corto.

Equipo con el cuarto de mayor puntuación: Tienes que pronosticar qué equipo tendrá el cuarto con mayor puntuación.

Equipo con el cuarto de puntuación más bajo: Tienes que pronosticar qué equipo tendrá el cuarto de puntuación más bajo.

Equipo tendrá un primer desafío de entrenadores: Equipo para tener un primer desafío de entrenadores:

Equipo para pedir el primer timeout: Tienes que pronosticar qué equipo pedirá primero un timeout.

Equipo en registrar la 1ª captura: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la primera captura.

Equipo para llamar 1er timeout: Hay que pronosticar qué equipo llamará primer timeout.

Mayor ventaja (cualquier equipo) Más/Menos: Tienes que pronosticar cuál será la mayor ventaja en el juego (por encima o por debajo) de cada equipo.

¿El equipo que gane el lanzamiento de la moneda ganará el partido? Tienes que pronosticar si el equipo que gane la moneda también ganará el partido.

¿Ganará el Competidor 1/Competidor 2 la moneda y ganará el partido?: Debe predecir si el Competidor 1/Competidor 2 ganará el sorteo y ganará el partido.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad: Tienes que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 2ª mitad: Tienes que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la segunda mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto: Hay que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto.

Equipo en anotar las primeras victorias: Tienes que pronosticar si el equipo que anota primero, también ganará el partido.

Equipo en anotar las últimas victorias: Tienes que pronosticar si el equipo que marque último también ganará el partido.

Cualquier equipo para anotar 4 veces seguidas: Tienes que pronosticar si alguno de los equipos marcará 4 veces seguidas.

Cada equipo para anotar un touchdown en cada mitad: Tienes que pronosticar si cada equipo anotará al menos un touchdown en cada mitad.

Cada equipo para anotar dos touchdowns en cada mitad: Tienes que pronosticar si cada equipo anotará al menos dos touchdowns en cada mitad.

Cualquier equipo que anote 40+ puntos: Tienes que pronosticar si algún equipo anotará 40+ puntos.

Otros Mercados Estadísticos

Gol de campo más largo anotado: Tienes que pronosticar cuál será el gol de campo más largo (más/menos) anotado en el partido.

Gol de campo más corto anotado: Tienes que pronosticar cuál será el gol de campo más corto (más/menos) anotado en el partido.

Resultado del primer drive (Incl. Prórroga): Tienes que pronosticar el resultado del primer drive.

Primera jugada ofensiva del partido (incl. Prórroga): Hay que pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Total de penaltis aceptados: Hay que pronosticar cuál será el número total de penaltis aceptados (más/menos) en el partido.

Total de intentos de pase: Tienes que pronosticar cuál será el número total de intentos de pase (más/menos) en el partido.

Pases completos totales: Tienes que pronosticar cuál será el número total de pases completos (más/menos) en el partido.

Total yardas de pase: Tienes que pronosticar cuál será el número total de pases (más/menos) en el partido.

Total 1er downs: Tienes que pronosticar cuál será el número total de 1er downs (más/menos) en el partido.

Total de despejes: Tienes que pronosticar cuál será el número total de despejes (más/menos) en el partido.

Total de touchdowns 2-way: Tienes que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el partido.

Intercepciones totales: Tienes que pronosticar cuál será el número total de intercepciones (más/menos) en el partido.

Entradas defensivas totales: Tienes que pronosticar cuál será el número total de entradas defensivas (más/menos) en el partido.

Touchdown más largo anotado: Tienes que pronosticar cuál será el touchdown más largo (más/menos) anotado en el partido.

Touchdown más corto anotado: Tienes que pronosticar cuál será el touchdown más corto (más/menos) anotado en el partido.

X cuarto - touchdowns totales: Hay que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el X cuarto.

1er tiempo - goles de campo: Debe pronosticar cuál será el número total de goles de campo (más/menos) en el primer tiempo.

X cuarto - tiros de campo: Hay que pronosticar cuál será el número total de tiros de campo (más/menos) en el X cuarto.

Total de números de camiseta para anotadores de touchdown (las conversiones de 2 puntos no cuentan): Debe pronosticar cuál será el número total de números de camiseta para anotadores de touchdown (más/menos de) en el partido.

¿Habrá un punto extra perdido después de un touchdown? (Sólo patada): Tienes que pronosticar si se perderá un punto extra después de un touchdown (solo patada).

¿Se decidirá el juego exactamente por 3 puntos ? Debe predecir si el juego se decidirá exactamente por 3 puntos.

¿Habrá una conversión de 2 pt?: debe predecir si habrá una conversión de 2 pt.

Juego a empatar después del 0-0: Hay que pronosticar si el juego estará empatado después del 0-0.

Total touchdowns 3-vías: Tienes que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el partido.

Primer método de puntuación de 3 vías: debe pronosticar cuál será el primer método de puntuación (3 vías).

Primer método de puntuación 6-vías: Tienes que pronosticar cuál será el primer método de puntuación (6 vías).

Primer tipo de turnover 3-vías: Tienes que pronosticar cuál será el primer tipo de turnover (3-vías).

Primera jugada ofensiva del partido: Hay que pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Último método de puntuación: Tienes que pronosticar cuál será el último método de puntuación.

Resultado del desafío del 1er entrenador: Tienes que pronosticar cuál será el resultado del desafío del 1er entrenador.

Cuántos jugadores tendrán un intento de pase: debe pronosticar cuántos jugadores (más/menos) tendrán un intento de pase.

Quién tendrá más 1er downs: debe pronosticar quién tendrá más 1er downs.

Safety a puntuar: Tienes que pronosticar si se puntuará una safety.

Conversión exitosa de 2 puntos: Tienes que predecir si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Medio Tiempo - Canciones Totales: Tienes que pronosticar cuantas canciones sonarán en el medio tiempo.

Número de camiseta del primer anotador de touchdown: Tienes que predecir el número de camiseta del primer anotador de touchdown

Total de yardas brutas de despeje del partido: debe pronosticar cuál será la cantidad bruta total de yardas de despeje (más/menos de) en el partido.

Longitud (Yardas) del Drive más largo: Tienes que pronosticar cuál será la longitud del drive más largo (más/menos de yardas) en el partido.

Yardas net ganadas en la apertura del juego: debe predecir cuántas yardas net se ganarán en la apertura del juego (más/menos).

Primeras yardas anotadas: Tienes que pronosticar cuáles serán las primeras yardas anotadas (más/menos).

Primeras yardas de touchdown: Tienes que pronosticar cuáles serán las primeras yardas de touchdown (over/under).

Distancia del 1er gol de campo exitoso: Tienes que pronosticar cuál será la distancia del 1er gol de campo exitoso (más/menos de yardas) en el partido.

Total de yardas de gol de campo: Tienes que pronosticar cuál será el número total de yardas de gol de campo (más/menos) en el partido.

Total de conversiones de 3er down: Tienes que pronosticar cuál será el número total de conversiones de 3rd down (más/menos) en el partido.

Conversiones totales del 4to down: Tienes que pronosticar cuál será el número total de conversiones del 4to down (más/menos) en el partido.

Total de kickoffs: Tienes que pronosticar cuál será el número total de kickoffs (más/menos) en el partido.

Total de yardas ofensivas netas: Tienes que pronosticar cuál será el número total de yardas ofensivas net (más/menos) en el partido.

Total de jugadores que tendrán un intento de pase: Tienes que pronosticar cuál será el número total de jugadores que tendrán un intento de pase (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con recepciones: Hay que pronosticar cuál será el número total de jugadores con recepciones (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con intentos de rush: Tienes que pronosticar cuál será el número total de jugadores con intentos de rush (más/menos) en el partido.

Total de intentos de rushing: Tienes que pronosticar cuál será el número total de intentos de rushing (más/menos) en el partido.

Total de yardas de TD: Tienes que pronosticar cuál será el total de yardas de touchdown (más/menos) en el partido.

Total de pases de touchdown: Tienes que pronosticar cuál será el número total de pases de touchdown (más/menos) en el partido.

Mayor ventaja del juego: debe pronosticar cuál será la mayor ventaja (por encima o por debajo) del partido.

Mayor cantidad de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares: debe pronosticar cuál será el mayor número de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares.

Conversión exitosa de dos puntos: debe predecir si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Lanzamiento de moneda cantado correctamente: Tienes que predecir si el lanzamiento de la moneda se cantará correctamente.

Kickoff inicial para ser un touchback: Tienes que pronosticar si el kickoff inicial será un touchback.

Cualquier patada para golpear los palos: Tienes que predecir si alguna patada golpeará los palos.

¿Habrá un octopus?: Hay que pronosticar si habrá un octopus.

Cualquier despeje resultará en un touchback: debe predecir si algún despeje resultará en un touchback.

¿Habrá un despeje bloqueado?: debe pronosticar si habrá un despeje bloqueado.

¿Habrá un despeje falso o FG?: Tienes que predecir si habrá un despeje falso o FG.

¿Se devolverá un despeje para un touchdown ? Debe predecir si se devolverá un despeje para un touchdown.

1er drive - Gol de campo hecho: Tiene que pronosticar si habrá un gol de campo en el 1er drive.

Cualquiera de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial: debe predecir si alguno de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial.

Puntuación ofensiva en el 1er drive del juego: debe pronosticar si habrá una puntuación ofensiva en el 1er drive del juego.

1er gol de campo - en o después de que hayan transcurrido los 14:00 minutos: Tendrá que pronosticar si el primer gol de campo se marcará a partir del minuto 14:00.

1er puntaje - en o después de que transcurrieron los 7:00 minutos: Tienes que pronosticar si la primera puntuación se anotará en o después del minuto 07:00.

1er touchdown - en o después de que hayan transcurrido los 10:00 minutos: debe pronosticar si el 1er touchdown se anotará a partir del minuto 10:00

¿Habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos? Debe pronosticar si habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos.

La primera puntuación del juego es un touchdown: debe predecir si la primera puntuación del juego es un touchdown.

¿Habrá un cuarto sin goles?: Hay que pronosticar si habrá un cuarto sin goles.

Patada inicial para ser un touchback: Tienes que pronosticar si la patada inicial será un touchback.

¿Habrá un FG/XP perdido ? Tiene que predecir si habrá un FG/XP perdido.

Habrá un pick 6: Tienes que pronosticar si habrá un pick 6.

Equipo especial o touchdown defensivo anotado: debe pronosticar si habrá un touchdown de equipo especial o touchdown defensivo anotado.

¿Algún long snapper registrará una entrada o una asistencia ? Debe predecir si algún long snapper registrará una entrada o una asistencia.

¿Habrá una expulsión?: Tienes que predecir si habrá una expulsión.

¿Habrá un intento de flea-flicker? Tienes que predecir si habrá un intento de flea-flicker.

¿Habrá un kick-off devuelto para un touchdown?: Debe pronosticar si se devolverá un saque inicial para touchdown.

¿Puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad?: Tendrá que pronosticar si habrá puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad.

¿Habrá un regreso en el 4º cuarto?: hay que pronosticar si habrá una remontada en el 4to cuarto

Última jugada del partido para ser QB kneel: Tienes que pronosticar si la última jugada del partido será un quarterback de rodilla

¿Habrá puntuación en la última jugada del partido?: Tienes que pronosticar si habrá puntuación en la última jugada del partido.

¿Será la última jugada del juego un Quarterback Rush? Debe predecir si la última jugada del juego será un Quarterback Rush.

Más 1er downs: debe pronosticar quién hará más 1er downs

Duración del Himno Nacional: Hay que pronosticar cuál será la duración del himno nacional.

Moneda: debe predecir cuál será el resultado del lanzamiento de la moneda.

Color de Gatorade vertido en entrenador ganador: debe predecir cuál será el color de Gatorade vertido en entrenador ganador.

Quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl: Tienes que predecir a quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl.

Posición del MVP: Hay que pronosticar cuál será la posición del MVP.

1ª Jugada de Anotación: Hay que pronosticar cuál será la 1ª jugada de anotación.

Kickoff inicial devuelta para un touchdown: debe pronosticar si el kickoff inicial se devolverá para touchdown.

Cuarto del primer touchdown: Hay que pronosticar cuál será el cuarto del primer touchdown.

¿Qué será el primer turnover del juego?: Tienes que pronosticar que será el primer turnover del juego.

Touchdowns totales - Exacto: Tienes que pronosticar exactamente cuál será el número total de touchdowns en el partido.

Fútbol Americano-Outrights:

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 draft : Se debe predecir quién será la “X” elección en el draft mencionado

Posición en el draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador ofrecido en el draft 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 Superbowl: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará al Superbowl (Sí) o (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competencia.

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

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

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 totalidad.

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, Handicap y Totales) 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 ticket y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el ticket, 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.

Handicap (incl. entradas extras): Se predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Total (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos.

Total de carreras del Local (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de casa.

Total de carreras del visitante (incl. entradas extras) En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de Visitante.

Hits Totales (incl. entradas extras) : En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por ambos equipos.

Hits Totales del Local (incl. entradas extras): En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Local.

Hits Totales del Visitante (incl. entradas extras) : En esta apuesta debes especificar el número total 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.

Total 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 liquidado.

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 liquidado.

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 liquidado.

Hits totales en la entrada actual o la siguiente o total 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 liquidado.

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 liquidado.

Mercados de 'Primero en anotar X'/totales del equipo/Hits Totales: 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 anotar: En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan anotado. 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 anotada la primera carrera (incl. entradas extras): Predice en qué inning será anotada la primera carrera.

Ganador y Total : Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántas carreras totales (más / menos) se anotarán 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 totales 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 - total: En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada

X entrada - equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - handicap: Se debe predecir el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

X entrada- hits totales : Se debe predecir el número total de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits totales por equipo: Se debe predecir el número total 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 - total: Se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - handicap: 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 totales : Se debe predecir el número total de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hits totales por equipo: Se debe predecir el número total 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 anotar más de x.5 carreras (inc. entradas extras): Se debe predecir si ambos equipos anotarán más de X carreras en el partido o no.

Primero en anotar 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.

Total de entradas sin carreras: Se debe predecir cuántas entradas terminarán sin anotar (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.

Próxima entrada hit (sí/no): Tienes que pronosticar si habrá un hit en la próxima entrada.

Hit de la X entrada (sí/no): Tienes que pronosticar si habrá hit en la X entrada.

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 totales del Jugador(Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántas bases totales hará el jugador específico.

hits + runs + rbi del jugador: Consiste en predecir la cantidad de hits, carreras y rbi combinados que hará el jugador específico.

hits + runs + 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 totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más bases totales en el partido.

H2H ponches totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más ponches en el partido.

Hits del Jugador + total de bases: Consiste en predecir la cantidad de golpes combinados y el total de bases que hará el jugador específico.

Total de bases del jugador + carreras + rbi: Consiste en predecir la cantidad de bases, carreras y rbi totales combinados que hará el jugador específico.

Batter Hits: Consiste en predecir la cantidad de hits que registrará el batter específico.

Batter Total de Bases: Consiste en predecir la cantidad de bases totales que registrará el batter específico.

Ponches de Lanzador: Consiste en predecir la cantidad de ponches que registrará el lanzador específico.

Resultado de la N-ésima vez al bat del X jugador: Tienes que pronosticar el resultado de la N-ésima vez al bat del X-ésimo jugador.

X jugador en poncharse N enésima vez al bat: Tienes que pronosticar si el x-ésimo jugador se ponchará en su N-ésima vez al bate.

Más bases totales: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de bases totales.

Más ponches totales: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de ponches totales.

Béisbol-Outrights:

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

Ganador Division / 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 / RUGBY LEAGUE

A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas en partidos de Rugby / Rugby League 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.

Handicap (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.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante todo el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados 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 anotadora (Prelive): Se debe predecir cómo se anotarán 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 anotar 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 anotarán los puntos X en el 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

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 - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total de intentos: Se debe predecir si el número total de intentos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

1er tiempo - Total de intentos del equipo: Se debe predecir si el número total de intentos anotados 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 anotar 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 - Handicap: 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 - Handicap (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 total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debe predecir quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos totales (más/menos) se anotarán 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 - Handicap: 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 - Handicap (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 - Total de try: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try - Total de try del equipo: Se debe predecir si el número total de try anotados 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 / Rugby League -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 derrotas 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 otros, 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 piloto 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 cancela 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 piloto elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera): Se debe predecir a qué equipo pertenece el piloto ganador.

Margen de victoria (carrera): Se debe predecir si equipo/piloto ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto 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 piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerado ganador, el piloto 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 pilotos ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos pilotos se retiran o son descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los pilotos 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 otros, la FIA)

piloto que ganara la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida: esto también se llama hat-trick y tienes que predecir qué piloto ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer piloto en hacer una parada en boxes: Se debe predecir qué piloto hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador: Se debe predecir la posición de salida del piloto ganador de la carrera

Nacionalidad del piloto 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 otros, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el piloto 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 pilotos clasificados: Se debe predecir cuántos coches/pilotos se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué piloto realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Retiro del primer piloto: Se debe predecir qué piloto 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 pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en 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 pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en 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 piloto seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole): Se debe predecir qué equipo / piloto ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica..

Podio (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Pilotos y Constructores): Este tipo de mercado se liquidará en base al total de puntos conseguidos por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Piloto / equipo de campeonato H2h(general): Se debe predecir qué piloto / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de pilotos actual. Si ambos pilotos / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA); lo que significa que sólo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

CARRERA DE MOTOS

El resultado de una apuesta en un evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, 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 motos:

Ganador (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. En caso de que ambos pilotos se retiren o sean descalificados en la misma vuelta, este tipo de apuesta se considerará cancelada.

Ganador (Pole): Se debe predecir si el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir si el piloto elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Lo mejor del grupo (carrera, pole): Se debe predecir qué piloto alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los pilotos 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 los deportes de invierno como el esquí de fondo, el esquí alpino, los saltos de esquí, el biatlón, el bobsled, el esquí estilo libre, el patinaje artístico, el snowboard, el skeleton, el patinaje de velocidad, el patinaje de velocidad sobre pista corta, el curling, el luge, la combinación nórdica, etc. cuentan como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia de 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 motivo, 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(primer, segundo o tercer 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 otro no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el otro 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 otro 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 otro 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 nocaouts 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.

Total de rondas: Se debe predecir el total 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 completará 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 Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados 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 total 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 - Total de puntos: Se debe predecir si el total 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 total 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 Outright:

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 otro 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 total 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 Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados 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 - Total de puntos: Se debe predecir si el total 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 total 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 Outright:

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 en 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.

Total 180s: Se debe predecir si el número total 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 Handicap: 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.

Total 180s equipo Local: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Total 180s equipo visitante : Se debe predecir si el número total 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 - handicap 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 - total de tramos: Se debe predecir si el total 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 total de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x - total de dardos: Tienes que predecir si el total 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 anotará 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 - total 180s: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo local: Tienes que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total 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 anotará 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 anotará 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 anotará 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 penalty 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 anotar: Se debe predecir cuál de los dos equipos anotará el próximo gol. Es posible también apostar en “sin gol” (no habrá un próximo gol).

Ambos equipos anotan: 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 Total, Visitante y totales: Se debe predecir si el total 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.

Total (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 totales están por encima de una cantidad específica, si se apuesta en “Menos de” quiere decir que los goles totales 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.

Handicap: 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 total serán marcados por el equipo Local.

Visitante rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total 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 anotará el gol X durante la primera mitad del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Primera mitad – Handicap: Se debe predecir el resultado final de la primera mitad tomando en cuenta el margen de puntos de handicap especificado entre los paréntesis.

Primera mitad – Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado.

Otros 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 anotará el gol X durante la Prórroga del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Prórroga – Total: Se debe predecir si el número total 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 penalty.

Tiros de Penalti - Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X en la ronda de penalty.

SNOOKER

Si un partido comienza, pero no termina por algún motivo, 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 totales, 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 total 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.

Total: Se debe predecir el total 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 outrights:

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 potenciales 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 outrights, de grupo, de partido o de 18 hoyos.

Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier motivo (es decir, condiciones climáticas adversas), las apuestas en outrights realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en función del jugador al que se le haya otorgado 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 outrights después de la ronda final completa, las apuestas serán anuladas.

Outrights/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 entre el jugador ganador y la(s) persona(s) que termina(n) en segundo lugar (incluye un precio para que el torneo pase a un desempate). En caso de condiciones meteorológicas adversas que afecten al torneo, la liquidación se mantendrá siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos de un torneo.

Habrà un Playoff?: Se debe predecir si habrá un Playoff (un hoyo extra) o no durante el tour mencionado.

Habrà hoyo en uno: Will there be a Hole in one?: 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: Tienes que pronosticar 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 Outrights.

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.

Group betting: 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 otros 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 otro 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 otro 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, serán determinadas como pérdidas.

Encuentros de Torneo: Justo como lo anterior mencionado, con la diferencia de que en caso de empate, las apuestas serán canceladas.

Six shooter: Se aplican las reglas de Dead-Heat. La regla 4 puede aplicarse en el caso de un No Participante. Los jugadores que comiencen pero no completen su ronda serán considerados perdedores. Aplica la regla empate. 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.

Five shooter: 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 anotador 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-Jugador, Se aplicarán las deducciones de acuerdo con la Regla 4 c de Tattersalls.

Cuatrobolas: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en Handicap: sustraer o adicionar el hándicap del total 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 balls: 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 balls: 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.

Total 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 otro 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 otro “evento internacional”

Todos los mercados, incluidos Outright, Empate sin apuesta, Handicap, Máximo anotador 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 totalidad 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 en empate, las apuestas se anularán.

CRICKET

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo al resultado oficial.

Los partidos de cricket constan de un o dos innings, los mercados del primer inning en un partido jugado con un inning solo (por ejemplo, eventos T10, T20) se consideran mercados de tiempo completo para fines resultantes. En un partido con dos innings (p. ej., Test Series), los mercados de 1er y 2do inning corresponderán a cada inning por separado a efectos de los resultados, los mercados acumulativos para el tiempo completo no incluirán ningún inning en la descripción de los mercados

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).

Total (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 fours: qué equipo anotará más fours: Se debe predecir qué equipo anotará más fours. Un four se anota si la pelota rebota, 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 anotar más Sixes: ¿Qué equipo marcará más Sixes?: Sixes es un término en cricket que significa que la pelota vuela sobre el límite sin tocar el suelo dentro del campo, lo que acredita al bateador en 6 carreras en lugar de 4..

Total (Más / Menos) - Fours: Se debe predecir si el número total de Fours anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida

Total (Más/Menos) - Sixes: Se debe predecir si el número total de Sixes anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (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 total 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 total 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 anotará 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 otra (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 otra (incluyendo Sent Off/Retired Out).

Cuál será el método Dimissal. Las opciones disponibles son: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped o cualquier otro (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 total de carreras para el equipo local / visitante después de golpear el wicket del otro 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.

Total de carreras impar/par en un Over: Predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar.

Total de carreras impar/par en un Over - equipo local/visitante: Predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Total 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.

Total 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.

Total 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.

Total 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 fifty anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 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 anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 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 pelota a un portillo antes de que el bateador haya hecho su terreno en ese extremo. Si un partido se abandona por cualquier motivo, 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 Bowler - Equipo Local/Visitante: Se debe predecir el Top Bowler para el equipo Local/Visitante. Aquel que tenga mayor cantidad de Wickets será el ganador. Si dos o más Bowlers 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.

Batsman marcará un Fifty en el evento: Se debe predecir qué jugador anotará un Fifty en el evento.

Los Primeros 6 Overs anotados: 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 anotar mas Sixes: Se debe predecir cuál jugador anotará la mayor cantidad de Sixes en el evento. En caso de haber más de un jugador con el mismo número de Sixes, será considerado como ganador aquel que tenga el mayor ratio de anotación.

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.

Total (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.

Total (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.

Total (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.

Total (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 anotarán en la caída del primer wicket.

Caída del primer Wicket - Local/Visitante: Se debe predecir cuántas carreras por parte del Local/Visitante se anotarán en la caída del primer wicket.

Equipo con el mejor Batsman: Se debe predecir cuál será el equipo con el mejor Batsman del juego.

Equipo con el mejor Bowler: Predice en qué equipo estará el mejor jugador de bolos del juego.

Mejor bateador total (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 anotación - Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el resultado total del Over con mayor puntuación estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Run Outs: Se debe predecir si el número de Runs 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.

Total (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.

Habrà 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 anota una muerte numerada en particular en League of Legends o DOTA2), 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 otra 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 total 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 otorga 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

Vocabulario:

- **T / CT (Terroristas / Contra-Terroristas):** título de nombre específico para el equipo claro y oscuro.
- **Ronda:** El equipo gana las rondas para poder ganar el mapa. La ronda se gana cuando: 1) Un equipo elimina al otro.
- 2) Los terroristas logran detonar la bomba. 3) Los Contra-Terroristas ganan, cuando la bomba no detona en los 120 segundos desde el inicio de la ronda. El equipo que logre ganar 16 rondas ganará el mapa.
- **Tiempo extra:** En el caso de empate en mapa, marcador 15:15, el primer tiempo extra es jugado en formato Bo6. En caso de otro empate (18:18), se jugará otro tiempo extra con las mismas reglas. Este proceso se repite hasta que haya un ganador. Las reglas del tiempo extra pueden variar por cada torneo.
- **Ronda de Pistola:** ronda 1 y ronda 16 en un mapa.

Reglas de Dota2

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 como 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 un total 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 anota 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 aegis of the Immortal.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota 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 en 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 total), 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.

Vocabulario:

- **Ancient:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el Ancient del equipo contrario gana el mapa.
- **GG:** Esto permite al equipo correspondiente rendirse cuando se escribe en el chat para todos.
- **Dire / Radiant:** Es el título representando el nombre del equipo oscuro/claro.
- **Kill:** Es el puntaje del equipo claro/oscuro, lo que representa el número total de veces que miembros del equipo rival han sido eliminados.
- **Aegis:** Es un objeto que aparece después que el objetivo del juego "Roshan" es eliminado. Puede ser recogido por un jugador.
- **Tower:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.
- **Barracks:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.

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 como 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 anota un objetivo en particular o al equipo que anota 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 en 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 total), 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.

Vocabulario:

- **Nexus:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el “Nexus” del equipo rival gana el mapa.
- **Kill:** Es el puntaje del equipo (Azul/Rojo) lo que representa es el número total de veces que han eliminado a miembros del equipo contrario.
- **Turret:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- **Inhibitor:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- **Dragon:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.
- **Baron:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.

Mercados Generales *

*Uno o más mercados de una sección en concreto pueden ser encontrados en diferentes títulos de e-sports ofrecidos en nuestra plataforma. Unos de los títulos son los siguientes: **Kog (King of Glory), Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), Valorant, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League y SMITE.**

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 terminará 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 Spotnet:

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 Spotnet (+1.5) → Este mercado provee una ventaja de +1.5 a Team spotnet 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.

Total de mapas: Se refiere al número total 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 1X2 : Este mercado define el ganador del primer mapa del evento. Hay 3 resultados posibles : 1(el equipo local gana), X(los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Mercados de CS:GO

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Primer Mapa - total 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 - handicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total 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.

CS:GO Mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Tiempo Extra Si/No: Se debe predecir si habrá tiempo extra o no.

Ganador de Ronda de Pistola (Primera y Segunda Ronda de Pistola): Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) ganará la ronda de pistola (Ronda 1 / 16).

Ganador de primera mitad: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de las primeras 15 rondas jugadas.

Ganador de la segunda mitad: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de la ronda 15 y antes de que se concluya el mapa como empate o ganado por algún equipo.

Mercados de Dota2

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 derrote 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 - handicap 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.

Total de mapas: Se refiere al número total 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 totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Roshans : Predice el número exacto de Roshans que serán eliminados en el mapa X.

X Mapa - Eliminaciones de Roshan totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones de roshan será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total 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 total 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 total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido

X Mapa - Handicap 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 handicap.

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.

Dota2 Mercados adicionales

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Map Rampage: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Ultrakill: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Beyond Godlike: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 10 o más bajas sin ser abatido y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Megacreeps: Se debe predecir si todas los barracones Claros u Oscuros son destruidos y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Type of activated rune spawned at specific map time: Tipo de runa, que aparece en un momento específico del juego (línea especificada) y es activada (O capturada y activada luego) por uno de los jugadores.

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.

Total de mapas: Se refiere al número total 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 derrota un dragón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer barón: Se predice cuál de ambos equipos derrota 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 totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total 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 total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Handicap 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 handicap.

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 - Total de Barones eliminados: Predice el número exacto de Barones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Barones eliminados Más/Menos: Predice si el número de Barones eliminados supera o no el margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Total de Dragones eliminados : Predice el número exacto de Dragones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total 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 - Total de inhibidores destruidos: Predice el número exacto de inhibidores destruidos en el mapa X.

X Mapa - Total 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.

Extra League of Legends Markets

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Mapa Total Torretas: Se debe predecir si la cuenta final de torres destruidas (Basado en la puntuación del juego, que es la suma de las torres azules + las torres rojas destruidas) en un mapa en concreto estará por encima o por debajo de la figura establecida.

Mapa QuadraKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map PentaKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Xth Dragon type: Tipo del 1ero / 2do dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Dragon soul type: Tipo del 3er dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Certain type of dragon kill: Si un dragón de cierto tipo será aniquilado por lo menos una vez en un mapa en concreto.

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.

Total de mapas: Se refiere al número total 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 - total 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 - handicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total 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 totales anotados Over/Under: Predice el total 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.

Total de mapas: Se refiere al número total 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 - total 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 - handicap de rondas (incl. Prórroga): En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total 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 totales anotados Over/Under: Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

Mercados de FIFA

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)

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, tiene que 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.

Total (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

Mercados de NBA 2K

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

Money Line (Ganador 1, 2) (incl.Prórroga): Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos. Este mercado siempre incluye Prórroga.

Total (Más de/Menos de) (incl.Prórroga): Se debe predecir si el número total 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.

Handicap (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.

FUTBOL DE PLAYA

Mercados Principales:

1X2: Tienes que predecir el resultado de todo el partido (3 períodos de 12 minutos). Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

OUTRIGHTS:

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

Ganador de Grupo: Apuesta por el equipo que finaliza con la mayor cantidad de puntos en su grupo

BADMINTON

En caso de que un partido no se complete, todos los mercados no decididos serán cancelados. Si un jugador o equipo se retira, todos los mercados no decididos serán cancelados.

Mercados principales:

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

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.

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

Puntos Totales (Más/Menos): Se debe predecir si el total de puntos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

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

X juego - Ganador: Predice el ganador del juego seleccionado.

X juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un juego determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

X juego - Handicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

X juego - par / impar: predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego X será un número par o impar.

X juego - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el juego elegido.

X juego - Punto X: Se debe predecir qué jugador/equipo obtendrá el punto seleccionado en dicho juego.

Outrights:

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

BIATLÓN:

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

H2H: Se debe predecir cuál de los dos participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la misma etapa de la competencia, las apuestas en este mercado serán canceladas.

BIATLON / ATLETISMO

Outrights

Ganador: Se debe predecir que el jugador seleccionado será el ganador del torneo/evento.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos jugadores mencionados tendrá una mejor posición en el torneo/evento. En caso de que los dos jugadores se retiren o acaben descalificados en el mismo periodo de la competición el mercado se liquida como nulo.

PESAPALLO:

Mercados Principales:

1X2: El usuario 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)

Outrights

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

SQUASH

Si un jugador se retira, se rinde o es descalificado, todos los mercados no decididos son considerados como nulos. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas permanecen válidas.

Mercados Principales:

Ganador (1,2): Mercado que consiste en predecir el ganador del evento sin importar el margen de puntos.

Marcador Exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el evento, todos los mercados se consideran nulos.

X Juego - Ganador: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado.

X Juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado estará por encima o por debajo del número seleccionado.

X Juego - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado (En puntos ganados) sumando o sustrayendo el margen de puntos seleccionado al resultado del evento (En puntos).

X Juego - par/impar: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado será un número par o impar.

X Juego - carrera a los X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los X puntos primero en el juego seleccionado.

X Juego - X punto: Se debe predecir qué equipo ganará el X punto seleccionado en el juego seleccionado.

Outrights

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

SALTO DE ESQUÍ:

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

Top 3: Se debe predecir si el participante elegido alcanzará la posición del podio, incluyendo posición compartida.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos Participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la misma etapa de la competencia, las apuestas en este mercado serán canceladas.

HURLING:

Mercados Principales:

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador de la pelea. Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate X.

Outrights

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

FÚTBOL AUSTRALIANO:

Todos los mercados excluyen el tiempo extra, a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos mercados se cerrarán de acuerdo al resultado de los 80 minutos de juego a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos 80 minutos incluyen tiempo de reposición por lesión o por la suspensión temporal del partido.

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)

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, 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.

Total (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

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

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

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

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 anotados por el equipo local será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

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

1x2 y total: Se debe predecir la combinación del resultado del evento más si los goles estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

Local & Mas de: El equipo Local gana y el total de goles es más del margen seleccionado.

Local & Menos de: El equipo Local gana y el total de goles es menos del margen seleccionado

Empate & Más de: El evento termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.

Empate & Menos de: El evento termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Visitante & Más de: El equipo visitante gana y el total de goles es más del margen seleccionado.

Visitante & Menos de: El equipo visitante gana y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Mercados por Cuartos:

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 Handicap: 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 Total: Se debe predecir si el número total 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 Total Local/Visitante: Se debe predecir si el número total 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 que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

X Cuarto par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el "X" cuarto será un número par o impar.

Outrights

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

Top4, Top8: Se debe predecir si el equipo seleccionado ocupará la posición respectivamente seleccionada al final del torneo.

Llegará a la final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la final del torneo.

Mayor número de victorias/derrotas en la temporada regular: Se debe predecir cuál equipo obtendrá el mayor número de victorias/derrotas al final del torneo de acuerdo con los resultados oficiales del mismo.

TENIS DE MESA

Mercados Principales:

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

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

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

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.

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos juegos serán decididos por puntos extra? : Se debe predecir cuántos juegos durante el encuentro se extienden a puntos extra para ser decididos(El ganador del set tiene más de 11 puntos).

Juegos exactos: Se debe predecir el número de juegos exactos durante el encuentro.

Mercados por Juegos:

Ganador del Juego X : Se debe predecir el ganador del juego número X. La apuesta se cancela si X juego no se completa.

Puntos totales del juego X : Se debe predecir si el total de puntos en el juego X es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Hándicap de Puntos en el juego X : Se debe predecir el ganador del Juego X adicionando o sustrayendo el margen indicado al resultado final del Juego X.

X Juego par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por ambos equipos durante el Juego "X" será un número par o impar.

Carrera a los N puntos en el Juego X: Se debe predecir cuál equipo llegará primero a los N puntos durante el juego X.

Baloncesto 3x3

Mercados Principales:

Money Line (Ganador) (Incl. TE): Se debe predecir el ganador sin importar el margen de puntos. Este mercado incluye tiempo extra.

Total (Mayor/Menor) (Incl. TE): Se debe predecir si el total de puntos marcados entre ambos equipos será mayor o menor que el margen ofrecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5. Este mercado incluye tiempo extra.

Handicap (margen) (Incl. TE): Se debe predecir el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido. Este mercado incluye tiempo extra.

Ganador del partido 1X2: Se debe predecir si el ganador será el equipo local, el equipo visitante o si será empate. No incluye tiempo extra.

Par/Impar (Incl. TE): Se debe predecir si el resultado del partido será un número par o impar. Este mercado incluye tiempo extra.

Total de puntos por equipo (Local -Visitante) (Incl. TE): Se debe predecir si el total de puntos del equipo local o del equipo visitante será mayor o menor que el número establecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5. Este mercado incluye tiempo extra.

BANDY

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)

Total (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

Bandy Outrights

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

UNIHOCKEY

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)

Handicap: Se debe predecir el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

Total (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

Unihockey Outrights

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

WATERPOLO

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).

Total (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

Waterpolo Outrights

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

KABADDI

Mercados principales

1X2: Tienes que 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).

Total (Más / Menos): Tienes que predecir si el número total de puntos anotados durante todo el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Doble oportunidad: tienes que 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 reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Hándicap: Tienes que predecir el ganador de todo el partido sumando o restando el hándicap indicado al resultado del partido.

Margen de victoria: mercado de apuestas que predice la cantidad de diferencia que un equipo tendrá de su oponente al final del partido, por ejemplo, el equipo local por 1-5 puntos.

Mitad / Final: tienes que 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).

Total del equipo local: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados, de equipo local, durante todo el partido estará más o menos de la línea indicada.

Total del equipo visitante: tienes que predecir si el número total de puntos anotados, del equipo visitante, durante todo el partido estará más o menos de la línea indicada.

Mitad con mayor puntuación: tienes que predecir qué mitad tendrá los más puntos anotados.

Impar / Par: Tienes que 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 "pares".

Mercados de la primera mitad

1a mitad - Apuesta sin empate: Tienes que predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas serán anuladas, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la 1a mitad el equipo local gana o empata), X2 (al final de la 1a mitad el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la 1a mitad el equipo local gana o el equipo visitante gana).

1a mitad - Hándicap: Tienes que predecir el ganador de la 1ª mitad sumando o restando el margen indicado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado se anulará.

1a mitad - Total (Menos / Más): Debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera mitad estará más o menos de la línea dada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - Local/Visitante Total (Menos / Más): Tienes que predecir si el número total de puntos anotados por el equipo nombrado (Local o Visitante) durante la 1ª mitad estará más o menos de la línea indicada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

1a mitad - par / impar: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar, si la mitad está incompleta, este mercado se anulará.

BOLO CÉSPED

Principales Mercados

Ganador (1,2): Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap Sets: Tienes que pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final del margen especificado en la apuesta.

Marcador correcto: Tienes que pronosticar el marcador correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Sets Totales (Más de/Menos de): Tienes que pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

X Set - 1X2: Tienes que predecir el resultado del X set. Hay 3 posibles resultados: 1 (el jugador 1 gana), X (los jugadores empatarán), 2 (el jugador 2 gana).

X set - empate sin apuesta: debe pronosticar el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

X set - Hándicap: Hay que pronosticar el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del set (en puntos).

X set - Total: Predice si el total de puntos acumulados por ambos jugadores en el set mencionado estará por encima o por debajo de la línea.

X set - Jugador 1/2 total: Debe pronosticar si el número total de puntos anotados por el jugador mencionado durante el set dado estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el set está incompleto, este mercado se anulará.

Bolo césped Outrights

Ganador: Debe pronosticar el ganador del torneo de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

PÁDEL TENIS

Mercados Principales

Ganador (1,2): Mercado de apuestas que consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando la margen indicada al resultado del partido.

Handicap de sets: Hay que pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado Correcto: Tienes que pronosticar el resultado correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos): Hay que pronosticar si el número total de juegos jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juegos pares/impares: Hay que pronosticar si al final del partido, el total de los juegos es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Tienes que pronosticar si el número total de juegos para el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2: Tienes que pronosticar si el número total de juegos para el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Ganador & Total: Tienes que pronosticar el ganador del partido y si el número de juegos jugados está por encima o por debajo del margen indicada.

Tiebreak (si / no): Hay que pronosticar si habrá Tie-break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Ganador del 1er set: Tienes que pronosticar el ganador del primer Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa el primer set.

Ganador del 2o set: Tienes que pronosticar el ganador del segundo Set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Set "X" Ganador: Tienes que pronosticar el ganador del Set "X". La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Doble resultado (Primer set/partido): Predecir el ganador del primer set, y al final del partido en un único mercado de apuestas.

Jugador 1 en ganar exactamente 1 set: Hay que pronostica si el jugador 1 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Jugador 2 en ganar exactamente 1 set: Hay que pronostica si el jugador 2 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Sets exactos: Tienes que pronosticar el número exacto de sets durante el partido.

Sets totales: Tienes que pronosticar si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Cualquier set a cero: Hay que pronosticar si al menos uno de los sets del partido terminará con marcador exacto 6-0 / 0-6.

Set "X" Hándicap juegos: Hay que pronosticar el ganador del Set "X" sumando o restando el margen indicado al resultado del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Set "X" Total juegos: Debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Set "X" Resultado correcto: Tienes que pronosticar la puntuación correcta exacta del Set "X". Si no se completa el set mencionado, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Jugador 1 en ganar 1 set: Tienes que pronosticar si el jugador 1 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Jugador 2 en ganar 1 set: Tienes que pronosticar si el jugador 2 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Set "X" par/impar: Debe pronosticar si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido será par o impar.

Set "X" habrá tiebreak: Hay que pronosticar si en el Set "X" habrá Tie-break.

Set "N" - carrera a x juegos: Tienes que pronosticar qué jugador llegará primero a "X" juegos en el set específico.

¿Quién ganará el juego (X e Y) del set n?: Mercado de apuestas que consiste en predecir el jugador que ganará los juegos x e y para el set n. Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde la apuesta es para el jugador de casa) - X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el empate) - 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set n? (Incluye apuestas de juegos en vivo): Predecir el jugador que ganará el punto x del juego y del set n. Por ejemplo, el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set del partido.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas de juegos en vivo): Prediga el jugador que ganará el juego x del conjunto especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2° set - 2 (juego 10) 2° set.

Número exacto de puntos en el juego X (1er set): (Incluye apuestas en vivo): Predice el número exacto de puntos jugados en el juego elegido en el mercado de apuestas del primer set.

Deuce en el juego si-no (Incluye apuestas en vivo): "Deuce en el juego" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) Jugador 1 o 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), es decir, si eliges el jugador 1 al 30 significa que el juego lo gana el jugador 1, pero el jugador 2 anota 30 puntos.

Set "N" juego x - puntos pares/impares: 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 descanso: Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuántos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), o si habrá un break de serve en dicho juego.

Set "N" juego Y - carrera a x puntos: Prediga el jugador que llegará primero a X puntos en el juego específico.

Set "N" juego Y - primer ganador de x puntos: Prediga el jugador que ganará los primeros X puntos en el juego específico.