



Reglas de Juego

Apostando con mexiapuestas

1. Es responsabilidad del cliente asegurarse de que cumple con la legislación local respecto a las apuestas antes de abrir su cuenta y realizar apuestas con mexiapuestas
2. Si el juego a través de Internet está prohibida dentro de la jurisdicción donde se encuentra, no podrá realizar transacciones con su tarjeta de crédito. Deberá consultar con su asesor antes de realizar apuestas en mexiapuestas
3. mexiapuestas no revelará detalles sobre las ganancias o pérdidas individuales, a excepción de que sea requerido bajo efectos de leyes vigentes. Si usted reside en una jurisdicción donde debe declarar sus ganancias, deberá declararlas a las autoridades pertinentes.

Reglas de Apuestas

1. El reglamento referente a [apuestas deportivas](#) es una traducción del [reglamento de la versión en lengua inglesa](#), que será controlada a todos los efectos y para todos los derechos y obligaciones de todas las partes por dicha versión del reglamento.
2. La dirección se reserva el derecho a cambiar, modificar o añadir reglas a este reglamento, así como modificar procedimientos internos, si lo consideran oportuno sin más aviso que el envío del reglamento actual al sitio Web de mexiapuestas
3. El cliente se compromete a aceptar estas condiciones al abrir una cuenta o realizar apuestas en mexiapuestas



Restricciones de Edad

1. mexiapuestas sólo acepta apuestas por parte de usuarios mayores de 18 años. Queda reservado el derecho de anular cualquier tipo de transacción hecha por menores o estafadores.

Responsabilidad de la cuenta

1. Es recomendable que los usuarios supervisen la cantidad que tienen en su cuenta cada vez que se conectan o llaman a mexiapuestas. En caso de duda, es responsabilidad del usuario contactar cuanto antes con el desglose de los últimos movimientos realizados en la cuenta.
2. Es responsabilidad del usuario saber perfectamente el nombre de usuario y clave de acceso (tanto por Internet como telefónicamente).
3. Es responsabilidad del cliente asegurarse que sus datos están totalmente actualizados, especialmente la dirección de correo, el número de teléfono y los detalles bancarios.
4. Es responsabilidad del cliente asegurarse de guardar de manera confidencial su nombre de usuario y datos de seguridad. En el caso de que el cliente estuviera preocupado por este motivo, deberá comunicarlo inmediatamente a mexiapuestas, la cual le entregará nuevos datos de usuario y se anulará cualquier transacción futura bajo la antigua cuenta.
5. Cualquier apuesta realizada online donde se ha comprobado el nombre de usuario y la contraseña será tomada como válida. Debe encontrarse dentro



de nuestros criterios, contar con fondos suficientes y que la apuesta sea de una cantidad conveniente para que mexiapuestas lo acepte (Mirar regla 8 Pagos Máximos)

6. mexiapuestas no se encargará de avisar a los usuarios que tengan ingresos excepcionales pendientes de cobro. Si una cuenta permanece inactiva durante 12 meses, el usuario perderá su saldo.
7. mexiapuestas permite una sola cuenta por persona y estos detalles serán guardados e inspeccionados en nuestra base de datos diariamente. Cualquier cuenta abierta posteriormente con el mismo código postal, detalles personales, dirección IP que esté relacionada con cualquier cuenta existente puede ser cerrada inmediatamente y cualquier apuesta se anulará a discreción de mexiapuestas. Se reserva el derecho de recuperar cualquier ganancia lograda por estos medios. Todos los nuevos registros se supervisan para asegurar que no son cuentas duplicadas. Por favor, no abra cuentas bajo estas condiciones.
8. La dirección se reserva el derecho a cerrar la cuenta de un cliente y/o solicitar documentación referente a los datos registrados en el sitio Web, de acuerdo con la legislación que rige los cuerpos reguladores oficiales de los que la compañía es miembro. Así mismo, se reserva el derecho a reembolsar el saldo final de su cuenta sin explicación alguna, siempre y que se haya finalizado con cualquier trámite de documentación que pudiera estar pendiente, en este caso se cumplirá con las apuestas pendientes.

Realización de Apuestas

1. Una apuesta se considerará nula si no se ha recibido por completo.
2. Una vez que un cliente confirma una apuesta recibirá un acuse de recibo (que incluye el número identificador de la apuesta), que NO es una confirmación de la aceptación definitiva por parte de mexiapuestas
3. En caso de que un cliente envíe múltiples copias de una misma apuesta, ésta será tratada como una sola. La compañía se reserva el derecho de



anular apuestas en caso que haya sospecha de coincidencia de dos o más usuarios.

4. Si un cliente envía una serie de apuestas, éstas serán tratadas bajo el número de orden recibido.
5. mexiapuestas se reserva el derecho de rechazar cualquier apuesta o parte de una apuesta en cualquier momento sin previa explicación. Además, mexiapuestas se reserva el derecho de cerrar la cuenta de un usuario y recuperar el saldo de esta cuenta sin dar explicación. En este caso se cumplirá con las apuestas pendientes.
6. La apuesta mínima que se puede realizar en línea es de 1, o equivalente similar en caso que el cliente desee mantener su cuenta con una moneda diferente.
7. Cuando un cliente da instrucciones poco claras mexiapuestas se reserva el derecho a dividir el total apostado entre los resultados más importantes. En el caso que esto no se pudiera hacer, mexiapuestas se reserva el derecho a anular toda la apuesta. En cualquiera de ambas situaciones, la decisión de la compañía es definitiva.
8. Los clientes no podrán cancelar o cambiar una apuesta una vez haya sido realizada y aceptada.
9. Las apuestas múltiples son aceptadas, sin embargo no se aceptarán apuestas de este tipo si el resultado de una parte repercute en el resultado de la otra (Ver Regla 10 - Apuestas Relacionadas)
10. Todas las cotizaciones están sujetas a variación, quedando fijas una vez se haya confirmado y aceptado.
11. mexiapuestas se reserva el derecho a rechazar cualquier apuesta sin previa explicación.
12. Las apuestas serán aceptadas hasta la hora anunciada. Si una apuesta queda aceptada inadvertidamente cuando un evento ya ha dado comienzo, mexiapuestas se reserva el derecho de anular todas las referidas a dicho evento.
13. En caso de fallo en el software de cualquiera de nuestros juegos o servicios disponibles de la Web, mexiapuestas se reserva el derecho de anular las jugadas realizadas.



Reglas sobre ingresos

1. Ningún trabajador de mexiapuestas podrá ofrecer crédito alguno a un cliente. De hecho, es responsabilidad del mismo saber cuánto dinero le queda en cuenta para poder apostar correctamente. mexiapuestas se reserva el derecho a anular cualquier apuesta que haya podido ser aceptada inadvertidamente estando la cuenta del usuario con fondos insuficientes para cubrir la totalidad de una apuesta.
2. Las apuestas que se realizan mediante tarjeta de crédito/débito no son válidas hasta que la compañía ha recibido el correspondiente pago. En caso de que dicho pago no llegara antes de que el evento comience la apuesta se anulará.
3. En el supuesto de que se valide crédito en la cuenta de un usuario por error, es responsabilidad del usuario el informar a mexiapuestas de dicho error. Cualquier beneficio obtenido después del error sin que el usuario haya informado a la empresa será anulado y devuelto a la empresa, tenga relación o no con el saldo proveniente del error.
4. Las ganancias serán ingresadas en las cuentas de usuario una vez se haya confirmado el resultado final del evento.
5. Un cliente debe utilizar su propia tarjeta de crédito/débito si quiere realizar apuestas con su cuenta. Cualquier depósito realizado con una tarjeta de otra persona será devuelto, quedando anuladas también las apuestas que se hayan hecho con la misma.
6. Un cliente sólo puede tener una cuenta para depositar fondos. Cualquier otra cuenta que utilice para depositar fondos será cerrada, siendo los depósitos traspasados a la cuenta original, previa anulación de las promociones duplicadas.
7. mexiapuestas en ningún caso, y bajo ninguna circunstancia, se hace responsable de los daos o pérdidas sin limitación que se consideren o declaren procedentes a causa de este sitio Web o su contenido, incluyendo sin limitación, retrasos o interrupciones en la operación o transmisión, errores en las líneas de comunicación, uso incorrecto del sitio o su contenido por parte de los usuarios, o cualquier error u omisión en el contenido.



8. mexiapuestas se reserva el derecho de anular alguna o todas las apuestas realizadas por un grupo de gente en un intento de hacer fraude a la compañía. Esto incluye a personas, parientes, organizaciones, corredores de apuestas y sus empleados.
9. La dirección se reserva el derecho de cancelar una solicitud de cobro de ganancias si el usuario no ha invertido (jugado) la totalidad de los depósitos realizados, con tal de prevenir acciones fraudulentas.
10. mexiapuestas realiza inspecciones sobre los movimientos realizados con tarjetas de débito/crédito, con tal de evitar situaciones fraudulentas. Por este motivo la dirección se reserva el derecho a solicitar el envío de una copia de la tarjeta de crédito utilizada, o bien cancelar una solicitud de cobro de ganancias, cuando aún no han transcurrido 30 días desde el primer depósito con la misma.

En caso de disputa

1. mexiapuestas no se responsabiliza de ningún error del texto o humano en la oferta de cotizaciones y apuestas, a excepción de las deliberadas. mexiapuestas se reserva el derecho de corregir el error o bien anular las apuestas afectadas, en cuyo caso se devolverá la cantidad de las apuestas simples y se anularán los eventos implicados en las combinadas y múltiples.
2. Todas las comunicaciones entre usuarios y mexiapuestas serán grabadas / registradas, incluyendo las consultas por teléfono como por correo electrónico o a través del Chat de Ayuda para el interés tanto del personal como de los propios clientes. Si se diera el caso de una disputa que no puede resolver la dirección, las grabaciones más relevantes se pondrán a disposición de una serie de árbitros para que lleguen a una resolución. Además, dichas grabaciones se utilizarán para el aprendizaje del personal de Atención al Usuario.



Máxima Ganancia Diaria

1. La cantidad máxima que puede ser ganada por un usuario en un día es de \$ 15.000.000 o moneda equivalente o lo que determine la agencia

Cierre de apuestas

1. Las apuestas se realizan a Ganador a no ser que se haya seleccionado Apuesta a posición. Una apuesta a posición es aquella que contiene la elección Ganador por valor de la cantidad base apostada y otra apuesta a la Posición por el mismo importe de acuerdo con los términos ofrecidos para el evento. Esto supone una apuesta por valor del doble de la cantidad base indicada por el usuario.

Ejemplo:

10 para posición a Tiger Woods como Ganador del US Masters (20 Apostados)

Cotización de Ganador: 8/1, términos de las posiciones de la cotización para los lugares 1, 2, 3 y 4

Si Tiger gana, tanto la apuesta a Ganador como la apuesta a posición son ganadoras:

$10 \times 8/1 = 90$ (incluyendo la cantidad apostada) más $10 \times 2/1$ (p.ej. $8 \times 1/4 = 30$)



Ganancia Total= 120

Si Tiger finalizara 2, 3 o 4 la Ganancia Total sería 30

2. El cierre de las apuestas se basa en la cotización y posición en el momento en que se acepta la apuesta. mexiapuestas se reserva el derecho de cambiar los términos de posición de las apuestas a posición antes o durante un evento o campeonato.
3. A efectos de cálculo, las apuestas a Posición en Dobles, Triples, etc. se cierran como dos apuestas distintas (Ganador, Ganador a posición).
4. No se aceptan apuestas a posición si no se apuesta una cantidad igual a Ganador. Cualquier de posición que sea aceptada por error en la que no conste la apuesta a ganador será anulada. Las apuestas únicamente de posición se ofrecen para algunos Pari- Mutuel y en aquellas apuestas especiales donde se especifique que se aceptan.
5. En caso de empate, la cantidad apostada se divide por el número de corredores que han empatado. La cantidad apostada se multiplica por la cotización del corredor dividida por el número de corredores empatados.
6. Cuando una apuesta simple se anula el saldo invertido en la misma se devuelve a la cuenta de usuario. En aquellos eventos que no se disputan por cualquier razón, el saldo puede ser, o no, devuelto, según el reglamento específico de cada deporte. En apuestas combinadas, las apuestas continuarán sin contar con la selección anulada (una doble pasa a apuesta sencilla, una triple pasa a apuesta doble, etc.)
7. El resultado oficial es determinante para el cierre de las apuestas excepto cuando existen reglas específicas que indican lo contrario. Posteriores cambios en los resultados, por acciones disciplinarias u otros motivos no se tendrán en cuenta. Cuando, a juicio de mexiapuestas, no hay resultados oficiales disponibles, el resultado será:
determinado por una autoridad independiente, el veredicto de la cual será final para todos los propósitos, o por otro lado,
determinado en la opinión razonable de mexiapuestas. Esta opinión será formada en función de todas las pruebas razonables disponibles.
8. Las apuestas se cerrarán conforme a todas las evidencias disponibles, pero si el resultado que se determina como correcto difiere del usado como provisional, el cierre puede ser ajustado retrospectivamente para reflejar el resultado determinado.
9. El cierre definitivo de una apuesta se producirá cuando mexiapuestas considere que el resultado final y el consiguiente cierre se ha producido satisfactoriamente en función de todas las pruebas razonables disponibles.



Apuestas Relacionadas

1. No se aceptan apuestas combinadas sobre un mismo evento en el que el resultado de una elección afecta o queda afectado por el resultado de otra elección.

Por ejemplo, en un partido de fútbol donde juega el Manchester United, dos posibles selecciones serían:

El Manchester gana 2-0, y

Cristiano Ronaldo (jugador del Manchester United) marcará el primer gol del partido.

Las apuestas están relacionadas, ya que el hecho que Ronaldo marque un gol influirá en que el Manchester gane por 2-0, por lo que una doble combinación de lo arriba indicado no es posible utilizando las cotizaciones ofertadas.

Eventualmente se pueden ofrecer apuestas especiales que combinen estas opciones. Si no se oferta dicha apuesta especial, y se acepta una apuesta de este tipo por error, la apuesta será tratada como dos apuestas simples y la cantidad apostada será dividida entre las dos apuestas.

2. Cuando las partes relacionadas de una apuesta se resuelven en diferentes momentos, incluso dentro del mismo torneo, la apuesta quedará establecida tal y como estaba introducida.

Ejemplo:

Una combinada doble.

Roger Federer ganará la semifinal de Wimbledon, y

Roger Federer saldrá vencedor del Torneo.

Debido a que la cotización de la segunda apuesta depende de que salga ganador de la primera, la cotización de la apuesta de Roger Federer como ganador del torneo en el momento en que la apuesta fue aceptada no puede ser utilizada para calcular la combinada doble. Se utilizará la cotización del evento una vez finalizada la primera parte del evento.



3. Las apuestas Múltiples que combinan diferentes selecciones dentro de diferentes eventos tampoco se aceptan cuando el ganador de una de esas selecciones afecta o queda afectado por otra.

Ejemplo:

Una combinada doble.

Septimus gana el Dee Stakes y

Septimus gana el Epsom Derby.

Como las cotizaciones a que Septimus gana el Epsom Derby dependen de que gane el Dee Stakes (una reconocida prueba para el Derby), las cotizaciones por él para ganar el Derby Epsom en el momento en que la apuesta es aceptada no pueden ser utilizadas para calcular la apuesta doble. En cambio, se establecerá un precio especial por ganar ambas carreras.

4. En el caso de que se acepten apuestas múltiples donde se incluyen eventos relacionados por error, mexiapuestas se reserva el derecho a anular parte o la totalidad de la misma.

Reglas de Empate

1. Se entiende como Empate cuando dos o más participantes de un evento empatan en la primera o segunda posición.
En caso de dicho empate, la cantidad apostada se divide por el número de participantes que han empatado, considerando una de estas partes como ganadora y las demás perdedoras.

Apuestas Ante Post



1. Las apuestas Ante Post son aquellas cuyas cotizaciones están disponibles antes del inicio del evento.

Las apuestas son aceptadas al completo, tanto si finalmente el evento tiene lugar y la selección del usuario participe en él, lo cual significa que si falla una de las selecciones que participa en el evento, la apuesta será perdida, a menos que existan reglas específicas para un deporte que indiquen lo contrario.

En todo caso, nos reservamos el derecho a aplicar la Regla 4 para determinar las cantidades que se devolverán para las selecciones que no participen.

Fluctuaciones en las cotizaciones

1. Todas las cotizaciones están sujetas a variaciones en cualquier momento y sin previo aviso.

Tiempo de Aceptación



1. Todas las apuestas seleccionadas con los precios fijados por mexiapuestas serán aceptadas hasta el momento antes de la hora de inicio fijada en la página.
En el supuesto de que se haya aceptado dicha apuesta por error, mexiapuestas se reserva el derecho a anular las apuestas implicadas o parte de ellas.
Si se ofrecen cotizaciones en directo para el partido, la apuesta será aceptada a la cotización indicada.

Apuestas en directo

1. mexiapuestas intenta realizar una cotización justa de los eventos que transcurren durante un partido en directo basándose en la buena fe del comentarista de TV. Pueden presentarse situaciones en las que no es posible determinar con precisión lo sucedido.
En caso de que se requiera un examen más preciso, la retransmisión del locutor de televisión se interrumpe o no puede comenzar a tiempo o se produce un fallo técnico en los medios de que disponen los traders de Sportingbet, se reserva el derecho a comprobar posteriormente el cierre de la apuesta o a anularla.
Si no hay ningún movimiento posterior en el evento una vez aceptada la apuesta en directo, estas apuestas serán nulas a no ser que la reglamentación específica para ese deporte indique lo contrario.
Si resulta que el locutor de TV falla en uno o más eventos o se cierra una apuesta incorrectamente, mexiapuestas se reserva el derecho a realizar ajustes retrospectivos positivos o negativos en las cuentas.
Confiamos en las actuaciones de los oficiales que actúan durante el curso del juego, partido o torneo. Estas decisiones serán finales sin tener en cuenta si varían posteriormente por ser reclamadas por la otra parte.



[Atletismo](#)

[Baloncesto europeo](#)

[Baloncesto de EEUU](#)

[Balonmano](#)

[Bandy](#)

[Beisbol](#)

[Bolos](#)

[Boxeo](#)

[Carreras de Caballos y Galgos](#)

[Ciclismo](#)

[Cricket](#)

[Dardos](#)

[Deportes de invierno](#)

[Floorball](#)

[Fútbol Americano](#)

[Futbol](#)

[Fútbol Sala](#)

[Golf](#)

[Hockey sobre hielo Americano](#)

[Hockey sobre hielo Europeo](#)

[K-1](#)

[Motor](#)

[Motor Americano](#)

[Rugby 13](#)

[Rugby 15](#)

[Snooker](#)

[Speedway](#)

[Tenis](#)

[Tenis mesa](#)

[Voleibol](#)

ATLETISMO



Cierre de Apuestas

En caso de alguna descalificación, la ceremonia de entrega de medallas determinará el cierre de las apuestas significando la medalla de Oro el primer puesto, Plata el segundo puesto y Bronce el tercer puesto. En ausencia de dicha ceremonia, las apuestas serán cerradas según el paso por meta.

Eventos suspendidos/acortados

Todas las apuestas serán anuladas en el caso de que se suspenda o acorte un evento, a menos que se establezca de otra forma o la apuesta ya haya sido cerrada.

Eventos pospuestos/trasladados

En caso de que un evento se posponga o se traslade o un lugar distinto las apuestas serán anuladas.

Apuestas a Ganador del Evento

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido.

Si se produce alguna descalificación, la ceremonia de entrega de medallas determinará el cierre de las apuestas significando la medalla de Oro el primer puesto, Plata el segundo puesto y Bronce el tercer puesto. En ausencia de dicha ceremonia, las apuestas serán cerradas según el paso por meta.

BALONCESTO EUROPEO



Cierre de Apuestas

Todas las apuestas ganadoras se cerrarán con las cotizaciones mostradas en mexiapuestas en el momento en que fueron aceptadas.

Esto no incluye ninguna disputa posterior al partido por alguno de los equipos que alteren el resultado del partido como consecuencia de estas.

Todas las apuestas en partidos de Baloncesto Europeo están basadas en el Tiempo Reglamentario, a menos que haya un aviso que así especifique lo contrario. Apuestas para el Partido, Handicap y Punto Handicap se cerrarán una vez hayan transcurrido, al menos, 35 minutos de juego.

Por motivo de estas reglas, Media Parte se define como los primeros 20 minutos de juego incluyendo Primer Cuarto y Segundo Cuarto. Tiempo Reglamentario se define como el total de 40 minutos jugados, sin incluir la Prórroga. 35 Minutos Jugados son los 35 primeros minutos de juego.

Partidos Suspendidos

Todas las apuestas serán canceladas en partidos suspendidos antes que se complete el Tiempo Regular, con la excepción de las apuestas que ya se hayan cerrado o apuestas de Partido, Handicap y Punto Handicap, las cuales serán aceptadas una vez hayan transcurrido los primeros 35 minutos.

Partidos Aplazados

Todas las apuestas que se hayan hecho a partidos que quedan aplazados o cambiados a alguna otra fecha, quedarán canceladas.

Apuestas al Partido

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador el partido.

Dichas apuestas serán válidas una vez transcurridos 35 minutos de tiempo jugado.

Para este tipo de apuesta, también será ofrecida la opción Empate.



Apuestas con Ventaja (Handicap)

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido después del ajuste del valor del handicap.

Dichas apuestas serán válidas después de haberse disputado 35 minutos de juego. Para este tipo de apuesta, también será ofrecida la opción Empate.

Punto Handicap

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido después del ajuste del valor del handicap.

Dichas apuestas serán válidas después de haberse disputado 35 minutos de juego. Para este tipo de apuesta, también será ofrecida la opción Empate.

Puntos Totales

Las apuestas ganadoras deberán predecir el número total de puntos (entre ambos equipos) al final del Tiempo Reglamentario.

Premios a la Media Parte

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido a la Media Parte. Para este tipo de apuesta, también será ofrecida la opción Empate.

Premios por Cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido en el cuarto seleccionado.

Para este tipo de apuesta, también será ofrecida la opción Empate.

Handicap por Cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido al final del Cuarto seleccionado después del ajuste del valor del handicap.



Puntos a la Media Parte

Las apuestas ganadoras deberán predecir el número total de puntos (entre ambos equipos) a la Media Parte.

Puntos por Cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir el número total de puntos (entre ambos equipos) al final del cuarto seleccionado.

Puntos Totales por Equipo

Las apuestas ganadoras deberán predecir el número total de puntos encestados por el equipo elegido al final del Tiempo Reglamentario.

Puntos por Jugador

Las apuestas ganadoras deberán predecir el número total de puntos conseguidos por el jugador elegido al final del Tiempo Reglamentario.

Para que este tipo de apuestas se consideren válidas, el jugador elegido para la apuesta deberá empezar el partido en la cancha o en el banquillo. En caso que dicho jugador no llegara a jugar ningún minuto de partido, las apuestas quedarán anuladas.

Carrera hasta 10/20

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo que primero alcance los 10 puntos / 20 puntos.

En el caso que ninguno de los equipos alcance los 10/20 puntos, todas las apuestas quedarán anuladas.



Media Parte Par o Impar

Las apuestas ganadoras deberán predecir si el número total de puntos a la media parte es par o impar.

Cuarto Par o Impar

Las apuestas ganadoras deberán predecir si el número de puntos al finalizar el cuarto indicado es par o impar.

Equipo Par o Impar

Las apuestas ganadoras deberán predecir si el total de puntos encestados por un equipo durante el Tiempo Reglamentario es par o impar.

Cuarto con mayor número de puntos

Las apuestas ganadoras deberán predecir en qué cuarto se anotarán más puntos teniendo en cuenta los puntos de ambos equipos.

Para que las apuestas sean válidas deberá llegarse al final del Tiempo Regular.

En caso de empate, se aplicarán las Reglas de Muerte Súbita.

Primer Equipo en encestar en un cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir cuál será el primer equipo en encestar en el cuarto seleccionado. Todas las apuestas quedarán anuladas en el caso de que un partido quede suspendido o que ninguno de los equipos logre encestar antes de que se cumpla el tiempo del cuarto.

Primera canasta en juego en un cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir la primera canasta en juego durante el cuarto seleccionado. Todas las apuestas quedarán anuladas en el caso de que un partido quede suspendido o que ninguno de los equipos logre encestar antes de que se cumpla el tiempo del cuarto.



Primer Triple en un cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo que enceste el primer triple durante el cuarto seleccionado. Todas las apuestas quedarán anuladas en el caso de que un partido quede suspendido o que ninguno de los equipos logre encestar un triple antes de que se cumpla el tiempo del cuarto.

Primera canasta de dos puntos en un cuarto

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo que enceste la primera canasta de dos puntos durante el cuarto seleccionado. Todas las apuestas quedarán anuladas en el caso de que un partido quede suspendido o que ninguno de los equipos logre una canasta de dos puntos antes de que se cumpla el tiempo del cuarto.

Premios por Torneo

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del torneo en cuestión. En este caso, las apuestas ganadoras se confirmarán después de la celebración de los play-offs y no teniendo en cuenta la clasificación al final de la Temporada Regular, a menos que se especifique lo contrario.

BALONCESTO DE EEUU

Aceptación de Apuestas

Las reglas de Las Vegas se aplican en los casos no especificados aquí



Cierre de apuestas

Las apuestas ganadoras se cerrarán con las cotizaciones mostradas en mexiapuestas en el momento en que la apuesta fue aceptada.

Esto no incluye disputas posteriores al juego por ninguno de los equipos que alteren el resultado final del juego posteriormente.

Todas las apuestas a juegos de Baloncesto se basan en el resultado al final de un juego con un tiempo mínimo de 43 minutos para la NBA o de 35 minutos de juego para la NCAA.

Partidos Abandonados

Las apuestas se anularán (sin acción) a los partidos abandonados antes de completarse los 43 minutos de juego para la NBA o los 35 Minutos de Juego para la NCAA, a no ser que se especifique lo contrario o la apuesta ya haya sido cerrada.

Apuestas a Ganador del Partido

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido.

Apuestas con Ventaja

Las apuestas ganadoras deben predecir el equipo ganador del partido tras haberse ajustado el resultado final con la ventaja.

Las apuestas se anularán (sin acción) si ocurre un empate al aplicarse el handicap.

Apuestas Múltiples Dentro del Partido

Los usuarios pueden hacer apuestas combinadas con Ventaja y a total de puntos en el mismo juego de todos los partidos de Baloncesto (a no ser que esté en estado Circled). Los usuarios pueden también hacer apuestas múltiples con Apuestas a Ganador del Partido y al Total de Puntos en el mismo de todos los



partidos de Baloncesto (a no ser que esté en estado Circled)

Los usuarios no pueden, de todos modos, realizar una apuesta combinada entre apuestas con Ventaja y apuestas a Ganador del Partido en el mismo partido.

Los usuarios no pueden realizar apuestas múltiples a la primera mitad y el resultado final del partido.

Comprar y Vender Líneas

Comprar o Vender puntos le permite modificar la Ventaja o el valor total de Puntos en un partido.

Los usuarios pueden mover la Ventaja para recibir más puntos si están apostando al equipo No-Favorito o restar puntos si están apostando al equipo Favorito.

Por cada medio-punto en que se modifique el valor de la Ventaja automáticamente se deducirá una cantidad del premio ofertado. En cambio, el premio será mayor si se restan medios-puntos extra.

Teasers

Un Teaser es una selección de dos o más equipos en una apuesta en la cual la Ventaja o el Total de Puntos ha sido ajustado a favor del usuario.

Los usuarios pueden realizar selecciones tanto de Football como de Baloncesto Americano.

El número de equipos seleccionados y la cantidad de puntos ajustados determinará el premio.

Un empate (sin acción) y una Victoria en una apuesta Teaser a dos equipos se anulará. Un empate (sin acción) y una Pérdida en una apuesta Teaser a dos equipos se cerrarán como perdida. Los empates en apuestas Teaser de 3 o más equipos se revertirán a la siguiente opción más baja. Por ejemplo, cualquier empate en una apuesta Teaser a 3 equipos significará que la apuesta se convierte en una apuesta Teaser a 2 equipos.

La tabla de pago de apuestas Teaser es la siguiente:

Baloncesto	4 Puntos	4.5 Puntos	5 Puntos
2 Equipos	-110	-120	-130



3 Equipos	180	160	120
4 Equipos	300	250	200
5 Equipos	450	400	350
6 Equipos	600	550	500
7 Equipos	1000	900	800
8 Equipos	1500	1200	1000
9 Equipos	2000	1500	1200
10 Equipos	2500	2000	1500

Fútbol	6 Puntos	6.5 Puntos	7 Puntos
2 Equipos	-110	-120	-130
3 Equipos	180	160	120
4 Equipos	300	250	200
5 Equipos	450	400	350
6 Equipos	600	550	500
7 Equipos	1000	900	800
8 Equipos	1500	1200	1000
9 Equipos	2000	1500	1200
10 Equipos	2500	2000	1500

BEISBOL



Aceptación de la Apuesta

Se aplicarán las reglas de Las Vegas en los casos que no cubran las siguientes.

Cierre de Apuestas

Todos los partidos de la Major League de Béisbol se considerarán oficiales después de 5 entradas de juego, o 4,5 en caso de que el equipo que juega en casa esté liderando el partido.

Si se realiza un cambio de lanzador antes de que comience el partido, todas las apuestas en juego para esa categoría serán anuladas (sin acción).

Los lanzadores que empiezan deben lanzar al menos una vez para que sean considerados Acción

En este tipo de apuestas, el lanzador inicial de cada equipo será el que realice el primer lanzamiento.

Partidos suspendidos

Todas las apuestas serán anuladas (sin acción) para los partidos suspendidos a falta de más de 9 entradas para que se complete el tiempo total (ocho si el equipo de casa gana) con la excepción de las apuestas a ganador del partido que se considerarán oficiales después de 5 entradas de juego (4,5 en caso de que el equipo que juega en casa esté ganando) a menos que se establezca de otra forma o la apuesta ya haya sido cerrada.

Partidos pospuestos/trasladados

Todas las apuestas serán anuladas (sin acción) en el caso de que se posponga o traslade el partido de lugar.

Apuestas a Ganador del Partido

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido.

Si el partido es abandonado o suspendido, se considerará oficial si se han cumplido 5 entradas de juego (4,5 en caso de que el equipo que juega en casa esté liderando el partido)



El ganador se determinará por el resultado después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa empate o lidere la primera mitad de la entrada, en este caso el ganador será determinado por el resultado en el momento en que se abandone o suspendan.

Apuestas con Ventaja

Las apuestas ganadoras deben predecir el equipo ganador del partido una vez el resultado final haya sido ajustado con la ventaja.

Apuestas a Puntos Totales

La apuesta ganadora debe predecir el número total de carreras del partido (combinando ambos equipos).

Apuestas a Primer equipo en marcar

La apuesta ganadora debe predecir que equipo será el primero en anotar en el partido.

La apuesta se cierra (tiene acción) tan pronto como un equipo anota primero y una vez que el equipo de casa haya tenido la oportunidad de batear. Si el equipo local anota primero, la apuesta se cerrará en ese momento.

Si el equipo visitante es el primero en anotar, la apuesta se cerrará una vez que el equipo local haya completado su turno de bateo.

Apuestas a Resultado en la Primera Entrada

La apuesta ganadora debe predecir cuál será el resultado en la primera entrada.

La apuesta se cierra (tiene acción) tan pronto como finalice la primera entrada .

Apuestas a Jugador y Lanzador

La apuesta ganadora debe predecir el rendimiento del jugador/lanzador en el partido.



Las apuestas se mantienen una vez se han jugado 8,5 entradas. Si se produce un cambio de lanzador todas las apuestas serán anuladas. (Sin acción)

Apuestas a Ganador de la Serie

La apuesta ganadora debe predecir que equipo ganará en las series relevantes. Para las tres series del juego, las apuestas se mantienen una vez se hayan jugado los tres juegos hasta el final del tiempo especificado, de otra forma las apuestas serán anuladas (Sin acción).

Si las series al mejor de cinco (three-game series, tres partidos ganados) no se juegan en el tiempo especificado todas las apuestas serán anuladas (Sin acción) independientemente de si un equipo tiene dos victorias. (Final División)

Para las series al mejor de siete (four-game series, cuatro partidos ganados), se ofertará cotización para empate.

Apuestas a 5 entrada (medio juego)

La apuestas es valida si se completa las 5 entradas, y solo se toman en cuenta las 5 primeras entradas.

Fútbol Americano

Aceptación de Apuestas

En el caso de incertidumbre acerca del resultado de una apuesta, el cierre se determinará según el resultado oficial mostrado por NFL o el reporte oficial del partido en <http://www.nfl.com>. En los partidos de la NCAAF, las apuestas se cerrarán según www.donbest.com. Cualquier modificación posterior a éstas estadísticas tras 24 horas no se tendrá en cuenta.

Las reglas de las Vegas se aplican en los casos no cubiertos aquí.

Cierre de Apuestas

Todas las apuestas ganadoras se cerrarán con las cotizaciones mostradas en mexiapuestas en el momento en que la apuesta fue aceptada.



Esto no incluye disputas posteriores al juego por cualquiera de los equipos que alteren el resultado final del encuentro en un punto futuro.

Todas las apuestas a Fútbol Americano se basan en el resultado oficial al final de los 55 Minutos de Juego a no ser que se indique lo contrario o la apuesta ya haya sido cerrada. Los 55 Minutos de juego incluyen los 4 cuartos preestablecidos más el tiempo extra.

Partidos Abandonados

Todas las apuestas se anularán (sin acción) en los partidos que se abandonen antes de completarse los 55 minutos de juego, exceptuando los casos en que la apuesta ya haya sido cerrada o se haya declarado un resultado oficial.

Partidos Pospuestos/Reestablecidos

Todas las apuestas se anularán (Sin acción) en los partidos pospuestos a no ser que el partido se juegue antes de las 12 horas siguientes al inicio original del evento. Todas las apuestas se anularán (sin acción) en los partidos que se jueguen en un campo diferente al indicado originalmente en la página.

Apuestas a Ganador del Partido

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido.

Apuestas con Ventaja

Las apuestas ganadoras deben predecir el equipo ganador del partido tras haberse ajustado el resultado final con la ventaja.

Apuestas a Puntos Totales

Las apuestas ganadoras deben predecir si el número total de puntos (de ambos equipos) en un encuentro es por encima o debajo de un valor definido.



Apuestas a Margen de Puntos

Las apuestas ganadoras deben predecir el margen de puntos que habrá entre un equipo y el otro.

Apuestas a Doble Resultado

Las apuestas ganadoras deben predecir el resultado al final del segundo tiempo y al final del cuarto tiempo. Para el cierre de esta apuesta el tiempo extra no se incluye.

Apuestas a Mitad del Partido

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido al final del segundo tiempo. Las apuestas se anularán (sin acción) si el partido se abandona antes de finalizar el segundo tiempo.

Apuestas al Modo del Primer/Siguiente Punto

Las apuestas ganadoras deben predecir si el primer/siguiente punto es un Touchdown, un Field Goal o safety.

Si el partido se abandona o se completa y no ha ocurrido un touchdown, un Field Goal o un safety las apuestas se anularán (sin acción).

Apuestas a Números de Camiseta de los Touchdown

Las apuestas ganadoras deben predecir la suma total de los números de las camisetas de los jugadores que marcarán touchdown en un partido o partidos.

Apuestas a Actuación del Jugador

Las apuestas ganadoras deben predecir el nivel de la actuación exhibida por un jugador o grupo de jugadores: ej. Pases limpios y yardas de Michael Vick.



Apuestas a Actuación del Equipo

Las apuestas ganadoras deben predecir el nivel de actuación exhibida por un equipo. Para este tipo de apuestas, se darán 25 puntos por ganar el encuentro, 15 puntos por un Touchdown, 5 puntos por un Field Goal, -5 puntos por un tiro fallido, -10 puntos por perder el balón en una intercepción o por una errata y 5 puntos por sacudir un Quarterback contrario.

Apuestas a Primer Touchdown/Primera Expulsión/Primera pérdida del balón

Las apuestas ganadoras deben predecir el equipo que consigue el primer Touchdown, expulsión o pérdida de balón. Si el partido se abandona antes de que alguno de estos eventos ocurra, las apuestas se anularán (sin acción).

Apuestas a Tiempo del Primer Touchdown/Field Goal

Las apuestas ganadoras deben predecir el tiempo en el que ocurre el primer touchdown o Field Goal. Las apuestas se cerrarán según el reloj oficial del encuentro.

Apuestas a Touchdown/Field Goal en un Cuarto

Las apuestas ganadoras deben predecir si ocurrirá un Touchdown o un Field Goal en el cuarto especificado.

El cuarto se deberá completar para que las apuestas se mantengan a no ser que la apuesta ya haya sido cerrada. Las apuestas se anularán (sin acción) si el Cuarto no se completa.

Apuestas a Ganador del Cuarto

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador el cuarto indicado.

El cuarto debe completarse para que las apuestas se mantengan. Las apuestas se anularán (sin acción) si el Cuarto no se completa .



Puntos del Cuarto

Las apuestas ganadoras deben predecir el número total de puntos marcados en un Cuarto.

Es necesario que hayan transcurrido al menos 15 minutos de juego de cada Cuarto para que las apuestas se mantengan. El tiempo Extra no se contabiliza a propósitos de cierre de las apuestas a Puntos en la cuarta parte.

Siguiente Juego

Las apuestas ganadoras deben predecir si la siguiente jugada será una Carrera, un pase completo o un pase incompleto.

Si hay un penalti en la jugada, todas las apuestas se anularán (sin acción) a no ser que la yarda del penalti esté más avanzada que la yarda original del juego, en este caso se mantendrán las apuestas

Si un equipo ofensivo golpea rápido la bola, todas las apuestas al siguiente juego se anularán (sin acción).

Una carrera (Run) a efectos de apuesta se define como cualquier intento por un jugador ofensivo de ganar o perder yardas por un handoff o una carrera no asistida en la jugada como en los siguientes ejemplos:

1. Cualquier pase o pases por algún jugador ofensivo en el cual un no se intenta un paso legal adelante;
2. Cualquier caída de pelota por un jugador ofensivo, independientemente de quien recupera la pelota en el que no se intenta un paso legal adelante, incluyendo una expulsión del Quarterback o una fumble snap;
3. Un jugador ofensivo que realiza un lanzamiento lateral (reglado por un árbitro) en las que el lateral (reglado por un árbitro) es recuperada o no, y no se intenta un paso legal adelante;
4. Un quarterback expulsado, escabullido o arrodillado;
5. Un jugador ofensivo bloqueando un salvado intencionado.

Un pase, a efectos de apuesta. Se define como cualquier jugador ofensivo que pasa o intenta realizar un pase legal adelante en los siguientes ejemplos:

1. Si un jugador es expulsado por la defensa y pierde la bola en el intento en los ojos del árbitro, es un pase Incompleto.



2. Un pase lanzado (completo o incompleto) se considerará un pase.
3. Si el jugador ofensivo es amonestado por un placaje intencional, se considerará un Pase Incompleto.

La apuesta a siguiente juego puede ser ofertada en ocasiones con 5 posibles resultados: Run, Pase Completo, Pase Incompleto, Expulsión y Ningún Juego. Ningún Juego comprende cualquier penalti aceptado cuando el resultado del juego no cuenta. Expulsión es clasificada un bloqueo del jugador defensivo al quarterback que intentaba pasar la pelota tras la línea de refriega.

Apuestas a Primer Down en el siguiente juego

Las apuestas ganadoras deben predecir si el equipo en posesión conseguirá el primer down en el juego.

Un touchdown ofensivo se cerrará como un primer down. Un primer down no se cerrará cuando el jugador gane las yardas necesarias para un primer down, luego deja caer la pelota, y el equipo contrario recupera esa caída. Se cerrará como un Sin primer Down.

Si el equipo ofensivo pierde la pelota y la recupera el equipo defensivo, pero a la vez la vuelven a perder para recuperarla el equipo ofensivo original en la misma jugada, a causa del cambio de posesión se habrá conseguido una jugada Sin primer Down.

En ningún caso el equipo defensivo puede obtener un Primer Down. Cualquier penalti en el que el equipo ofensivo le es concedido un primer down se considerará como tal.

Cualquier juego ofensivo negado por un penalti se considerará sin juego y las apuestas se anularán (sin acción).

Apuestas a Jugadas hasta el 1er Down

Las apuestas ganadoras deben predecir el número de jugadas antes de que haya un primer down.

Si hay un penalti en un juego que es aceptado, el juego se considerará como un sin acción y no contará para el total. Esto incluye un penalti en un juego que daría al equipo un Primer Down automático. Este juego no se cuenta y la apuesta



se cerrará por el último down jugado completo.

Por ejemplo, si es 1ero y 10 y el defensa causa un penalti que da al equipo ofensivo un Primer Down las apuestas a sin primer down se cerrarán como ganadoras.

Apuestas a Field Goal

Las apuestas ganadoras deben predecir si el jugador que intenta realizar un Field Goal lo conseguirá o no. Esta apuesta sólo es válida en un intento de Field Goal en la que la pelota ha sido pateada en realidad. Los intentos de Field Goal, penaltis o otros juegos que no resulten en intentos de gol de campo se anularán (Sin acción).

Resultado del Puntapié

Las apuestas ganadoras deben predecir el resultado de un puntapié del equipo en posesión.

Si la bola no es punteada a causa de un mal snap, un puntapié fingido deliberadamente o un penalti que anula el puntapié, las apuestas se anularán (sin acción).

Un Fair Catch (recepción buena) se sealará como tal y captura hecha. Un Run es cualquier intento de devolver la pelota a manos del equipo receptor del puntapié e incluye un chute al lado. OOB (fuera de juego) se clasifica como cualquier área donde la pelota cruza el lado de campo del juego. Downed se clasifica si la pelota cesa el movimiento por sí misma o es echada abajo por el equipo que chuta tocando la pelota antes que el equipo receptor. Bloqueado se clasifica si el equipo receptor consigue bloquear el lanzamiento y la pelota se toca tras la línea de refriega.

Si la pelota chutada, a pesar de ser tocada por el equipo receptor, cruza la línea de refriega por su propio movimiento, se considerará parcialmente bloqueada y se aplicarán las mismas reglas que si no hubiera sido bloqueada.



Resultado del lanzamiento inicial

Las apuestas ganadoras deben predecir el resultado del lanzamiento inicial.

Si el balón es lanzado debido a un penalti que anule la jugada, las apuestas se anularán (sin acción). Un Touchback ocurrirá únicamente si se asigna como tal por los oficiales. OOB se clasifica como cualquier zona donde la pelota cruza fuera de las líneas laterales del campo de juego.

Ganador de Superbowl/Conferencia/División

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador de la Superbowl, Conferencia o División.

Si la temporada regular de la NFL no se completa, las apuestas a ganador se anularían (sin acción). Las apuestas a División se mantiene si las Divisiones se han completado.

Apuestas múltiples Dentro del Partido

Los usuarios pueden hacer apuestas combinadas con Ventaja y a Total de Puntos en el mismo partido de todos los partidos de Fútbol Americano (a no ser que esté en estado Circled). Los usuarios pueden también hacer apuestas múltiples en apuestas a Ganador del Partido y al Total de Puntos en el mismo de todos los partidos de Fútbol Americano (a no ser que esté en estado Circled)

Los usuarios no pueden, de todos modos, realizar una apuesta combinada entre apuestas con Ventaja y apuestas a Ganador del Partido en el mismo partido.

Los usuarios no pueden realizar apuestas múltiples a la primera mitad y el resultado final del partido.

Comprar y Vender Líneas

Comprar o Vender puntos le permite modificar la Ventaja o el valor total de Puntos en un partido.

Los usuarios pueden mover la Ventaja para recibir más ventaja si están apostando al equipo No-Favorito o restar puntos si están apostando al equipo Favorito.

Por cada medio-punto en que se modifique el valor de la Ventaja automáticamente se deducirá una cantidad del premio ofertado. En cambio, el premio será mayor si se restan medios-puntos extra.



Teasers

Un Teaser es una selección de dos o más equipos en una apuesta en la cual la Ventaja o el Total de Puntos ha sido ajustado a favor del usuario.

Los usuarios pueden realizar selecciones tanto de Fútbol como de Baloncesto Americano.

El número de equipos seleccionados y la cantidad de puntos ajustados determinará el premio.

Un empate (sin acción) y una Victoria en una apuesta Teaser a dos equipos se anulará. Un empate (sin acción) y una Pérdida en una apuesta Teaser a dos equipos se cerrará como perdida. Los empates en apuestas Teaser de 3 o más equipos se revertirán a la siguiente opción más baja. Por ejemplo, cualquier empate en una apuesta Teaser a 3 equipos significará que la apuesta se convierte en una apuesta Teaser a 2 equipos.

La tabla de pago de apuestas Teaser es la siguiente:

Fútbol Americano	6 Puntos	6.5 Puntos	7 Puntos
2 Equipos	-110	-120	-130
3 Equipos	180	160	120
4 Equipos	300	250	200
5 Equipos	450	400	350
6 Equipos	600	550	500
7 Equipos	1000	900	800
8 Equipos	1500	1200	1000
9 Equipos	2000	1500	1200
10 Equipos	2500	2000	1500

Baloncesto Americano	4 Puntos	4.5 Puntos	5 Puntos
2 Equipos	-110	-120	-130
3 Equipos	180	160	120



4 Equipos	300	250	200
5 Equipos	450	400	350
6 Equipos	600	550	500
7 Equipos	1000	900	800
8 Equipos	1500	1200	1000
9 Equipos	2000	1500	1200
10 Equipos	2500	2000	1500

FÚTBOL

Límites de Pago

Cualquier apuesta que implique una selección de las siguientes Ligas de Fútbol quedará sujeta a un Límite Máximo de Pago de 20.000 o moneda equivalente, tal y como queda especificado en las Reglas Generales de mexiapuestas

Fútbol Búlgaro, Fútbol Húngaro, Fútbol Eslovaco, Fútbol Ucraniano, Primera División Checa y Copas, Segunda División Belga, Segunda División Holandesa, Segunda División Futbol Finlandés.

Cualquier apuesta que implique una selección de las siguientes Ligas de Fútbol quedará sujeta a un Límite Máximo de Pago de 50.000 o moneda equivalente, tal y como queda especificado en las Reglas Generales de mexiapuestas

Fútbol Australiano, Fútbol Croata, Fútbol Polaco, Fútbol Mejicano, Fútbol Chileno, Copa Italiana, Fútbol Japonés, Fútbol Irlandés, División B Suiza,



División B Danesa, Segunda División Noruega, Segunda División Sueca, Fútbol Regional Alemán, Divisiones Segunda y Tercera de Fútbol Escocés.

Cierre de Apuestas

Todas las apuestas ganadoras se cerrarán al precio mostrado en mexiapuestas en el momento en que se aceptó dicha apuesta.

En motivo de estas reglas, Media Parte se define como los primeros 45 minutos de la Primera Parte más el tiempo aadido de la misma. Tiempo Reglamentario y 90 Minutos de Juego se definen como los 90 minutos de juego de la 1 y 2 Partes más cualquier tiempo aadido que fuera considerado necesario. Prórroga se define como los periodos de juego establecidos después del Tiempo Reglamentario o 90 Minutos de Juego, más el tiempo aadido necesario, goles de oro/plata y/o

Lanzamiento de Penaltis.

Todas las apuestas en partidos de fútbol están basadas en el resultado al final de los 90 Minutos de Juego, a menos que se especifique lo contrario o que la apuesta ya esté cerrada. Los premios que se puedan ofrecer durante la Prórroga se ofrecerán al final de 90 Minutos de Juego.

Todas las apuestas específicas para la Prórroga quedarán anuladas si el partido se suspende antes del final del tiempo establecido, a menos que se especifique lo contrario o las apuestas se hayan cerrado con anterioridad.

Los detalles de cada partido que se especifican en la página web, como la fecha o la hora de comienzo, sirven solo como guía. mexiapuestas no se hace responsable de los errores o las correcciones que puedan aparecer en la página.

En el caso que un partido se dispute en terreno neutral, el equipo que aparezca a la izquierda se considerará como equipo local y el que esté a la derecha será el considerado visitante.

Partidos Suspendidos

Cuando el partido se interrumpe, entonces, mexiapuestas espera un tiempo que es diferente para cada deporte, por ejemplo, si se trata de un partido de futbol, se espera entre 24 a 72 horas el reinicio del partido, en el caso de que se reanude en este lapso de tiempo, todas las apuestas realizadas siguen siendo válidas, si el partido no se reinicia entonces se anulan o cancelan las apuestas y se devuelve el dinero apostado



Partidos Aplazados / Reanudados

Todas las apuestas en partidos aplazados serán anuladas a menos que se juegue antes del siguiente lunes (Domingo a medianoche GMT), en cuyo caso las apuestas se mantendrían.

Todas las apuestas de un partido donde cambie el contexto o el oponente sea alterado después de que haya aparecido publicado en la página web quedarán anuladas.

Premios por Partido

Todas las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del Partido al final del Tiempo Reglamentario.

Marcador Exacto

Todas las apuestas ganadoras deberán predecir el marcador exacto al final del Tiempo Reglamentario.

Doble Resultado (Media Parte Tiempo Completo)

Las apuestas ganadoras deberán predecir el resultado a la Media Parte y al final del Tiempo Reglamentario.

Primer Goleador

Las apuestas ganadoras deberán haber seleccionado el primer jugador que marque un gol en un partido durante el Tiempo Reglamentario. Goles en propia puerta no contabilizarán para este tipo de apuesta. En caso que el jugador no tome parte en el partido, la apuesta quedará anulada. Si un jugador es substituido o expulsado antes que se marque el primer gol, la apuesta se considerará como perdedora. Las apuestas por jugadores que entran en el campo después de que se haya marcado el primer gol serán anuladas, a menos que dicho tanto sea en propia meta, en cuyo caso las apuestas permanecerán.



Si un partido es suspendido antes de que se haya marcado el primer gol, todas las apuestas quedarán anuladas incluida la Sin Goleador.

Si un partido es suspendido después de que se haya marcado el primer gol, las apuestas permanecerán.

Las apuestas para el Primer Goleador están establecidas de acuerdo con los jugadores que aportan los representantes oficiales de la Asociación de Prensa del Reino Unido (la agencia que aporta las estadísticas e informes a la prensa) que siguen los partidos. Posteriores alteraciones por dicha Asociación no alterarán lo establecido. Estas reglas se aplican en todos los partidos alrededor del mundo. Mientras se intenta hacer un esfuerzo por producir una lista de participantes comprensiva para cada partido, dichas listas no son exhaustivas y otros jugadores podrían contar como ganadores en caso de marcar el primer gol.

ltimo Goleador

Las apuestas ganadoras deberán haber seleccionado el último jugador que marque un gol en un partido durante el Tiempo Reglamentario. Goles en propia puerta no contabilizarán para este tipo de apuesta.

Todos los jugadores que toman parte en un partido son considerados como opción para el ltimo Goleador, sin tener en cuenta si están en el campo cuando se anota dicho gol.

Todas las apuestas para el ltimo Goleador quedarán anuladas si no se completan los 90 Minutos de Juego, a menos que se establezca lo contrario.

Las apuestas para el Primer Goleador están establecidas de acuerdo con los jugadores que aportan los representantes oficiales de la Asociación de Prensa del Reino Unido (la agencia que aporta las estadísticas e informes a la prensa) que siguen los partidos. Posteriores alteraciones por dicha Asociación no alterarán lo establecido. Estas reglas se aplican en todos los partidos alrededor del mundo.

Mientras se intenta hacer un esfuerzo por producir una lista de participantes comprensiva para cada partido, dichas listas no son exhaustivas y otros jugadores podrían contar como ganadores en caso de marcar el primer gol.

Apuesta Doble: Primer Goleador Resultado Exacto

Las apuestas ganadoras deberán haber seleccionado el Primer Goleador y Marcador Exacto de un partido durante el Tiempo Reglamentario. Para este tipo de apuestas no cuentan los goles en propia portería.



En caso que tu jugador seleccionado como Primer Goleador entrara en el campo después de que se haya marcado el primer gol o sencillamente no participa en el partido, las apuestas se convierten en una simple a Marcador Exacto únicamente. Si el primer gol es en propia meta, las apuestas quedarán establecidas como Siguiendo Goleador y Marcador Exacto.

Si el Marcador Exacto es de 1-0 y el gol se hizo en propia portería, las apuestas combinadas quedarán como una simple de Marcador Exacto.

Apuestas dobles también están disponibles cuando haya premios cotizados para jugadores de un equipo únicamente.

En caso que un partido quede suspendido antes de que se cumplan los 90 Minutos de Juego y ya se ha marcado un gol, la combinada se convierte en una simple al Primer Goleador. Si no se ha marcado ningún gol, todas las apuestas quedarán anuladas. La combinación de 0-0 y Sin Goleador está establecida como apuesta simple a Marcador Exacto en 0-0.

Resultado Media Parte

Las apuestas ganadoras deberán predecir el resultado a la Media Parte.

En el caso que un partido es suspendido antes de llegarse al Descanso, todas las apuestas quedarán anuladas. Las apuestas permanecerán si la suspensión se produce después de la Media Parte.

Goles Totales

Las apuestas ganadoras deberán haber seleccionado el número total de goles marcados en un partido durante el Tiempo Reglamentario. Cuando la apuesta Goles Totales se ofrece en un grupo de partidos, se deberán contabilizar dos goles en partidos aplazados o suspendidos, sin tener en cuenta cuántos goles se hayan marcado en el momento de suspenderse/aplazarse. Si dos o más partidos quedaran suspendidos o aplazados, todas las apuestas quedarán anuladas.

Por Encima/Debajo

Las apuestas ganadoras deberán predecir si el número total de goles está por encima o por debajo del número escogido en el Tiempo Reglamentario.



Parte con Más Goles

Las apuestas ganadoras deberán predecir durante qué parte se marcan más goles por cualquiera de los dos equipos durante el Tiempo Reglamentario.

Apuesta Sin Empate

Las apuestas ganadoras deben predecir cuál de los equipos gana el partido durante el Tiempo Reglamentario. En caso de Empate, las apuestas quedan anuladas.

Doble Oportunidad

Las apuestas ganadoras deberán predecir quién se lleva el resultado en tres selecciones distintas victoria Local o Visitante, equipo Local gana o empata o equipo visitante gana o empata.

Gol Handicap

Las apuestas ganadoras deberán predecir el ganador del partido al final del Tiempo Reglamentario después de que el marcador final ha sido ajustado por handicap.

Primer Gol

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo que marque el primer gol del partido durante el Tiempo Reglamentario. Un gol en propia meta contará a favor del equipo al que se le contabilice.

Las apuestas quedarán anuladas si los 90 Minutos de Juego no se completan, a menos que ya se haya marcado el primer gol.

ltimo Gol

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo que marque el último gol



durante el Tiempo Reglamentario. Goles en propia puerta se contarán a favor del equipo que así se le contabilice.

Quedarán anuladas las apuestas si no se completan los 90 Minutos de Juego.

Tiempo del Primer Gol / Tiempo del Primer Gol de un Equipo

Las apuestas ganadoras deberán seleccionar el intervalo de tiempo (ej. 21-30 Minutos) en el que el se anota el primer gol, el primer gol de un equipo en particular o el siguiente gol. El intervalo de tiempo ganador estará establecido tal y como muestre la televisión que esté cubriendo el partido.

Si un gol es marcado cuando han pasado 19 minutos y 5 segundos en el reloj, se considerará el tiempo ganador como 20 minutos.

Si un partido es suspendido después de haberse marcado el primer gol, todas las apuestas establecidas en que el primer se marque en un determinado intervalo pero no incluyan el tiempo correcto se perderán.

Por ejemplo, si el partido es suspendido después de 25 minutos, las apuestas establecidas para los intervalos 1-10 y 11-20 serán consideradas perdedoras.

Si un partido es suspendido después del primer gol, todas las apuestas permanecen.

En el caso de disputa, la referencia será la TV que esté cubriendo el encuentro.

Si el partido es retransmitido por más de una televisión y entre ellas no hay acuerdo, o en caso que el partido no sea televisado, se utilizará el criterio de la Asociación de Prensa Británica.

Tiempo de Goles/Córners/Tarjetas

Las apuestas ganadoras deberán seleccionar si habrá uno o más goles, córners o tarjetas dentro de un intervalo de tiempo.

El intervalo ganador quedará establecido tal y como se muestre en la televisión que cubre el partido.

Si se marca un gol cuando se llevan jugados 19 minutos y 5 segundos, el tiempo considerado como ganador será el 19:05.

Si un partido es suspendido durante uno de estos intervalos, todas las apuestas establecidas quedarán anuladas, a menos que la apuesta ya haya quedado adjudicada.

En el caso de disputa, la referencia será la TV que esté cubriendo el encuentro.

Si el partido es retransmitido por más de una televisión y entre ellas no hay



acuerdo, o en caso que el partido no sea televisado, se utilizará el criterio de la Asociación de Prensa Británica.

Minutos Liderando/Minutos Totales con Goles

El tiempo de los goles quedan grabados en el minuto completo de acuerdo con la televisión que retransmite el encuentro.

Por ejemplo, un gol marcado a los 20 segundos de partido se contabiliza como minuto 1. Un gol marcado a los 73 minutos y 2 segundos quedará registrado como si hubiera sido en el minuto 74. Cualquier gol en el tiempo aadido de la Primera Parte será registrado como minuto 45 y, de la misma manera, un gol en el tiempo aadido de la Segunda Mitad se contabilizará como en el 90.

Córners Totales/Córners en la Primera Parte/Córners en la Segunda Parte

Las apuestas ganadoras deberán seleccionar el número de córners exacto (ej. 8 córners) o por intervalos (ej. 12-14 córners) que hubo durante el Tiempo Reglamentario de un partido.

Los córners que se conceden pero que finalmente no se lanzan por cualquier razón no contarán. El establecimiento final quedará en referencia a toda la evidencia disponible. En el caso que un partido sea suspendido antes de Media Parte, todas las apuestas quedarán anuladas. Si el partido es suspendido antes del final del Tiempo Reglamentario, todas las apuestas menos Córners en el Primer Tiempo quedarán anuladas.

Tarjetas Totales

Las apuestas ganadoras deberán seleccionar el total de puntos por tarjetas que se establecen por intervalos (ej. 45-50). Se otorgan 10 puntos por una tarjeta amarilla y 25 puntos por una tarjeta roja.

El número máximo de puntos que puede tener un jugador por partido es de 35 (10+25), sin importancia si al jugador le enseñan dos tarjetas amarillas y posteriormente la roja. Se utilizará toda la evidencia disponible para juzgar este tipo de apuesta, contabilizándose el total de tarjetas mostradas hasta el final del Tiempo Reglamentario.

Cualquier tarjeta mostrada después del final del Tiempo Reglamentario no



quedará registrada para la apuesta.

Las apuestas que implican tarjetas mostradas a jugadores durante el transcurso de un partido quedarán sujetas a la evidencia disponible, pero conjuntamente quedarán establecidas por el resultado oficial que publique la autoridad de fútbol responsable de la organización de dicho partido. Las tarjetas mostradas a personas que no son jugadores (ej. Entrenadores, substitutes que no tienen peso específico en el partido) no cuentan sobre el total.

Suma del Número de las Camisetas

Las apuestas ganadoras serán la suma de números de camiseta de los goleadores de un partido o partidos durante el Tiempo Reglamentario.

Si cualquier gol es en propia meta, se contará el número de la camiseta del jugador que haya marcado. Dichos puntos se otorgarán a favor del equipo al que se le contabiliza en el resultado del partido.

NOTA: esto ocurre de manera diferente en la apuesta Primer Goleador.

En el caso que no quede claro qué jugador marcó un gol, se utilizará la opinión de la televisión que esté cubriendo el encuentro. En caso que un partido sea retransmitido por más una cadena y no se ponen de acuerdo, o si el partido no es retransmitido en directo, la Asociación de Prensa Británica tendrá la decisión final.

Por motivo de este tipo de apuestas, un jugador será obligado a llevar durante todo el partido la camiseta con la que empezó el mismo (o, en caso de un sustituto, cuando éste entra en el terreno de juego). Cualquier jugador que no lleve número en su camiseta, se le otorgará el número 12.

Equipo que Marca/ Segundo/ Tercero/ Siguiente Gol

Las apuestas ganadoras serán aquellas que tengan el equipo en marcar el siguiente gol hasta el final del Tiempo Reglamentario. Goles en propia puerta contarán a favor del equipo al que se le ha concedido el gol. Las apuestas quedarán anuladas en caso que no se completen los 90 Minutos de Juego, a menos que la apuesta ya se haya concedido con anterioridad.



Primer/Siguiente Saque de Banda

Un saque de banda siempre se contabilizará una vez se haya tomado, aunque posteriormente lo sacaran mal y se pitara falta en saque de banda. En el caso que se pitara falta en el saque de banda, se contará dicho saque de banda juntamente con el siguiente saque de banda a favor del otro equipo.

Si a un equipo se le concede un saque de banda pero finalmente no lo hace efectivo por cualquier razón, entonces dicho saque de banda no será contabilizado.

Las apuestas para el siguiente saque de banda que no se establezcan en la Primera Parte deberán mantenerse para la Segunda Mitad hasta el final del Tiempo Reglamentario.

Las apuestas en el siguiente saque de banda quedarán anuladas al final del Tiempo Reglamentario si no se ha concedido ninguno.

En caso de llegarse a la Prórroga, se ofrecerá una nueva apuesta para el siguiente saque de banda. Si una apuesta en el siguiente saque de banda no se concede en la Primera Mitad de la prórroga, dicha apuesta se mantendrá para la Segunda Parte.

Las apuestas para el siguiente saque de banda quedarán anuladas en caso de marcarse un gol de oro/plata y no concederse ningún saque de banda. Ocurriría lo mismo si al final del tiempo extra no se ha concedido ningún saque de banda.

Primer/Siguiente Falta, Córner o Saque de Puerta

Siempre se contabilizarán una vez se han tomado. En caso que se ordene repetirse, solo se contará una vez. Si a un equipo se le concediera una falta, un córner o saque de puerta pero finalmente no les es permitido tomarlo por cualquier razón éste no será contabilizado para la apuesta.

Las apuestas en la Siguiente Falta, Córner o Saque de Puerta que no se concedan en la Primera Parte permanecerán para el siguiente periodo hasta el final del Tiempo Reglamentario. En caso que no se concediera ninguno hasta el final del Tiempo Reglamentario, todas las apuestas quedarán anuladas.

Durante la Prórroga, se ofrecerá una nueva apuesta para la Siguiente Falta, Córner o Saque de Puerta. En caso que dicha apuesta no se conceda al final de la Primera Parte de la Prórroga, ésta se mantendrá para el siguiente periodo.

Las apuestas quedarán anuladas en caso que se marque un gol de oro/plata y no haya habido ninguna falta, córner o saque de banda. De la misma manera, también quedarían anuladas al final de la Prórroga en caso de no haberse dado ninguno de los casos.



Primera/Siguiente Tarjeta Amarilla/Roja

Sólo se contarán las Tarjetas Amarillas o Rojas que se muestren a un determinado jugador hasta el final del Tiempo Reglamentario; las que se pudieran mostrar después del silbato final no contabilizarán para la apuesta. En el caso que dos o más jugadores recibieran una tarjeta amarilla o roja por estar involucrados en el mismo incidente, el jugador del equipo al que se le muestra la primera tarjeta quedará como el siguiente al que le mostraron tarjeta. Los jugadores pueden recibir un máximo de dos tarjetas por partido. Una segunda tarjeta amarilla que se convierte en una tarjeta roja cuenta únicamente como una tarjeta en total.

Marcar de Penalti

En caso que un portero pare el penalti y/o la pelota vuelva al juego tras rebotar en el poste y/o travesao, y un jugador marca a partir de dicho rebote, esto no se considerará gol de Penalti (aunque el portero sea el mismo jugador que ejecutó el penalti). El gol será considerado gol en juego y registrado como tal. Si el balón golpeará uno de los postes y posteriormente al portero, cruzando éste la línea, será considerado gol. Si un penalti es concedido pero el árbitro lo hace repetir por alguna razón, todas las apuestas se mantendrán para el penalti que se vuelve a tirar.

Supremacía

Cuando se ofrece una apuesta de supremacía para un grupo de partidos (ej. Goles marcados por equipos de casa contra los que marquen los visitantes), si uno o más partidos son suspendidos entonces todas las apuestas quedarán anuladas.

Apuestas a Campeón

Cuando los premios que se establecen por un equipo para que salga Campeón y ganador en los 90 Minutos de Juego, como en torneos de copa, todas las apuestas se establecerán como 90 Minutos de Juego a menos que el premio a Campeón o Clasificado fueran seleccionados.



Apuestas a Campeón de División

Para apuestas de división, las posiciones finales de los equipos quedarán determinadas una vez terminado el calendario de partidos, sin lugar para posibles play-off posteriores o reducciones de puntos en sus respectivas ligas.

Si un equipo sufre una reducción de puntos durante el transcurso de la temporada, entonces sí afectarían a la clasificación final. Sin embargo, si dicha reducción se produce una vez han concluido todos los partidos de la división, esto no afectará al total final.

Apuestas a Campeón de División con ventaja (Handicap)

Las apuestas ganadoras deberán predecir el equipo campeón de la división tras aplicarle el handicap.

Al menos de uno de los equipos empezará de cero y el resto de equipos de la división empezarán con un número determinado de puntos (handicap).

Las plazas finales vendrán determinadas después de añadir los puntos de handicap a los que haya acumulado cada equipo durante la temporada.

Las apuestas deberán establecerse antes del comienzo de la temporada. La diferencia de goles no se tendrá en cuenta.

Jugador que Marque en Cualquier Momento

Las apuestas ganadoras deberán seleccionar un jugador que marcará en cualquier momento del partido durante el Tiempo Reglamentario. Los goles en propia meta no se tendrán en cuenta.

Las apuestas quedarán anuladas si el jugador escogido no entra en juego en ningún momento. De hecho, serán opción todos aquellos jugadores que tomen parte del partido.

Apuestas en Día de Liga Primer Equipo en Marcar en una Liga

Las apuestas ganadoras deberán indicar el partido de la liga escogida con el mínimo tiempo jugado antes que se marque un gol durante el Tiempo Reglamentario. En este tipo de apuesta, sí se tendrán en cuenta los goles en



propia puerta.

En caso que el gol se marque en el tiempo aadido de la Primera Mitad, se registrará como si hubiera sido en el minuto 45. En caso que ocurriera lo mismo en el Segundo Periodo, el minuto asignado sería el 90. En este tipo de apuesta se aplicarán Reglas de Desempate.

Si un partido es suspendido después de que se marcara el primer gol en un día de liga, todas las apuestas se mantendrán. En caso que un partido quede suspendido antes que marcarse dicho gol, las apuestas quedarán todas anuladas.

En caso que no quedara claro, se tomará como referencia la opinión de la televisión que esté cubriendo el partido. Si hay más de una cadena retransmitiendo el evento y no están de acuerdo en la decisión, o sencillamente el partido no es televisado, entonces se utilizará la opinión de la Asociación de Prensa Británica.

En todas las ligas, las apuestas quedarían anuladas si dos o más partidos quedan suspendidos/aplazados.

Apuestas en Día de Liga ltimo Equipo en Marcar en una Liga

Las apuestas ganadoras deberán indicar el partido de la liga escogida con el mínimo tiempo jugado antes que se marque el último gol hasta el final del Tiempo Reglamentario. En este tipo de apuesta, sí se tendrán en cuenta los goles en propia puerta.

Se debe tener en cuenta que, para este tipo de apuesta, solo se podrán escoger equipos cuyo partido empiece a la misma hora, aunque habrá concesiones con partidos que por alguna razón sufran retraso respecto a la teórica hora de comienzo.

En caso que el gol se marque en el tiempo aadido de la Primera Mitad, se registrará como si hubiera sido en el minuto 45. En caso que ocurriera lo mismo en el Segundo Periodo, el minuto asignado sería el 90. En este tipo de apuesta se aplicarán Reglas de Desempate.

En caso que no quedara claro, se tomará como referencia la opinión de la televisión que esté cubriendo el partido. Si hay más de una cadena retransmitiendo el evento y no están de acuerdo en la decisión, o sencillamente el partido no es televisado, entonces se utilizará la opinión de la Asociación de Prensa Británica.

En todas las ligas, las apuestas quedarían anuladas si dos o más partidos quedan suspendidos/aplazados.



Apuestas en Día de Liga Primer Goleador de una Liga

Las apuestas ganadoras deberán indicar el nombre del jugador de la liga escogida con el mínimo tiempo transcurrido antes que se marque el primer gol del Tiempo Reglamentario. En este tipo de apuesta, no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta.

Se debe tener en cuenta que, para este tipo de apuesta, solo se podrán escoger equipos cuyo partido empiece a la misma hora, aunque habrá concesiones con partidos que por alguna razón sufran retraso respecto a la teórica hora de comienzo.

Quedarán anuladas todas las apuestas a jugadores que salgan al campo después de que se ha marcado el primer gol. Si un partido queda suspendido después de que se haya marcado el primer tanto, las apuestas se mantendrán. Las jugadores que marquen en tiempo aadido de la Primera o Segunda parte, dicho gol quedará registrado como 45 y 90 minutos respectivamente.

En todas las ligas, las apuestas quedarían anuladas si dos o más partidos quedan suspendidos/aplazados.

Apuestas en Día de Liga ltimo Goleador de una Liga

Las apuestas ganadoras deberán indicar el nombre del jugador con el mínimo tiempo transcurrido desde el último gol marcado hasta el final del Tiempo Reglamentario. En este tipo de apuesta, no se tendrán en cuenta los goles en propia puerta.

Se debe tener en cuenta que, para este tipo de apuesta, solo se podrán escoger equipos cuyo partido empiece a la misma hora, aunque habrá concesiones con partidos que por alguna razón sufran retraso respecto a la teórica hora de comienzo.

Todos los jugadores que participan en un partido serán elegibles para marcar El último gol de una Liga. Los jugadores que marquen en tiempo aadido de la Primera o Segunda parte, dicho gol quedará registrado como 45 y 90 minutos respectivamente.

En todas las ligas, las apuestas quedarían anuladas si dos o más partidos quedan suspendidos/aplazados.



Acontecimientos en una Competición de Liga o Copa Goles Totales

Las apuestas ganadoras deberán indicar el número total de goles que se marcarán en una competición de liga o copa. El total de goles se calcula teniendo en cuenta los goles anotados hasta el final del Tiempo Reglamentario de cada partido.

Acontecimientos en una Competición de Liga o Copa Total Tarjetas

Amarillas

Las apuestas ganadoras deberán indicar el número de tarjetas amarillas que se sancionen durante una competición de Liga o Copa.

El total de tarjetas amarillas se calcula hasta el final del Tiempo Reglamentario de cada partido.

Especiales de Fin de Temporada

El final de temporada se define como el cumplimiento del calendario programado.

Saque Inicial

Las apuestas ganadoras deberán predecir qué equipo realiza el saque inicial del partido. Sólo se aceptarán apuestas hasta 10 minutos antes de dicho comienzo.

Hockey Sobre Hielo Americano

Aceptación de Apuestas

Las Reglas de las Vegas se aplican en los casos no cubiertos aquí.



Cierre de Apuestas

Todas las apuestas ganadoras se cerrarán con las cotizaciones mostradas en mexiapuestas en el momento en que la apuesta fue aceptada.

Esto no incluye disputas posteriores al juego por cualquiera de los equipos que alteren el resultado final del encuentro en un futuro.

Todas las apuestas a Hockey Sobre Hielo Americano se basan en el resultado oficial al final de los 55 Minutos de Juego a no ser que se indique lo contrario o la apuesta ya haya sido cerrada. Los 55 Minutos de juego incluyen los 3 periodos más el tiempo extra y rondas de penaltis.

Si el juego finaliza en empate al final del tiempo extra y se realiza ronda de penaltis, al ganador de ésta ronda se le asignará un gol extra.

Partidos Abandonados

Todas las apuestas se anularán (sin acción) en los partidos que se abandonen antes de completarse los 55 minutos de juego, exceptuando los casos en que la apuesta ya haya sido cerrada o se haya declarado un resultado oficial.

Partidos Pospuestos/Reestablecidos

Todas las apuestas se anularán (Sin acción) en los partidos pospuestos a no ser que el partido se juegue antes de las 12 horas siguientes al inicio original del evento. Todas las apuestas se anularán (sin acción) en los partidos que se jueguen en un campo diferente al indicado originalmente en la página.

Apuestas a Ganador del Partido

Las apuestas ganadoras deben predecir el ganador del partido.

Si el juego finaliza en empate al final del tiempo extra y se realiza ronda de penaltis, al ganador de ésta ronda se le asignará un gol extra.

Apuestas con Ventaja

Las apuestas ganadoras deben predecir el equipo ganador del partido tras haberse ajustado el resultado final con la Ventaja.



Apuestas a Puntos Totales

Las apuestas ganadoras deben predecir si el número total de puntos (Combinados los de ambos equipos) en un encuentro es por encima o debajo de un valor definido

Si el juego finaliza en empate al final del tiempo extra y se realiza ronda de penaltis, al ganador de ésta ronda se le asignará un gol extra.

Ganancia Máxima

- Máximo ganancia por ticket es de \$ 10.000.000.