

# REGLAMENTOS DE APUESTAS

## 1 Parlay

Es una reunión de dos (2) o más juegos, en el que intervienen varias combinaciones, las cuales se tienen que acertar todas para resultar ganador.

## 2 Apuesta Derecha

Es la apuesta de un equipo contra otro.

**NOTA 1:** Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta. entrada, excepto que el equipo **home club** esté ganando y no haya bateado el 5to. inning, entonces es válido 4,5 innings.

**NOTA 2:** Cuando un partido es suspendido posteriormente al 5to. inning sin que hubiese concluido o cerrado el 5to. inning, las carreras realizadas en este inning no se toman en cuenta para las apuestas, lo que significa que el partido tiene como resultado las carreras hasta el inning anterior. Si el caso es que el equipo **home club** empata o pasa a ganar en este inning inconcluso esas carreras si se toman en cuenta para la decisión del partido.

## 3 Total de Carreras (Altas y Bajas)

Ésta es una apuesta en la que se especifica la totalidad de carreras para la baja, resultando ganador quien esté por debajo de ese logro para la baja o por encima para la alta.

**NOTA 1:** El resultado de esta apuesta es la sumatoria de carreras en el partido entre dos (2) equipos.

**NOTA 2:** Para la baja o alta se tienen que jugar por lo menos nueve (9) innings completos. Excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada.

**NOTA 3:** Igualmente para los juegos de más de nueve (9) inning se toma como resultado para la baja o la alta la suma de las carreras realizadas por los dos (2) equipos.





## Reglamento y Normativa Deportiva

### 5 Jugada Run Line

Para que esta apuesta se cumpla deben, por lo menos, jugarse nueve (9) innings completos. Excepto que el equipo **home club** fuese ganando y no necesite batear el cierre de la novena entrada. Si luego de la novena entrada el juego continúa empatado y se decide posponer el mismo y quedan iguales en el marcador, el **run line** que “DA” pierde la apuesta y por lo consiguiente el que “RECIBE” gana la misma.

### 6 La Jugada del Sí y el No

Para que esta apuesta se cumpla debe jugarse el primer inning completo y la decisión la determina si hubo o no carreras por algún equipo en ese inning.

### 7 Cambio de Pitcher

Si hay algún cambio de pitcher antes de iniciarse el partido, todas las apuestas (SÍ/NO, primera mitad, carreraje primera mitad, juego completo, carreraje del juego completo y run line) entran en juego, es decir, que el logro es para el equipo, no para el pitcher.





## Reglamento y Normativa Deportiva

### 12 Beisbol Spring Training

Se considera juego legal cuando se cierra la 5ta. entrada, excepto que el equipo **home club** esté ganando y no haya bateado el 5to. inning, entonces es válido 4,5 innings. Después de pasadas 5 entradas se validará el pago como quede el resultado sin importar que el equipo **home club** batee.

### 13 Beisbol Clásico Mundial y/o aficionado

#### Condiciones para *knock out*

1. Se considera juego terminado por *knock out*, cuando el umpire principal así lo decreta, siguiendo las siguientes condiciones o lineamientos:
  - Tiene 10 o más carreras después de 7 innings completos, o
  - Tiene 15 o más carreras de ventaja después de 5 innings completos.
2. Cuando el juego es decretado *knock out*, el carreraje de la alta o la baja es válido para las apuestas.



## 14 Fútbol Soccer

1. Para el juego de fútbol soccer sólo tomaremos en cuenta el partido en sus dos (2) tiempos normales, es decir, sus noventa (90) minutos reglamentarios más sus respectivos minutos de descuento para cada tiempo.
2. En el futbol soccer hay tres (3) apuestas válidas en un mismo encuentro: a ganar un equipo o a ganar el otro equipo y por último a que el encuentro termine empatado en su tiempo reglamentario.
3. El empate se considera una apuesta válida diferente a la apuesta a ganar.



## 16 Jugada de Basket NBA Pretemporada

Para que esta apuesta sea válida se deben jugar cuarenta y cinco (45) minutos mínimos, de lo contrario la apuesta queda NO ACCIÓN o NO VÁLIDA.

## 17 Basquetbol

Las apuestas en BASQUETBOL se aceptan de la siguiente manera:

1. **APUESTA DERECHA**  
Ésta es la apuesta de un equipo contra otro.
2. **APUESTA DE PRIMERA Y SEGUNDA MITAD**  
Ésta es una apuesta de un equipo contra otro.





### 3. TOTAL DE PUNTOS

Ésta es una apuesta que especifica si el total de puntos por cuartos, por primera mitad, por segunda mitad y por el marcador final será mayor o menor al propuesto.

---

### 4. APUESTA PARLAY

Esta apuesta agrupa de dos (2) a más combinaciones a ganar o al total de puntos en el marcador final y todas las selecciones deben ganar. No hay compra de medios puntos.

En caso de empate o NO ACCIÓN de un partido involucrado en la apuesta de parlay de tres (3) o más equipos, reduce el parlay al siguiente número inferior de combinaciones. En caso de empate o NO ACCIÓN de un partido involucrado en la apuesta de parlay de dos (2) se convierte en apuesta derecha y si persiste el empate o NO ACCIÓN el dinero de la apuesta será reembolsado.

---

### 5. REGLAS GENERALES DEL BASQUETBOL

Para efectos de apuestas (al menos que se indique de otra manera), un juego se considera oficial después de:

- **Basquetbol profesional:** 43 minutos de juego.
  - **Basquetbol colegial:** 35 minutos de juego.
- 

Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada, a menos que se disponga de otra manera.

---

Si un juego es pospuesto y/o reprogramado, esto constituye NO ACCIÓN, a menos que se disponga lo contrario.

---

NO ACCIÓN significa reembolso de dinero apostado. (Excepto en apuestas de parlay).

---

En toda apuesta derecha, si el favorito gana exactamente por la ventaja de puntos, la apuesta será reembolsada. (Excepto para las apuestas de parlay).

---

El equipo de casa siempre se enlistará en la parte inferior, a menos que se indique expresamente otra posición.

---



Cuando se apuesta al favorito, éste debe ganar por una ventaja mayor que con la que está desfavorecido.

Cuando se apuesta al no favorito, éste debe ganar o no perder por una diferencia mayor por la que está favorecido.

En apuestas a ganador del partido, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas al total de puntos, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras cuentan para el marcador final.

En apuestas de medio tiempo, los tiempos extras están incluidos como parte de la segunda mitad

Apuesta derecha paga 10/11, hasta que no se especifique otra posición.

## 18 Jugada de Boxeo

1. En el boxeo hay tres (3) resultados: gana uno o el otro y empate (tablas).
2. Total de ROUNDS, para esta posición se apuesta que la pelea va a durar más o menos cierto número de rounds. Un ejemplo para el total de rounds sería cuatro y medio (4,5) significa que se deben completar cuatro (4) rounds y cubrir la mitad del 5to. round.
3. Se toma como resultado oficial la decisión del organismo regulador el día de la pelea. Todas las apuestas a ganador serán válidas por criterio de los jueces de la pelea. Esta decisión incluye el marcador de puntos, *knock out* técnico, *knock out* o descalificación.
4. Si la pelea en cuestión es pospuesta o suspendida no entra en juego para futuras fechas, es decir, se reintegra la apuesta.
5. Si se ofrece la apuesta empate, todas las apuestas a ganador para ambos participantes se consideran perdedoras.
6. Si el número de rounds programado es variado, las apuestas en esta modalidad se anulan.



## REGLAS NHL



En el Hockey se aceptan jugadas o apuestas de **MONEY LINE**, **RUN LINE** y **ALTA o BAJA**

Para efecto de apuestas, el juego de Hockey es oficial después de 55 minutos de juego, a menos que se indique de otra manera

Para efecto de apuestas, en caso de que el juego vaya a tiempo extra (5 minutos), este es válido para el marcador final.

En caso de permanecer el empate después del tiempo extra, 3 jugadores de cada equipo participarán en los tiros libres (shootout) en el orden que seleccione el entrenador, cada equipo tiene 3 tiros libres (shootout), el equipo con mayor cantidad de goles anotados es el ganador

La jugada a Ganar- PuckLine y Alta/Baja juegan con el resultado final (Incluye overtime y penaltis)

1:15 p. m. ✓✓

## REGLAMENTOS DE APUESTAS



### Fútbol Americano (NFL, NCAAF)

Para los resultados en la NFL y NCAAF que terminen en empate, las jugadas a ganar serán reintegradas y la jugada del run line será calculada y válida según sea el caso, o sea, el que da pierde y el que recibe gana.

## CONDICIONES GENERALES

1. La banca se reserva el derecho de aceptar, limitar y rechazar cualquier apuesta antes de iniciarse el partido. CUALQUIER ERROR EVIDENTE QUE SEA SELLADO Y NO NOTIFICADO PUEDE SER ANULADO ANTES O DESPUES DE HABER COMENZADO (EVITE SELLAR CON ERRORES EN LOS LOGROS YAQUE NO SE PAGARAN , MEJOR NOTIFICARLO PARA QUE SEA ARREGLADO Y PUEDAN SELLAR LEGALMENTE

2. La banca no responde por los boletos perdidos, robados, alterados o ilegibles.

3. Este reglamento se puede modificar parcial o totalmente, siempre que se haga previamente a la apuesta.



5. La jugada mínima al igual que la máxima la determina la banca.



7. Todas la apuestas realizadas después de iniciarse un partido están anuladas y se reintegra el dinero.



9. Encuentro decretado forfait se considera suspendido, regla que aplica para todos los deportes.

10. Para el béisbol, las jugadas de alta y baja en 5 innings y run line en 5 innings, para que sean válidas deben completarse hasta el último out del cierre del 5to. inning.





