Betting Rules (Live Odds)

# REGLAS GENERALES

* Si el resultado del mercado no puede ser verificado oficialmente nos reservamos el derecho a retrasar el pago hasta una confirmación oficial.
* Si los mercados fueron ofrecidos cuando el resultado era ya conocido, nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta.
* En el caso de que cualquier precio expuesto o calculado sea claramente incorrecto, nos reservamos el derecho de anular la apuesta. Esto incluye una desviación de más del 100% del pago comparado al promedio del mercado.
* En el caso de que la cobertura se tuviera que abandonar y el partido terminara normalmente, todos los mercados se determinarán con el resultado final. Si el resultado del mercado no puede ser verificado oficialmente, nos reservamos el derecho de anularlo.
* En el caso de una liquidación incorrecta de mercados, nos reservamos el derecho de corregirlos en cualquier momento.
* En el caso de una violación de las reglas generales implícitas de algún deporte, nos reservamos el derecho de anular cualquier mercado. (p. ej: duración inusual de un período, procedimiento de recuento, formato de un partido, etc.).
* En el caso de que las reglas o formato de un partido difieran de nuestra información implícita, nos reservamos el derecho de anular cualquier mercado.
* En el caso de que un partido no terminara o no se jugara con normalidad (p. ej: descalificación, interrupción, retirada, cambios en los sorteos, etc.) todos los mercados sin resolver se considerarán nulos.

# REGLAS ESPECIALES

Las siguientes son las Reglas Especiales de cada deporte.

Aparte de las siguientes Reglas Especiales se aplicarán las Reglas Generales, sin embargo, las Reglas Especiales tendrán prioridad sobre las Reglas Generales.

## FÚTBOL

### IMPORTANTE

* Todos los mercados (excepto mercados de entretiempo, primera parte, prórroga y tanda de penaltis) sólo se consideran durante el tiempo regular.
* Si un partido es interrumpido y se reanuda dentro de las 48hr después del inicio del partido, todas apuesta abiertas serán pagadas de acuerdo con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin resolver se consideran nulas.
* 90 minutos regulares: los mercados se basan en el resultado al final de los 90 minutos programados de juego a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo añadido o adicional pero no incluye la prórroga, el tiempo asignado para el lanzamiento de penaltis o el gol de oro.

### MERCADOS DE TARJETAS

* Una tarjeta amarilla cuenta como 1 y una tarjeta roja o amarilla-roja cuenta como 2. La segunda amarilla para un jugador que resulta en una tarjeta amarilla-roja no se considera o no se cuenta. Como consecuencia un jugador no puede sumar más que tres tarjetas.
* Los pagos serán hechos según la disponibilidad de evidencia de tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.
* No se consideran tarjetas mostradas después del partido.
* No se consideran las tarjetas para los jugadores que no juegan (jugadores ya sustituidos, directivos, jugadores en el banquillo que no han ingresado).

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si el mercado permanece abierto cuando los siguientes hechos ya han ocurrido: goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penaltis, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si el mercado se abriera con la ausencia o con una tarjeta roja incorrecta, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si las cuotas fueran ofrecidas con un tiempo de juego incorrecto (más de 5 minutos), nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si se establece un marcador incorrecto, todos los mercados estarán cancelados durante el tiempo en el que éste fuera mostrado.
* Si se interrumpe o retrasa un partido y no continúa dentro de las 48 horas siguientes al comienzo del partido, las apuestas serán anuladas.
* Si los nombres de los equipos o las categorías se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

### MERCADOS DE PUNTOS DE TARJETAS

* Una tarjeta amarilla son 10 puntos y una tarjeta roja o roja-amarilla son 25. La segunda amarilla para un jugador que resulta en una tarjeta amarilla-roja no se considera o no cuenta. Como consecuencia un jugador no puede sumar más que 35 puntos de tarjetas.
* Los pagos serán hechos según la disponibilidad de evidencia de tarjetas mostradas durante los 90 minutos regulares de juego.
* No se consideran tarjetas mostradas después del partido.
* No se consideran las tarjetas para los jugadores que no juegan (jugadores ya sustituidos, directivos, jugadores en el banquillo que no han ingresado).

### MERCADOS DE CORNERS

* Corners otorgados pero no ejecutados no serán tenidos en cuenta.

### PROXIMO GOLEADOR

* Los goles en propia puerta no serán considerados para el Próximo Goleador a efectos de liquidación y serán ignorados.
* Todos los jugadores que participaron en el partido desde el inicio o el gol previo se consideran como participantes.
* Todos los jugadores que están tomando parte actualmente son listados. Si por alguna razón un jugador no listado marcara un gol todas las apuestas sobre jugadores listados permanecen.
* El mercado se liquidará según la publicación de la televisión y las estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

### GOLEADOR EN CUALQUIER MOMENTO

* Los goles en propia puerta no serán considerados para pagos de Goleador en Cualquier Momento y serán ignorados.
* Todos los jugadores que participaron en el encuentro son considerados como participantes. Si por cualquier razón un jugador que no figura listado marcara un gol, todas las apuestas de jugadores listados permanecen.
* En el caso de que un partido no haya terminado dentro de las 48h siguientes al saque inicial se consideran nulas todas las apuestas incluso las de los jugadores que hayan marcado.
* El mercado se liquidará según la publicación de la televisión y las estadísticas proporcionadas por la Asociación de Prensa a menos que haya pruebas claras de que estas estadísticas no son correctas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

¿Qué equipo ganará el partido? (1-X-2) Local; Empate; Visitante

**2. Total (solo \*.5 totales)**

p. ej: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**3. Hándicap**

Hándicaps europeos (p. ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …) 1-X-2

**4. Total Asiático**

Diferencial total en cuartos y diferenciales completos (ej: 2.00, 2.25, 2.75, …)

**5. Hándicap Asiático**

Mercados de hándicap en todos los diferenciales (ej: -2.00/+2.00, -2.25/2.25, -2.50/2.5 …)

**6. Empate sin apuesta**

**a**. Si partido termina en empate después del tiempo regular, todas las apuestas se considerarán nulas

**b**. Igual que el Hándicap Asiático 0 (levelball, pick-em)

**7. ¿Quién gana el resto del partido?**

¿Qué equipo marcará más goles en el tiempo restante?

**8. Próximo gol**

¿Quién marcará el 1º, 2º, … gol? (1-X (Sin gol)-2)

**9. Doble oportunidad (1X – 12 – X2)**

Local o empate; local o visitante; empate o visitante

**10. Resultado exacto**

Resultados fijos (3:0, 2:0, 1:0, 3:2, 3:1, 2:1, 0:0, 1:1, 2:2, 3:3, 1:2, 1:3, 2:3,

0:1, 0:2, 0:3 y “cualquier otro”)

**11. Resultado exacto flex**

Similar a resultado exacto pero extendido por el marcador actual

**12. Resultado exacto AAMS-logic**

Resultados Fijos (0:0; 1:0; 2:0; 3:0; 4:0; 0:1; 1:1; 2:1; 3:1; 4:1; 0:2;

1:2; 2:2; 3:2; 4:2; 0:3; 1:3; 1:3; 2:3; 3:3; 4:3; 1:4; 2:4; 3:4; 4:4 y otro)

**13. Goles equipo local**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo local?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**14. Goles equipo visitante**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo visitante?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**15. ¿Ambos equipos marcan?**

Gol/Sin Gol; (si; no)

**16. Par/Impar**

Par/Impar número de goles

**17. ¿Qué equipo realizará el saque inicial?**

Equipo local / equipo visitante

**18. 1ª Parte – 3 opciones**

**a**. ¿Qué equipo ganará la 1ª parte?

**b**. Descanso 1-X-2

**19. 2ª Parte – 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**20. 2ª Parte – Total**

Sólo x.5

**21. 1ª Parte – Total (sólo \*.5 totales)**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la primera parte

**22. 1ª Parte – Total Asiático**

Diferencial total en cuartos y diferenciales completos (ej: 2.00, 2.25, 2.75, …)

**23. 1ª Parte – Hándicap Asiático**

Mercados de Hándicap Asiático para la primera Parte (ej: 2.00, 2.25, 2.75, …)

**24. 1ª Parte – ¿Quién ganará el resto?**

¿Quién ganará el resto de la primera parte?

**25. 1ª Parte – Próximo gol**

Local; sin gol; visitante

**26. 1ª Parte – Resultado exacto flex**

Similar a resultado exacto flex

**27. Prórroga – 3 opciones**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**28. Prórroga – Total**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**29. Prórroga – ¿Quién ganará el resto del partido?**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**30. Prórroga – Próximo gol**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**31. ¿Qué equipo ganará la tanda de penaltis?**

Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la tanda de penaltis

**32. Prórroga – Hándicap Asiático**

**a**. Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**b**. Mercados hándicap en todos los diferenciales (ej: -2.00 / + 2.00, -2.25 / 2.25, -2.50 / 2.5 ...)

**33. Prórroga 1ª Parte – 3 opciones**

Sólo los goles marcados durante la primera mitad de la prórroga se consideran hándicap europeo

**34. Prórroga – Resultado exacto flex**

**a**. Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la prórroga

**b**. Extendido por el marcador actual

**35. Prórroga 1ª Parte – Resultado exacto flex**

**a**. Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la primera parte de la prórroga

**b.** Extendido por el marcador actual

**36. Prórroga 1ª Parte – Hándicap Asiático**

**a**. Sólo se tienen en cuenta los goles marcados durante la primera parte de la prórroga

**b**. Mercados hándicap en todos los diferenciales (ej: -2.00 / + 2.00, -2.25 / 2.25, -2.50 / 2.5 ...)

**37. Apuesta de corners**

¿Qué equipo recibirá más corners?

**38. Apuesta de tarjetas**

¿Qué equipo recibirá más tarjetas?

**39. Hándicap córner**

2 opciones de hándicap en intervalos de \*.5

**40. Total corners**

Número total de corners en intervalos de \*.5

**41. Total corners (agregados)**

Número total de corners en intervalos fijos (<9, 9-11, 12+)

**42. Total corners equipo local**

Número total de corners en intervalos fijos (0-2, 3-4, 5-6, 7+)

**43. Total corners equipo visitante**

Número total de corners en intervalos fijos (0-2, 3-4, 5-6, 7+)

**44. Total corners equipo local**

Número total de corners para el equipo local en intervalos de \*.5

**45. Total corners equipo visitante**

Número total de corners para el equipo visitante en intervalos de \*.5

**46. Corners Par/Impar**

Número de corners par o impar

**47. 1ª Parte – Apuesta de corners**

¿Qué equipo recibirá más corners en la 1ª parte?

**48. 1ª Parte – Hándicap córner**

Hándicap 2 opciones en la 1ª parte en intervalos de \*.5

**49. 1ª Parte – Total corners**

Número total de corners en la 1ª parte en intervalos de \*.5

**50. 1ª Parte – Total corners (agregados)**

Número total de corners en la 1ª parte en intervalos fijos (<5, 5-7, 7+)

**51. 1ª Parte – Corners equipo local**

Número total de corners en la 1ª parte para el equipo local en intervalos fijos (0-1, 2, 3, 4+)

**52. 1ª Parte – Corners equipo visitante**

Número total de corners en la 1ª parte para el equipo visitante en intervalos fijos (0-1, 2, 3, 4+)

**53. 1ª Parte – Total Corners equipo local**

Número total de corners en la 1ª parte para el equipo local en intervalos de \*.5

**54. 1ª Parte – Total Corners equipo visitante**

Número total de corners en la 1ª parte para el equipo visitante en intervalos de \*.5

**55. 1ª Parte – Total Corners equipo visitante**

Par/Impar número de corners en la primera parte

**56. Total equipo local**

Total número de goles para el equipo local en intervalos \*.5

**57. Total equipo visitante**

Total número de goles para el equipo local en intervalos \*.5

**58. Número exacto de goles**

Número exacto de goles con resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 +)

**59. 1ª Parte – Goles equipo local**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo local en la primera mitad?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**60. 1ª Parte – Goles equipo visitante**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo visitante en la primera mitad?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**61. Resultado más alto por periodo**

**a**. Periodo con más goles (1ª parte, 2ª parte, igual)

**b**. Sólo se considera el tiempo regular

**62. ¿Cuándo se marcará el próximo gol?**

**a**. En qué intervalo de tiempo se marcará el próximo gol (0-15, 16-30, 31-45, 46-60, 61-75, 76-90, sin gol)

**b**. Se establece en el momento en que se marca el gol. Por ejemplo se establece 0-15 minutos si el gol es marcado entre 0:00-15:00 (15:01 cuenta como 16-30)

**c.** 31-45 y 76-90 incluyen cualquier tiempo añadido o adicional

**d.** Se considera el tiempo que se muestra en la televisión. En caso de que éste no esté disponible en el momento en el que la pelota cruza la línea de meta se considerará y se liquidarán las apuestas en base al reloj de tiempo que se muestra en la televisión

**63. Total Tarjetas**

Número total de tarjetas en intervalos de \*.5

**64. Total Tarjetas (exacto)**

Número exacto de tarjetas resultados fijos (<4, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12+)

**65. ¿Expulsión?**

Habrá una tarjeta roja o una doble amarilla en el partido

**66. Tarjetas equipo local**

Número total de tarjetas para el equipo local en intervalos de \*.5

**67. Tarjetas equipo visitante**

Número total de tarjetas para el equipo visitante en intervalos de \*.5

**68. Total puntos de tarjetas**

Número total de puntos de tarjetas en intervalos de \*.5

**69. Total puntos de tarjetas (agregados)**

Número exacto de puntos de tarjetas en intervalos fijos (0-30, 31-45, 46-60,

61-75, 76+)

**70. 1ª Parte – Total Tarjetas**

Sólo se tienen en cuenta las tarjetas durante la primera parte

**71. 1ª Parte – Total Tarjetas (exacto)**

Número exacto de tarjetas en la 1ª parte en resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

**72. 1ª Parte – Tarjetas equipo local**

Número total de tarjetas en la 1ª parte para el equipo local en intervalos de \*.5

**73. 1ª Parte – Tarjetas equipo visitante**

Número total de tarjetas en la 1ª parte para el equipo visitante en intervalos de \*.5

**74. 1ª Parte – Total puntos de tarjetas**

Número total de puntos de tarjetas en la 1ª parte para en intervalos de \*.5

**75. 1ª Parte – Total puntos de tarjetas (agregados)**

Número exacto de puntos de tarjetas en la 1ª parte en intervalos fijos (0-10, 11-25, 26-40, 41+)

**76. 1ª Parte – Número exacto de goles**

Número exacto de goles en la 1ª parte resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6+)

**77. Apuesta de Partido y Totales**

Combinación de 3 opciones y Total 2.5 (Local gana y menos de, Local gana y más de, Empate y menos de, Empate y más de, Visitante gana y menos de, Visitante gana y más de)

**78. ¿Qué equipo avanzará a la siguiente ronda?**

local; visitante

**79. ¿Cómo se decidirá el partido exactamente?**

“Ganalocal/Ganavisitante” después de “Tiempo regular/Prórroga/Tanda de penaltis”

**80. Goleador en cualquier momento del partido**

Jugador local X, Jugador visitante X, ninguno

**81. Siguiente goleador**

Jugador local X, Jugador visitante X, ninguno

## TENIS

### IMPORTANTE

* En caso de abandono o retirada de cualquier jugador todas las apuestas sin decidir se consideran nulas.
* En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad…) todos los mercados permanecen sin liquidar y se reanudarán tan pronto como el partido continúe.
* En caso de punto(s) por penalización del árbitro, todas las apuestas de ese juego permanecen.
* En caso de que un partido termine antes de ciertos puntos/juegos finalicen, todos los mercados de los puntos/juegos afectados se consideran nulos.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si los jugadores/equipos se muestran de forma incorrecta, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si un jugador se retira todos los mercados sin decidir se consideran nulos.
* Si un partido se decide por tie-break de partido entonces será considerado como el tercer set.
* Todo tie-break o tie-break de partido cuenta como 1 juego.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones**

Jugador1; Jugador2

**2. ¿Qué jugador ganará el set?**

Jugador1; Jugador2

**3. ¿Qué jugador ganará los juegos x e y del set n?**

**a**. Siempre para los 2 juegos siguientes (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X e Y del set n)

**b**. Se ofrecerá sólo antes del inicio del primer de los 2 juegos

**4. Resultado Final (en sets - al mejor de 3)**

2:0, 2:1, 1:2 y 0:2

**5. Resultado Final (en sets - al mejor de 5)**

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 y 0:3

**6. Numero de sets (al mejor de 3)**

2 ó 3

**7. Numero de sets (al mejor de 5)**

3, 4 ó 5

**8. 1º Set - ¿Quién ganará el juego X?**

**a**. Ganador del próximo juego (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X del 1º set?

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**9. 2º Set - ¿Quién ganará el juego X?**

**a**. Ganador del próximo juego (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X del 2º set?

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**10. 3º Set - ¿Quién ganará el juego X?**

**a**. Ganador del próximo juego (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X del 3º set?

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**11. 4º Set - ¿Quién ganará el juego X?**

**a**. Ganador del próximo juego (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X del 4º set?

**b**. Se ofrecerá sólo antes del juego comenzado

**12. 5º Set - ¿Quién ganará el juego X?**

**a**. Ganador del próximo juego (ej: ¿Qué jugador ganará el juego X del 5º set?

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**13. Número total de juegos**

**a**. Mercado total de juegos \*.5 (ej: menos de/más de 22.5)

**b**. Sólo para el mejor de 3 partidos (se extenderá al mejor de 5 muy pronto)

**14. 1º Set – Total**

Mercado total de juegos del set 1 \* 0.5 (ej: menos de/más de 9.5)

**15. 2º Set – Total**

Mercado total de juegos del set 2 \* 0.5 (ej: menos de/más de 9.5)

**16. 3º Set – Total**

Mercado total de juegos del set 3 \* 0.5 (ej: menos de/más de 9.5)

**17. 4º Set – Total**

Mercado total de juegos del set 4 \* 0.5 (ej: menos de/más de 9.5)

**17. 4º Set – Total**

Mercado total de juegos del set 5 \* 0.5 (ej: menos de/más de 9.5)

**19. Par/Impar número de juegos**

**a**. Se consideran los juegos para el partido entero

**b**. Sólo para el mejor de 3 partidos (se extenderá al mejor de 5 muy pronto)

**20. X Set – Par/Impar número de juego**Sólo se consideran los juegos del set n (set actual)

**21. 1º Set - Marcador para el juego X**

**a**. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**22. 2º Set - Marcador para el juego X**

**a**. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40

**b.** Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**23. 3º Set - Marcador para el juego X**

**a**. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**24. 4º Set - Marcador para el juego X**

**a**. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**25. 5º Set - Marcador para el juego X**

**a**. Jugador 1 a 0, Jugador 1 a 15, Jugador 1 a 30, Jugador 1 a 40, Jugador 2 a 0, Jugador 2 a 15, Jugador 2 a 30, Jugador 2 a 40

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**26. 1° set - Marcador del juego X o rotura**

**a.** Servicio a 0, Servicio a 15, Servicio a 30, Servicio a 40 o rotura

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**27. 2° set - Marcador del juego X o rotura**

**a**. Servicio a 0, Servicio a 15, Servicio a 30, Servicio a 40 o rotura

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**28. 3° set - Marcador del juego X o rotura**

**a.** Servicio a 0, Servicio a 15, Servicio a 30, Servicio a 40 o rotura

**b.** Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**29. 4° set - Marcador del juego X o rotura**

**a**. Servicio a 0, Servicio a 15, Servicio a 30, Servicio a 40 o rotura

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**30. 5° set - Marcador del juego X o rotura**

**a**. Servicio a 0, Servicio a 15, Servicio a 30, Servicio a 40 o rotura

**b**. Se ofrecerá sólo antes de que se inicie el juego

**31. X Set - ¿Quién ganará el punto x del juego X?**

(jugador1; jugador2); Quién ganará el x puntos en el juego

**32. X Set – Juego X a deuce**

(sí; no); El marcador será de 40:40 (deuce) al menos una vez en el juego

**33. Resultado exacto en sets de Tenis**

(6:0; 6:1; 6:2; 6:3; 6:4; 7:5; 7:6; 0:6; 1:6; 2:6; 3:6; 4:6; 5:7; 6:7)

**34. Tiebreak en el partido**

(sí; no); Llegará algún set al 6:6 tiebreak en el partido

**35. Tiebreak en el X set**

(sí; no); Llegará el set al 6:6 tiebreak

**36. Hándicap Juego de Partido**

Hándicaps Europeo (ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …)

**37. X – Hándicap Juego de set**

Hándicaps Europeo (ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …)

**38. Jugador 1 gana un set**

Sí; No

**39. Jugador 2 gana un set**

Sí; No

**40. Doble Resultado (1º set / partido)**

Quien gana el primer set y el partido

**41. Cualquier set termina 6:0 ó 0:6**

Termina un set en 6:0 ó 0:6

**42. X Set – Número exacto de puntos en el juego X**

Número de puntos jugados en un juego específico

## BALONCESTO

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si un partido se interrumpe o se aplaza y no continua dentro de las 48hr siguientes al inicio del partido todas las apuestas se consideran nulas.
* Si las cuotas fueron ofrecidas con un tiempo de partido incorrecto (más de 2 minutos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**2. Total**

Sólo se consideran los puntos durante el tiempo regular

**3. 2 opciones (Incluida Prórroga)**

Local; Visitante

**4. Total (Incluida Prórroga)**

Más de/Menos de

**5. Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados hándicap \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. Hándicap Asiático (Incluida Prórroga) (sólo hándicaps \*.5)**

Local; Visitante

**7. Par/Impar (Incluida Prórroga)**

Par; Impar

**8. ¿Habrá prórroga?**

Sí; No

**9. ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 10, 15, 20, 25, …

**b**. Qué equipo marcará el punto X en el partido (ej: marcador actual 40-28, visitante marca 3 puntos, entonces el equipo visitante marca el punto 70)

**c**. Si un partido termina antes de que el punto X se alcance, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**10. ¿Qué equipo gana el salto inicial?**

Local; Visitante

**11. ¿Qué equipo gana la carrera a X puntos?**

**a**. X en 20, 30, 40, …

**b**. Qué equipo superará el punto X primero (ej: marcador actual 20-19, entonces el equipo local gana la carrera a 20 puntos)

**c**. Si un partido termina antes de que se alcancen X puntos, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**12. 1º Mitad – Empate Sin Apuesta**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante periodo 1º y el periodo 2º

**13. 1º Mitad – Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º y el periodo 2º

**14. 1º Mitad – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º y el periodo 2º

**15. 1º Mitad – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º y el periodo 2º

**16. 1º Periodo – Empate Sin Apuesta**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º

**17. 1º Periodo – Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º

**18. 1º Periodo – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º

**19. 1º Periodo – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 1º

**20. 2º Periodo – Empate Sin Apuesta**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 2º

**21. 2º Periodo – Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 2º

**22. 2º Periodo – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 2º

**23. 2º Periodo – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 2º

**24. 3º Periodo – Empate Sin Apuesta**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 3º

**25. 3º Periodo – Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 3º

**26. 3º Periodo – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 3º

**27. 3º Periodo – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 3º

**28. 4º Periodo – Empate Sin Apuesta**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 4º

**29. 4º Periodo – Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 4º

**30. 4º Periodo – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 4º

**31. 4º Periodo – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el periodo 4º

**32. 1ª Mitad - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**33. 1º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**34. 2º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**35. 3º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**36. 4º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**37. Apuesta de partido tiempo regular AAMS**

(local de 6+, ninguno de los equipos de 6+; visitante de 6+)

**38. 1º Periodo - Apuesta de partido AAMS**

(local de 3+, ninguno de los equipos de 3+; visitante de 3+)

**39. 2º Periodo - Apuesta de partido AAMS**

(local de 3+, ninguno de los equipos de 3+; visitante de 3+)

**40. 3º Periodo - Apuesta de partido AAMS**

(local de 3+, ninguno de los equipos de 3+; visitante de 3+)

**41. 4º Periodo - Apuesta de partido AAMS**

(local de 3+, ninguno de los equipos de 3+; visitante de 3+)

**42. Total tiempo regular AAMS**

Mayor diferencial equilibrado AAMS excluyendo la prórroga

**43. 1º Periodo – Total AAMS**

Mayor diferencial equilibrado AAMS para el 1º periodo (más de; menos de)

**44. 2 º Periodo – Total AAMS**

Mayor diferencial equilibrado AAMS para el 2º periodo (más de; menos de)

**45. 3 º Periodo – Total AAMS**

Mayor diferencial equilibrado AAMS para el 3º periodo (más de; menos de)

**46. 4 º Periodo – Total AAMS**

Mayor diferencial equilibrado AAMS para el 4º periodo (más de; menos de)

**47. Apuesta sin empate**

Si el partido termina en empate tras el tiempo regular, todas las apuesta se consideran nulas

**48. Par/Impar**

Par; Impar

**49. 1º Periodo - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

Local; Visitante

**50. 2º Periodo - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

Local; Visitante

**51. 3º Periodo - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

Local; Visitante

**52. 4º Periodo - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

Local; Visitante

## FÚTBOL AMERICANO

### IMPORTANTE

* En caso de cualquier retraso (lluvia, oscuridad…) todos los mercados permanecen sin liquidar y se reanudarán tan pronto como el partido continúe
* Los mercados no tienen en cuenta la prórroga a menos que se indique lo contrario.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si las cuotas fueron ofrecidas con un tiempo de partido incorrecto (89 segundos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si se mostró un marcador incorrecto nos reservamos el derecho a anular las apuestas en este lapso de tiempo.
* Si se mostraron los equipos incorrectamente, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* En caso de abandono o partido pospuesto todos los mercados se consideran nulos a menos que el partido continúe con el mismo horario semanal de la NFL (jueves-miércoles hora del estadio local).

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones (Incluida Prórroga)**

Local; Visitante

**2. Total (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**3. Hándicap (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**4. 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**5. Apuesta sin empate**

Si el partido termina en empata después del tiempo regular, todas las apuestas se consideran nulas

**6. Doble oportunidad (1X - 12 - X2)**

Local o empata; local o visitante; empate o visitante

**7. Márgenes de victoria (Incluida Prórroga)**

Los resultados considera victorias locales positivas y victorias visitante negativas <-13,-13 a -7,-6 a -1,0,1 a 6,7 a 13,>13

**8. ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

X en 5, 10, 15, …

**9. Total equipo local (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**10. Total equipo visitante (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**11. Par/Impar (Incluida Prórroga)**

Par; Impar

**12. Próximos puntos (equipo) (Incluida Prórroga)**

Local; Sin punto; Visitante

**13. Próximos puntos (tipo) (Incluida Prórroga)**

Touchdown, Field goal, Safety, Nada

**14. ¿Habrá prórroga?**

Sí, No

**15. Mitad de Mayor Marcador**

1º, 2º; Iguales

**16. Descanso/Tiempo Completo**

E/E;E/L;E/V;L/E;L/L;L/V;V/E;V/L;V/V

**17. 1º Mitad - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**18. 1º Mitad - Hándicap**

Sólo x.5

**19. 1º Mitad - Total**

Sólo x.5

**20. 1º Mitad - Empate Sin Apuesta**

Si el partido termina en empata después de la 1º mitad, todas las apuestas se consideran nulas

**21. 1º Mitad - Total equipo local**

Sólo x.5

**22. 1º Mitad - Total equipo visitante**

Sólo x.5

**23. 1º Mitad - Par/Impar**

Par; Impar

**24. 1º Mitad - Próximos puntos (equipo)**

Local; Sin punto; Visitante

**25. Periodo de Mayor Puntuación**

1º, 2º; 3º; 4º; Iguales

**26. 1º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**27. 2º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**28. 3º Periodo - 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**29. 4º Periodo – 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**30. 1º Periodo – Total**

Sólo x.5

**31. 2º Periodo – Total**

Sólo x.5

**32. 3º Periodo – Total**

Sólo x.5

**33. 4º Periodo – Total**

Sólo x.5

## HOCKEY SOBRE HIELO

### IMPORTANTE

* Todos los mercados (excepto periodo, prórroga y tanda de penaltis) se consideran solo durante el tiempo regular, a menos que se mencione en el mercado.
* Si un partido es interrumpido y continuado dentro de las 48hr siguientes al inicio del partido, todas las apuestas abiertas serán pagadas de acuerdo con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin resolver se consideran nulas.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si el mercado permanece abierto cuando los siguientes eventos ya han tenido lugar: goles y penaltis, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si las cuotas fueron ofrecidas con un tiempo de partido incorrecto (2 minutos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si se mostró un marcador incorrecto todos los mercados serán cancelados por el tiempo en el que el marcador incorrecto estuvo expuesto.
* Si un partido es interrumpido y no se continúa dentro de las 48hr siguientes al inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**2. Total**

Sólo se consideran los puntos durante el tiempo regular

**3. Hándicap**

Hándicaps Europeo (ej: Hándicap 0:1, Hándicap 1:0, …)

**4. Apuesta sin empate**

Si el partido termina en empata después del tiempo regular, todas las apuestas se consideran nulas

**5. Doble oportunidad (1X - 12 - X2)**

Local o empata; local o visitante; empate o visitante

**6. Próximo gol**

¿Quién marcará el próximo gol?

**7. ¿Quién ganará el periodo?**

¿Quién ganará el presente periodo?

**8. ¿Quién ganará el resto del partido?**

¿Qué equipo marcará más goles en el tiempo restante?

**9. Goles equipo local**

**a**. Cuántos goles marcará el equipo local

**b**. 0, 1, 2, 3+

**10. Goles equipo visitante**

**a**. Cuántos goles marcará el equipo visitante

**b**. 0, 1, 2, 3+

**11. Total equipo local**

Número total de goles equipo local en intervalos de \*.5

**12. Total equipo visitante**

Número total de goles equipo visitante en intervalos de \*.5

**13. Par/Impar**

Número de goles Par/Impar

**14. 1º Periodo – Total**

Sólo se consideran los goles durante el 1º periodo

**15. ¿Quién ganará el resto del 1º periodo?**

Sólo se consideran los goles durante el 1º periodo

**16. 2º Periodo – Total**

Sólo se consideran los goles durante el 2º periodo

**17. ¿Quién ganará el resto del 2º periodo?**

Sólo se consideran los goles durante el 2º periodo

**18. Próximo gol (¡Sólo Prórroga!)**

Sólo se consideran los goles durante la prórroga

**19. ¿Quién ganará el resto del partido? (¡Sólo Prórroga!)**

Sólo se consideran los goles durante la prórroga

**20. ¿Qué equipo ganará la tanda de penaltis?**

Sólo se consideran los goles durante la tanta de penaltis

**21. ¿Qué equipo ganará el partido, prórroga y penaltis incluidos?**

Se consideran los goles durante tiempo regular, prórroga y tanda de penaltis

**22. Resultado exacto flex**

Sólo los 10 resultados más probables serán considerados como activos

**23. Local Sin Apuesta**

(empate;equipo 2)

**24. Visitante Sin Apuesta**

(equipo 1;empate)

**25. Hándicap Asiático**

(equipo 1;equipo 2)

**26. Márgenes de victoria**

(>=+3, 2, 1, 0, -1, -2, <=-3)

**27. Asiático total**

(más de; menos de)

**28. Número exacto de goles**

(0; 1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9+)

**29. Ambos equipos marcan**

(sí; no)

**30. ¿Qué equipo marcará?**

(ambos; sólo equipo 1; sólo equipo 2; ninguno)

**31. En blanco equipo local**

(sí; no)

**32. En blanco equipo equipo visitante**

(sí; no)

**33. Resultado exacto**

(0:0...5:5; cualquier otro)

**34. Apuesta de Partido y Totales**

(equipo 1 Menos de; Empate Menos de; equipo 2 Menos de; equipo 1 Más de; Empate Más de; equipo 2 Más de)

**35. Apuesta de Partido y ambos equipos marcan**

(equipo1Sí; equipo 1No; EmpateSí; EmpateNo; equipo 2Sí; equipo 2No)

**36. Apuesta de Partido y 1º gol**

(LL; LE; LV; VL; VE; VV, Ninguno)

**37. Hándicap, incluida prórroga y penaltis**

(equipo 1; empate; equipo 2)

**38. Hándicap Asiático, incluida prórroga y penaltis**

(equipo 1; equipo 2)

**39. Total Asiático, incluida prórroga y penaltis**

(equipo 1; equipo 2)

**40. Total, incluida prórroga y penaltis**

(más de; menos de)

**41. Número exacto de goles, incluida prórroga y penaltis**

(1; 2; 3; 4; 5; 6; 7; 8; 9+)

**42. Márgen de victoria, incluida prórroga y penaltis**

(local 3+; local 2; local 1; empate; visitante 1; visitante 2; visitante 3+)

**43. ¿Qué equipo marcará, incluida prórroga y penaltis?**

(ambos; sólo equipo 1; sólo equipo 2; ninguno)

**44. En blanco equipo local, incluida prórroga y penaltis**

(sí; no)

**45. En blanco equipo visitante, incluida prórroga y penaltis**

(sí; no)

**46. Total equipo local, incluida prórroga y penaltis**

(más de; menos de)

**47. Total equipo visitante, incluida prórroga y penaltis**

(más de; menos de)

**48. Goles equipo local, incluida prórroga y penaltis**

(0; 1; 2; 3+)

**49. Goles equipo visitante, incluida prórroga y penaltis**

(0; 1; 2; 3+)

**50. Resultado exacto, incluida prórroga y penaltis**

(0:0, 1:1, 2:2,...5:5; cualquier otro)

**51. Par/impar, incluida prórroga y penaltis**

(Par; Impar)

**52. Apuesta de Partido y Totales, incluida prórroga y penaltis**

(equipo 1 Menos de; equipo 2 Menos de; equipo 1 Más de; equipo 2 Más de)

**53. Apuesta de Partido y Ambos equipos Marcan, incluida prórroga y penaltis**

(equipo1Sí; equipo 1No; equipo 2Sí; equipo 2No)

**54. Apuesta de Partido y 1º gol, incluida prórroga y penaltis**

(LL; LV; VL; VV)

**55. Próximo gol, incluida prórroga y penaltis**

(equipo 1; ninguno; equipo2)

**56. Doble Oportunidad en periodo x**

(1X; 12; X2)

**57. Empate sin apuesta en el periodo x**

(equipo 1; equipo 2)

**58. Hándicap en el periodo x**

(equipo 1; empate; equipo 2)

**59. Hándicap Asiático en el periodo x**

(equipo 1; equipo 2)

**60. Total Asiático en el periodo x**

(equipo 1; equipo 2)

**61. Número exacto de goles en el periodo x**

(0; 1; 2; 3; 4+)

**62. Ambos equipos marcan en el periodo x**

(sí; no)

**63. ¿Qué equipo marcará en el periodo x?**

(ambos; sólo equipo 1; sólo equipo 2; ninguno)

**64. En blanco equipo local en el periodo x**

(sí; no)

**65. En blanco equipo visitante en el periodo x**

(sí; no)

**66. Goles equipo local en el periodo x**

(0; 1; 2; 3+)

**67. Goles equipo visitante en el periodo x**

(0; 1; 2; 3+)

**68. Total equipo local en el periodo x**

(más de; menos de)

**69. Total equipo visitante en el periodo x**

(más de; menos de)

**70. Par/Impar en el periodo x**

(Par; Impar)

**71. Resultado exacto en el periodo x**

(0:0,...,2:2; cualquier otro)

**72. Próximo gol en el periodo x**

(equipo 1; ninguno; equipo2)

**73. 1º periodo y Apuesta de Partido**

(LL; LE; LV; EL; EE; EV; VL; VE; VV)

**74. 1º periodo y Apuesta de Partido, incluida prórroga y penaltis**

(LL; LV; EL; EV; VL; VV)

**75. ¿Ganará el equipo local todos los periodos?**

(sí; no)

**76. ¿Ganará el equipo visitante todos los periodos?**

(sí; no)

**77. ¿Ganará el equipo local algún periodo?**

(sí; no)

**78. ¿Ganará el equipo visitante algún periodo?**

(sí; no)

**79. ¿Marcará el equipo local en todos los periodos?**

(sí; no)

**80. ¿Marcará el equipo visitante en todos los periodos?**

(sí; no)

**81. Más de todos los periodos**

(sí; no)

**82. Menos de todos los periodos**

(sí; no)

**83. Periodo de mayor puntuación**

(1º periodo; 2º periodo; 3º periodo; igual)

**84. Periodo de mayor puntuación del equipo local**

(1º periodo; 2º periodo; 3º periodo; igual)

**85. Periodo de mayor puntuación del equipo visitante**

(1º periodo; 2º periodo; 3º periodo; igual)

## BÉISBOL

### IMPORTANTE

* Las posibles entradas extras no se consideran en ningún mercado a excepción de "Quién ganará el punto X” y “Qué equipo va a ganar la carrera a X puntos“, a menos que se indique lo contrario.
* Los nombres de los mercados no reflejan las condiciones reales utilizadas en el béisbol. Por favor, tomar nota de la siguiente tabla de los términos reales utilizados en el béisbol:

**NOMBRE DEL MERCADO Y TÉRMINOS USADO EN BÉISBOL**

• Periodo -> Entrada

• Prórroga -> Entrada Extra

• Puntos -> Carreras

• Medio tiempo o mitad -> Resultado después de la mitad de la 9 entrada

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Todos los mercados se liquidarán de acuerdo con el resultado final después de 9 entradas (8 ½ si el equipo local va ganando en este momento)
* Si un partido es interrumpido o suspendido y no se continúa el mismo día, todos los mercados sin decidir serán anulados.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones (Incluida Prórroga)**

Local; Visitante

**2. 3 opciones**

Qué equipo ganará el partido (1-X-2) Local; Empate; Visitante

**3. Hándicap Asiático (Incluida Prórroga)**

Sólo hándicaps \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**4. ¿Quién ganará el resto del partido, prórroga incluida)**

Local; Empate; Visitante

**5. Total (Incluida Prórroga)**

Sólo totales \*.5

**6. Par/Impar (Incluida Prórroga)**

Número de puntos Par/Impar

**7. Márgenes de victoria (Incluida Prórroga)**

Rango predefinido de puntos por equipo gana por> = + 3, + 2, + 1, -1, -2, <= - 3

**8. ¿Qué equipo obtendrá la mayor puntuación para el periodo?**

Local; Empate; Visitante

¿Qué equipo alcanzará la mayor puntuación en una entrada?

**9. Máximo en el periodo de puntuación total**

0,1,2,3,4,5+

¿Cuál será el máximo de carreras en una entrada?

**10. ¿Quién marcará el punto X?**

Local; Ninguno; Visitante

X en 1, 2, … ; posibles entradas extras son consideradas para este mercado

**11. ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

X en 3, 5 y 7; Si un set terminara antes de que se alcance el punto X

(incl. entradas extra), este mercado se considerará nulo (cancelado)

**12. ¿Habrá una 18º media entrada (béisbol)?**

Sí; No

**13. ¿Habrá prórroga?**

Sí; No

**14. ¿Qué equipo estará ganando al medio tiempo?**

Local; Empate; Visitante

**15. 1ª Mitad - Total**

Sólo totales \*.5

**16. ¿Quién ganará el periodo?**

Local; Empate; Visitante

**17. 1º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**18. 2º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**19. 3º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**20. 4º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**21. 5º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**22. 6º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**23. 7º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**24. 8º Periodo – Total (sólo \*.5 totales)**

Ej:. 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**25. ¿Qué equipo estará ganando después de la 5º entrada?**

(local; empate; visitante)

**26. Total después 5º entradas**

(Más de/Menos de)

**27. Hándicap Asiático después de 5 entradas**

solo hándicaps \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**28. 1º Mitad - Hándicap Asiático**

Mercados Hándicap Asiático para 1º mitad (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**29. Total equipo local (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**30. Total equipo visitante (Incluida Prórroga)**

Sólo x.5

**31. Total equipo local después de 5 entradas**

Sólo x.5

**32. Total equipo visitante después de 5 entradas**

Sólo x.5

**33. 1º Mitad - Total equipo local**

Sólo x.5

**34. 1º Mitad - Total equipo visitante**

Sólo x.5

**35. Apuesta de partido y Totales (Incluida Prórroga)**

Combinación de 3 opciones y Total x.5 (Local gana y menos de, Local gana y más de, Empate y menos de, Empate y más de, Visitante gana y menos de, Visitante gana y más de)

## BALONMANO

### IMPORTANTE

* Todos los mercados (a excepción del descanso, primer tiempo, Quién marcará el punto X y Qué equipo ganará la carrera a X puntos) sólo se consideran durante el tiempo regular.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si un partido es interrumpido o aplazado y no se reanuda dentro de las 48hr siguientes a la fecha de inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas.
* Si las cuotas fueron ofrecidas con un tiempo de partido incorrecto (3 minutos), nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**2. Hándicap**

Hándicaps Europeo (ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …)

**3. Total**

Sólo se consideran puntos durante el tiempo regular

**4. 1º Tiempo – 3 opciones**

¿Qué equipo ganará el 1º tiempo?

**5. 1º Tiempo – Hándicap**

Hándicaps Europeo para el 1º tiempo (ej: Hándicap 0:1, Hándicap 1:0, …)

**6. 1º Tiempo – Total (sólo totales \*.5)**

Sólo goles marcados durante el 1º tiempo

**7. Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**8. 1º Tiempo – Hándicap Asiático**

(sólo hándicaps \*.5) Mercados Hándicap Asiático para 1º mitad (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**9. ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 10, 15, 20, 25, …

**b**. Qué equipo marcará el X gol en el partido

**c.** Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**10. ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 10, 20, 30, 40, …

**b**. Qué equipo alcanzará el gol X primero (ej: marcador actual 20-19, entonces el equipo local gana la carrera a 20 goles)

**c**. Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**11. Par/Impar**

Número de goles Par/Impar

**12. 1º Tiempo – Par/Impar**

Sólo se consideran los goles durante el 1º tiempo

**13. Márgenes de victoria**

Rango predefinido de puntos por equipo gana por (ej: L gana por >10, 9-5, 4-1, 0, V gana por 1-4, 5-10, >10)

## VOLEIBOL

### IMPORTANTE

* En caso de que un partido no finalice todas las apuestas sin resolver se consideran nulas.
* El set de oro no se considera en ninguno de los mercados mencionados.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si un partido es interrumpido o aplazado y no es continuado dentro de las 48hr siguientes a la fecha inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones**

Local; Visitante

**2. ¿Qué equipo ganará el set?**

Local; Visitante

**3. Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicaps \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**4. 1º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 1º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**5. 2º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 2º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. 3º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 3º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**7. 4º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 4º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**8. 5º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 5º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**9. 1º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**10. 2º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**11. 3º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**12. 4º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**13. 5º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**14. 1º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 1º set?

**c**. Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**15. 2º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 2º set?

**c.** Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**16. 3º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 3º set?

**c.** Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**17. 4º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 4º set?

**c**. Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**18. 5º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b.** ¿Qué equipo marcará el punto X en el 5º set?

**c.** Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**19. Resultado final (en sets - al mejor de 5)**

3:0, 3:1, 3:2, 2:3, 1:3 y 0:3

**20. Número de sets (al mejor de 5)**

3, 4 ó 5

**21. Total**

Más de; menos de

**22. 1º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**23. 2º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**24. 3º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

**25. 4º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 4º set

**26. 5º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 5º set

**27. 1º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**28. 2º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**29. 3º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

**30. 4º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 4º set

**31. 5º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 5º set

**32. ¿Cuántas veces se excederá el límite de puntuación?**

En cuántas veces al menos uno de los equipos excede el límite de puntuación de 25 puntos (15 en el 5º set)

## VOLEIBOL PLAYA

### IMPORTANTE

* En caso de que un partido no finalice todas las apuestas sin resolver se consideran nulas.
* El set de oro no se considera en ninguno de los mercados mencionados.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si un partido es interrumpido o aplazado y no es continuado dentro de las 48hr siguientes a la fecha inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si un equipo se retira todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones**

Local; Visitante

**2. ¿Qué equipo ganará el set?**

Local; Visitante

**3. Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicaps \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**4. 1º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 1º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**5. 2º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 2º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. 3º Set - Hándicap Asiático (sólo hándicaps \*.5)**

Mercados Hándicap Asiático para el 3º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**7. 1º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**8. 2º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**9. 3º Set - ¿Qué equipo ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo llegará a X puntos primero?

**10. 1º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 1º set?

**c.** Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**11. 2º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b.** ¿Qué equipo marcará el punto X en el 2º set?

**c**. Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**12. 3º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué equipo marcará el punto X en el 3º set?

**c**. Si el partido finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**13. Resultado final (en sets - al mejor de 3)**

2:0, 2:1, 1:2 y 0:2

**14. Número de sets (al mejor de 3)**

2 ó 3

**15. Total**

Más de; menos de

**16. 1º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**17. 2º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**18. 3º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

**19. 1º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**20. 2º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**21. 3º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

**22. ¿Cuántas veces se excederá el límite de puntuación?**

En cuántas veces al menos uno de los equipos excede el límite de puntuación de 21 puntos (15 en el 3º set)

## FÚTBOL SALA

### IMPORTANTE

* Todos los mercados (excepto mercados de descanso, primera parte, prórroga y tanda de penaltis) solo se consideran durante el tiempo regular.
* Si un partido es interrumpido y continuado dentro de las 48hr siguientes al inicio del partido, todas las apuestas abiertas serán pagadas de acuerdo con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin resolver se consideran nulas.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si el mercado permanece abierto cuando los siguientes hechos ya han ocurrido: goles, tarjetas rojas o amarillas-rojas y penaltis, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si el mercado se abriera con la ausencia o una tarjeta roja incorrecta, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si las cuotas fueran ofrecidas con un tiempo de juego incorrecto (más de 2 minutos), nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si se mostrara un marcador incorrecto, todos los mercados estarán cancelados durante el tiempo en el que fue mostrado.
* Si se interrumpe o retrasa el partido y no continuara dentro de las 48 horas siguientes a la fecha del saque inicial, las apuestas serán anuladas.
* Si los nombres de los equipos o las categorías se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

¿Qué equipo ganará el partido (1-X-2) Local; Empate; Visitante

**2. Total (Solo totales \*.5)**

Ej: 0.5, 1.5, 2.5, 3.5, …

**3. Hándicap**

Hándicaps Europeo (ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …) 1-X-2

**4. Total Asiático**

Diferencial total en cuartos y diferenciales completos (ej: 2.00, 3.00, 4.00, …)

**5. Hándicap Asiático**

Mercados hándicap en cuartos y diferenciales completos (ej: -2.00/+2.00, -2.50/2.50,)

**6. Apuesta sin empate**

**a**. Si partido termina en empate después del tiempo regular, todas las apuestas se considerarán nulas

**b**. Igual que el Hándicap Asiático 0 (levelball, pick-em)

**7. ¿Quién gana el resto del partido?**

¿Qué equipo marcará más goles en el tiempo restante?

**8. Próximo gol**

¿Quién marcará el 1º, 2º, … gol? (1-X (Sin gol)-2)

**9. Doble oportunidad (1X – 12 – X2)**

Local o empate; local o visitante; empate o visitante

**12. Goles equipo local**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo local?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**13. Goles equipo visitante**

**a**. ¿Cuántos goles marcará el equipo visitante?

**b**. 0, 1, 2, 3+

**14. ¿Ambos equipos marcan?**

Gol/Sin Gol; (si; no)

**15. Par/Impar**

Par/Impar número de goles

**14. Resultado exacto flex**

Sólo los 10 resultados más probables serán considerados como activos

**15. 1º Mitad – 3 opciones**

**a**. ¿Qué equipo ganará la 1ª parte?

**b**. Descanso 1-X-2

**16. 1ª Parte – Total (sólo \*.5 totales)**

Sólo los goles marcados durante la 1ª parte se consideran

**17. 1ª Parte – Total Asiático**

Diferencial total diferenciales completos (ej: 2.00, 3.00, 4.00, …)

**18. 1ª Parte – Hándicap Asiático**

Hándicap Asiático mercados para la 1ª Parte (ej: 2.00, 2.50, 3.00, …)

**19. 1ª Parte – ¿Quién ganará el resto?**

¿Quién ganará el resto de la 1ª parte?

**20. 1ª Parte – Próximo gol**

Local; sin gol; visitante

**21. 1ª Parte – Resultado exacto flex**

Similar a Resultado exacto flex

## BÁDMINTON

### IMPORTANTE

* En el caso de un partido no termine todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si se interrumpe o retrasa un partido y no continuara dentro de las 48 horas siguientes a la fecha del saque inicial, las apuestas serán anuladas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los nombres de jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si un jugador se retira todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. Total**

Más de/Menos de

**2. 2 opciones**

Local; Visitante

**3. ¿Qué jugador**

Local; Visitante

**4. Hándicap Asiático**

Mercados hándicap \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**5. 1º Set - Hándicap Asiático**

Mercados hándicap Asiático en el 1º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. 2 º Set - Hándicap Asiático**

Mercados hándicap Asiático en el 2º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**7. 3 º Set - Hándicap Asiático**

Mercados hándicap Asiático en el 3º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**8. 1º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué jugador alcanzará el X puntos primero?

**9. 2º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. ¿Qué jugador alcanzará el X puntos primero?

**10. 3º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b.** ¿Qué jugador alcanzará el X puntos primero?

**11. 1º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 25, …

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 1º set

**c**. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

**12. 2º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a.** X en 5, 10, 15, 25, …

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 1º set

**c**. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

**13. 3º Set - ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 25, …

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 1º set

**c**. Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

**14. ¿Cuántas veces se excederá el límite de puntuación?**

En cuántas veces al menos uno de los equipos excede el límite de puntuación de 21 puntos

**15. Resultado final (en sets - al mejor de 3)**

2:0, 2:1, 1:2 y 0:2

**16. Número de sets (al mejor de 3)**

2 ó 3

**17. 1º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**18. 2º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**19. 3º Set – Total**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

**20. 1º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 1º set

**21. 2º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 2º set

**22. 3º Set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos obtenidos durante el 3º set

## RUGBY UNION Y LIGA

### IMPORTANTE

* Todos los mercados (excepto mercados de descanso, primera parte, prórroga y tanda de penaltis) solo se consideran durante el tiempo regular.
* Si se interrumpe o retrasa el partido y no continuara dentro de las 48 horas siguientes a la fecha del saque inicial, las apuestas serán anuladas.
* Tiempo regular de 80 minutos: Los mercados se basan en el resultado al cabo de los 80 minutos programados a menos que se indique lo contrario. Esto incluye cualquier tiempo adicional o añadido pero no incluye la prórroga, el tiempo destinado a la tanda de penaltis o la muerte súbita.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si el mercado permanece abierto cuando los siguientes hechos ya han ocurrido: cambios en el marcador o tarjetas rojas, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si el mercado se abriera con la ausencia o una tarjeta roja incorrecta, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si las cuotas fueran ofrecidas con un tiempo de juego incorrecto (más de 2 minutos), nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si se interrumpe o retrasa el partido y no continuara dentro de las 48 horas siguientes a la fecha del saque inicial, las apuestas serán anuladas.
* Si los nombres de los equipos o las categorías se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**2. Doble oportunidad (1X – 12 – X2)**

Local o empate; local o visitante; empate o visitante

**3. Apuesta sin empate**

Local; Visitante

**4. ¿Quién ganará el resto del partido?**

Local; Empate; Visitante

**5. Hándicap Asiático**

Sólo x.5

**6. Márgenes de victoria**

(>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14;<-14)

**7. Apuesta de partido y Totales**

Combinación de 3 opciones y Total x.5 (Local gana y menos de, Local gana y más de, Empate y menos de, Empate y más de, Visitante gana y menos de, Visitante gana y más de)

**8. Total**

Sólo x.5

**9. Total Márgenes**

(<28; 28–34; 35–41; 42–48; 49–55; 56–62; >62)

**10. Total equipo local**

Sólo x.5

**11. Total equipo visitante**

Sólo x.5

**12. Par/Impar**

Par/Impar

**13. 1º Mitad – 3 opciones**

Local; Empate; Visitante

**14. 1º Mitad – Doble Oportunidad (1X – 12 – X2)**

Local o empate; local o visitante; empate o visitante

**15. 1º Mitad – Apuesta sin empate**

Local; Visitante

**16. 1º Mitad – ¿Quién ganará el resto del partido?**

Local; Empate; Visitante

**17. 1º Mitad – Hándicap Asiático**

Sólo x.5

**18. 1º Mitad – Márgenes de Victoria**

(>14; 14–8; 7–1; 0; -1– -7; -8– -14; <-14)

**19. 1º Mitad – Total**

Sólo x.5

**20. 1º Mitad – Total Márgenes**

(<7; 7–13; 14–20; 21–27; 28–34; 35–41; >41)

**21. 1º Mitad – Total equipo local**

Sólo x.5

**22. 1º Mitad – Total equipo visitante**

Sólo x.5

**23. 1º Mitad – Par/Impar**

Par/Impar

## DARDOS

### IMPORTANTE

* En el caso de que un partido no termine todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los nombres de jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si un partido no se completa todos los mercados sin resolver se consideran nulos.
* La diana central cuenta como color rojo.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 4º Set – Resultado del juego X**

Qué equipo ganará el partido (1-X-2) Jugador 1, empate, Jugador 2

**2. Hándicap set**

Hándicaps europeos para sets (ej: Hándicap 0:2, Hándicap 5:0, …) 1-X-2

**3. Gana resto del 1º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 1º set?

**4. Gana resto del 2º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 2º set?

**5. Gana resto del 3º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 3º set?

**6. Gana resto del 4º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 4º set?

**7. Gana resto del 5º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 5º set?

**8. Gana resto del 6º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 6º set?

**9. Gana resto del 7º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 7º set?

**10. Gana resto del 8º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 8º set?

**11. Gana resto del 9º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 9º set?

**12. Gana resto del 10º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 10º set?

**13. Gana resto del 11º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 11º set?

**14. Gana resto del 12º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 12º set?

**15. Gana resto del 13º set**

Qué jugador ganará más rondas restantes en el 13º set?

**16. 2 opciones**

Jugador 1; Jugador 2

**17. ¿Qué equipo ganará el set?**

Jugador 1; Jugador 2

**18. Hándicap Asiático ronda para el 1º set**

Hándicap Asiático ronda para el 1º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**19. Hándicap Asiático ronda para el 2º set**

Hándicap Asiático ronda para el 2º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**20. Hándicap Asiático ronda para el 3º set**

Hándicap Asiático ronda para el 3º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**21. Hándicap Asiático ronda para el 4º set**

Hándicap Asiático ronda para el 4º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**22. Hándicap Asiático ronda para el 5º set**

Hándicap Asiático ronda para el 5º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**23. Hándicap Asiático ronda para el 6º set**

Hándicap Asiático ronda para el 6º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**24. Hándicap Asiático ronda para el 7º set**

Hándicap Asiático ronda para el 7º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**25. Hándicap Asiático ronda para el 8º set**

Hándicap Asiático ronda para el 8º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**26. Hándicap Asiático ronda para el 9º set**

Hándicap Asiático ronda para el 9º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**27. Hándicap Asiático ronda para el 10º set**

Hándicap Asiático ronda para el 10º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**28. Hándicap Asiático ronda para el 11º set**

Hándicap Asiático ronda para el 11º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**29. Hándicap Asiático ronda para el 12º set**

Hándicap Asiático ronda para el 12º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**30. Hándicap Asiático ronda para el 13º set**

Hándicap Asiático ronda para el 13º set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5)

**31. ¿Quién ganará la ronda X en el 1º set?**

Jugador 1; Jugador 5

**32. ¿Quién ganará la ronda X en el 2º set?**

Jugador 1; Jugador 4

**33. ¿Quién ganará la ronda X en el 3º set?**

Jugador 1; Jugador 3

**34. ¿Quién ganará la ronda X en el 4º set?**

Jugador 1; Jugador 2

**35. ¿Quién ganará la ronda X en el 5º set?**

Jugador 1; Jugador 1

**36. ¿Quién ganará la ronda X en el 6º set?**

Jugador 1; Jugador 0

**37. ¿Quién ganará la ronda X en el 7º set?**

Jugador 1; Jugador 1

**38. ¿Quién ganará la ronda X en el 8º set?**

Jugador 1; Jugador 2

**39. ¿Quién ganará la ronda X en el 9º set?**

Jugador 1; Jugador 2

**40. ¿Quién ganará la ronda X en el 10º set?**

Jugador 1; Jugador 1

**41. ¿Quién ganará la ronda X en el 11º set?**

Jugador 1; Jugador 0

**42. ¿Quién ganará la ronda X en el 12º set?**

Jugador 1; Jugador 1

**43. ¿Quién ganará la ronda X en el 13º set?**

Jugador 1; Jugador 2

**44. Hándicap Asiático set**

Hándicap Asiático para sets en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Jugador 1 - Jugador 2

**45. Resultado exacto en sets**

Resultado exacto en sets (sólo resultados que sean posibles se considerarán activos)

**46. Resultado exacto de rondas en sets**

Resultado exacto en rondas (sólo resultados que sean posibles se considerarán activos)

**47. Total rondas para el 1º set**

Sólo se consideran las rondas del 1º set

**48. Total rondas para el 2º set**

Sólo se consideran las rondas del 2º set

**49. Total rondas para el 3º set**

Sólo se consideran las rondas del 3º set

**50. Total rondas para el 4º set**

Sólo se consideran las rondas del 4º set

**51. Total rondas para el 5º set**

Sólo se consideran las rondas del 5º set

**52. Total rondas para el 6º set**

Sólo se consideran las rondas del 6º set

**53. Total rondas para el 7º set**

Sólo se consideran las rondas del 7º set

**54. Total rondas para el 8º set**

Sólo se consideran las rondas del 8º set

**55. Total rondas para el 9º set**

Sólo se consideran las rondas del 9º set

**56. Total rondas para el 10º set**

Sólo se consideran las rondas del 10º set

**57. Total rondas para el 11º set**

Sólo se consideran las rondas del 11º set

**58. Total rondas para el 12º set**

Sólo se consideran las rondas del 12º set

**59. Total rondas para el 13º set**

Sólo se consideran las rondas del 13º set

**60. Total sets**

Sólo x.5 totales

**61. Hándicap Asiático Ronda**

Jugador 1; Jugador 2; Mercados hándicap ronda \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**62. Total rondas en el partido**

Sólo x.5

**63. Par/Impar sets en el partido**

(Par; Impar)

**64. Par/Impar rondas para el X set**

(Par; Impar)

**65. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 1º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**66. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 2º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**67. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 3º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**68. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 4º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**69. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 5º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**70. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 6º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**71. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 7º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**72. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 8º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**73. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 9º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**74. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 10º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**75. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 11º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**76. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 12º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**77. Checkout marcador 40+ en la ronda x en el 13º set**

Puntos que a un jugador le faltan para ganar una ronda

**78. Total Dardos en la ronda x del 1st set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**79. Total Dardos en la ronda x del 2º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**80. Total Dardos en la ronda x del 3º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**81. Total Dardos en la ronda x del 4º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**82. Total Dardos en la ronda x del 5º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**83. Total Dardos en la ronda x del 6º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**84. Total Dardos en la ronda x del 7º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**85. Total Dardos en la ronda x del 8º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**86. Total Dardos en la ronda x del 9º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**87. Total Dardos en la ronda x del 10º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**88. Total Dardos en la ronda x del 11º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**89. Total Dardos en la ronda x del 12º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**90. Total Dardos en la ronda x del 13º set**

Número de dardos utilizados por ambos jugadores para ganar una ronda

**91. Checkout color de ronda x del 1º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**92. Checkout color de ronda x del 2º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**93. Checkout color de ronda x del 3º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**94. Checkout color de ronda x del 4º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**95. Checkout color de ronda x del 5º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**96. Checkout color de ronda x del 6º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**97. Checkout color de ronda x del 7º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**98. Checkout color de ronda x del 8º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**99. Checkout color de ronda x del 9º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**100. Checkout color de ronda x del 10º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**101. Checkout color de ronda x del 11º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**102. Checkout color de ronda x del 12º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**103. Checkout color de ronda x del 13º set**

Color del doble que el jugador anota para ganar la ronda

**104. Mayor 180s**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**105. Mayor 180s en el 1º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**106. Mayor 180s en el 2º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**107. Mayor 180s en el 3º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**108. Mayor 180s en el 4º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**109. Mayor 180s en el 5º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**110. Mayor 180s en el 6º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**111. Mayor 180s en el 7º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**112. Mayor 180s en el 8º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**113. Mayor 180s en el 9º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**114. Mayor 180s en el 10º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**115. Mayor 180s en el 11º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**116. Mayor 180s en el 12º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**117. Mayor 180s en el 13º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Pasado 180s no se consideran

**118. Total 180s**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**119. Total 180s del Jugador 1**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**120. Total 180s del Jugador 2**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**121. Total 180s en el 1º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**122. Total 180s en el 2º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**123. Total 180s en el 3º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**124. Total 180s en el 4º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**125. Total 180s en el 5º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**126. Total 180s en el 6º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**127. Total 180s en el 7º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**128. Total 180s en el 8º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**129. Total 180s en el 9º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**130. Total 180s en el 10º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**131. Total 180s en el 11º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**132. Total 180s en el 12º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**133. Total 180s en el 13º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**134. Total 180s del Jugador 1 en el 1º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**135. Total 180s del Jugador 1 en el 2º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**136. Total 180s del Jugador 1 en el 3º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**137. Total 180s del Jugador 1 en el for 4º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**138. Total 180s del Jugador 1 en el 5º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**139. Total 180s del Jugador 1 en el 6º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**140. Total 180s del Jugador 1 en el 7º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**141. Total 180s del Jugador 1 en el 8º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**142. Total 180s del Jugador 1 en el 9º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**143. Total 180s del Jugador 1 en el 10º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**144. Total 180s del Jugador 1 en el 11º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**145. Total 180s del Jugador 1 en el 12º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**146. Total 180s del Jugador 1 en el 13º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**147. Total 180s del Jugador 2 en el 1º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**148. Total 180s del Jugador 2 en el 2º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**149. Total 180s del Jugador 2 en el 3º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**150. Total 180s del Jugador 2 en el 4º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**151. Total 180s del Jugador 2 en el 5º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**152. Total 180s del Jugador 2 en el 6º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**153. Total 180s del Jugador 2 en el 7º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**154. Total 180s del Jugador 2 en el 8º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**155. Total 180s del Jugador 2 en el 9º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**156. Total 180s del Jugador 2 en el 10º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**157. Total 180s del Jugador 2 en el 11º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**158. Total 180s del Jugador 2 en el 12º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**159. Total 180s del Jugador 2 en el 13º set**

(más de; menos de); Pasado 180s no se consideran

**160. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 1º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**161. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 2º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**162. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 3º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**163. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 4º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**164. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 5º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**165. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 6º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**166. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 7º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**167. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 8º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**168. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 9º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**169. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 10º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**170. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 11º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**171. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 12º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**172. Cualquier jugador marca un 180 en la ronda x del 13º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**173. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 1º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**174. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 2º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**175. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 3º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**176. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 4º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**177. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 5º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**178. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 6º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**179. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 7º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**180. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 8º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**181. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 9º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**182. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 10º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**183. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 11º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**184. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 12º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**185. Jugador 1 marca un 180 en la ronda x del 13º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**186. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 1º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**187. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 2º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**188. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 3º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**189. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 4º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**190. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 5º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**191. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 6º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**192. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 7º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**193. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 8º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**194. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 9º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**195. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 10º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**196. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 11º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**197. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 12º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**198. Jugador 2 marca un 180 en la ronda x del 13º set**

(sí; no); Pasado 180s no se consideran

**199. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 1º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**200. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 2º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**201. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 3º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**202. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 4º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**203. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 5º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**204. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 6º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**205. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 7º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**206. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 8º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**207. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 9º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**208. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 10º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**209. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 11º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**210. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 12º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**211. Puntuación más alta de un jugador en la 1º entrada de la ronda x del 13º set**

(Jugador1; empate; Jugador2); Que jugador marca más puntos en su primera entrada de una ronda

**212. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 1º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**213. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 2º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**214. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 3º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**215. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 4º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**216. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 5º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**217. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 6º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**218. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 7º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**219. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 8º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**220. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 9º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**221. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 10º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**222. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 11º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**223. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 12º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

**224. Total puntos en la 1º entrada de la ronda x en el 13º set**

(más de; menos de); Total puntos que el jugador lanza primero en una ronda

## SNOOKER

### IMPORTANTE

* En el caso de retirada de un jugador o descalificación los mercados sin resolver se consideran nulos.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los nombres de jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si un partido no se completa todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. 2 opciones**

Jugador 1; Jugador 2

**2. ¿Quién ganará el frame x?**

Jugador 1; Jugador 2

**3. Hándicap Asiático frame**

Hándicap Asiático frame en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, -2.5/+2.5)

**4. Total frames**

más de; menos de

**5. ¿Quién ganará el resto del partido?**

Jugador 1; Jugador 2

**6. Resultado exacto**

Resultado exacto en frames (sólo resultados que sean posibles se considerarán activos)

## TENIS DE MESA

### IMPORTANTE

* En el caso de que un partido no termine todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si se interrumpe o retrasa el partido y no continuara dentro de las 48 horas siguientes a la fecha del saque inicial, las apuestas serán anuladas.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho a anular las apuestas.
* Si los nombres de jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si un jugador se retira todos los mercados sin resolver se consideran nulos.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. Total**

Más de; menos de

**2. 2 opciones**

Local; Visitante

**3. ¿Qué equipo jugador el set?**

Local; Visitante

**4. Hándicap Asiático**

Mercados hándicap \*.5 (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**5. Hándicap Asiático para el primer set**

Mercados Hándicap Asiático para el 1º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. Hándicap Asiático para el segundo set**

Mercados Hándicap Asiático para el 2º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**7. Hándicap Asiático para el tercer set**

Mercados Hándicap Asiático para el 3º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**6. Hándicap Asiático para el cuarto set**

Mercados Hándicap Asiático para el 4º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**7. Hándicap Asiático para el quinto set**

Mercados Hándicap Asiático para el 5º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**8. Hándicap Asiático para el sexto set**

Mercados Hándicap Asiático para el 6º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**9. Hándicap Asiático para el séptimo set**

Mercados Hándicap Asiático para el 7º set (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5, …)

**12. 1º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**13. 2º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**14. 3º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**15. 4º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**15. 5º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**17. 6º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**18. 7º Set - ¿Qué jugador ganará la carrera a X puntos?**

**a**. X en 3, 5, 7, 9

**b**. ¿Qué jugador alcanzará X puntos primero?

**19. 1º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 1º set

**c**. Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**20. 2º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 2º set

**c**. Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**21. 3º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 3º set

**c**. Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**22. 4º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 4º set

**c.** Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**23. 5º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 5º set

**c.** Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**24. 6º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 6º set

**c**. Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**25. 7º Set – ¿Quién marcará el punto X?**

**a**. X en 5, 10, 15, 20

**b**. Qué jugador marcará el punto X en el 7º set

**c**. Si el set finaliza antes de alcanzar el punto X, este mercado es considerado nulo (cancelado)

**26. ¿Cuántos sets excederán del límite de puntuación? (en sets – al mejor de 5)**

En cuántos sets al menos un jugador excede el límite de 11 puntos del marcador

**26. ¿Cuántos sets excederán del límite de puntuación? (en sets – al mejor de 7)**

En cuántos sets al menos un jugador excede el límite de 11 puntos del marcador

**28. Resultado Final (en sets - al mejor de 5)**

3:2, 3:1, 3:0, 0:3, 1:3, 2:3

**29. Resultado Final (en sets - al mejor de 7)**

4:3, 4:2, 4:1, 4:0, 0:4, 1:4, 2:4, 3:4

**30. Número de sets (en sets - al mejor de 5)**

3, 4 ó 5

**31. Número de sets (en sets - al mejor de 7)**

4, 5, 6 ó 7

**32. 1º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 1º set

**33. 2º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 2º set

**34. 3º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 3º set

**35. 4º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 4º set

**36. 5º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 5º set

**37. 6º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 6º set

**38. 7º set – Total**

Sólo se consideran los puntos del 7º set

**39. 1º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 1º set

**40. 2º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 2º set

**41. 3º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 3º set

**42. 4º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 4º set

**43. 5º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 5º set

**44. 6º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 6º set

**45. 7º set – Par/Impar**

Sólo se consideran los puntos del 7º set

## BOLOS

### IMPORTANTE

* En caso de un abandono e incomparecencia de cualquier jugador, todas las apuestas sin resolver se considerarán nulas.
* Si un partido se interrumpe y continúa dentro de las 48h siguientes a la hora de inicio, todas las apuestas abiertas se liquidarán con el resultado final. De lo contrario, todas las apuestas sin resolver se considerarán nulas.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho de anular la apuesta.
* Si los jugadores/equipos se muestran incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.
* Si un jugador se retira todos los mercados sin resolver se considerarán nulos.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. Xº Set - ¿Quién ganará el set?**

Local; Empate; Visitante

**2. Xº Set - Hándicap**

Local; Empate; Visitante

**3. 2 opciones**

Local; Visitante

**4. Hándicap Asiático Set**

El hándicap asiático para set en medios diferenciales (ej: -1.5/+1.5, 2.5/-2.5); Equipo1 – Equipo2

**5. Xº Set - ¿Quién ganará el Xº final?**

Local; Visitante

**6. Xº Set - Empate sin Apuesta**

Si el partido terminara en empate después del tiempo regular, todas las apuestas se considerarán nulas.

**7. Xº Set - Hándicap Asiático**

Mercados de hándicap asiático para [setNr] (ej: -2.5/+2.5, 0.5/-0.5,…)

**8. Xº Set - ¿Qué equipo ganará la carrea a X puntos?**

¿Qué equipo alcanzará primero x puntos? (x en 5, 7, 9)

Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

**9. Xº Set - ¿Qué equipo marcará el Xº punto?**

¿Qué equipo marcará el punto X en un set específico? (x en 5, 7, 9)

Si un set termina antes de alcanzar el punto X, este mercado se considera nulo (cancelado)

**10. Sets Totales**

Sólo x.5 totales

**11. Resultado exacto**

Resultados fijos (CS:1,CS:2,CS:3,CS:4,CS:5,CS:6,CS:7,CS:8,CS:9,CS:10)

**12. Xº Set - Local total**

Más de; Menos de

**13. Xº Set - Visitante total**

Más de; Menos de

**14. Xº Set - Puntos exactos al final**

Número exacto de puntos con resultados fijos (0, 1, 2, 3, 4)

**15. Xº Set - Par/Impar**

Sólo los juegos del set n (actual set) se consideran

**16. Xº Set - Total al final X**

Sólo puntos en un final específico se consideran (ej: 0.5, 1.5, ...)

**17. Xº Set - Total**

Sólo puntos en un set específico se consideran (ej: 3.5, 4.5, 5.5, …)

## CRICKET

### IMPORTANTE

* Todos los mercados no consideran super overs, a menos que se indique lo contrario.
* Las carreras de penalización no se consideran en ningún mercado over o lanzamiento (los mercados de multiple over no se consideran en esta regla)
* Twenty 20: todos los overs programados deben de jugarse para que un mercado sin resolver sea acordado a menos que las entradas hayan llegado a su conclusión natural.

### REGLAS DE PAGOS Y CANCELACIONES

* Si un partido se cancela antes de que se inicie el juego, entonces todos los mercados se consideran nulos a menos que el partido se aplace dentro de las primeras 48 horas desde su inicio previsto.
* Si un partido acabara en empate y las reglas oficiales de la competición no determinan un ganador; o si las reglas de la competición determinan un ganador por el lanzamiento de una moneda o por sorteo, entonces todos los mercados sin resolver se considerarán nulos.
* En el caso de que un over no se concluya, todos los mercados sin resolver en este over específico se considerarán nulos a menos que las entradas hayan alcanzado su conclusión natural, ej: declaración, todo el equipo fuera, etc.
* Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tenga un impacto significativo en las cuotas, nos reservamos el derecho de anular la apuesta.

### NOMBRE DE MERCADO Y DESCRIPCION DEL MERCADO

**1. Ganador de partido, incluido super over**

(equipo 1; equipo 2)

**2. Total carreras**

(más de; menos de)

**3. Total carreras equipo local**

(más de; menos de)

**4. Total carreras equipo visitante**

(más de; menos de)

**5. Carreras equipo local**

(I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)

**6. Carreras equipo visitante**

(I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)

**7. Par/Impar número de carreras**

(par, impar)

**8. ¿Número de carreras en el over de puntuación más alto?**

(I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6)

**9. ¿Qué equipo tendrá el over de puntuación más alto?**

(equipo 1; empate; equipo 2)

**10. ¿Habrá un superover?**

(si; no)

**11. Qué equipo irá primero después de x overs**

(equipo 1; empate; equipo 2)

**12. Total carreras equipo local después de x overs**

(más de; menos de)

**13. Total carreras equipo visitante después de x overs**

(más de; menos de)

**14. Carreras equipo local después de x over**

(I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)

**15. Carreras equipo visitante después de x over**

(I:1; 1:2; I:3; I:4; I:5; I:6; I:7; I:8; I:9;)

**16. Total carreras equipo local después del over x en x entradas**

(más de; menos de)

**17. Total carreras equipo visitante después del over x en x entradas**

(más de; menos de)

**18. Par/Impar número de carreras equipo local del over x en x entradas**

(par, impar)

**19. Par/Impar número de carreras equipo visitante del over x en x entradas**

(par, impar)

**20. Total carreras equipo local en lanzamiento x del over x en x entradas**

(más de; menos de)

**20. Total carreras equipo visitante en lanzamiento x del over x en x entradas**

(más de; menos de)

**22. Próximo eliminado**

(cogido; por lanzamiento; obstrucción-LBW; en carrera; estacado y otros)

**23. Próximo eliminado (cogido; no cogido)**

(cogido; no cogido)