**REGLAS PARA LAS APUESTAS DEPORTIVAS**.

**Béisbol**

Las apuestas en Béisbol se aceptan de la siguiente manera: *APUESTA DERECHA*. Esta apuesta es equipo contra equipo, sin importar el lanzador inicial. *TOTAL DE CARRERAS*. (Alta y Baja) Esta es una apuesta que especifica si el total de carreras de un juego será mayor o menor al total propuesto. Los totales de carreras podrán tener movimientos de su línea inicial. El cambio o no acción del pitcher inicialmente propuesto no influye en la cancelación de la jugada. Se deberán jugar 9 entradas completas para acción (8½ entradas si el equipo de casa lleva ventaja). *APUESTA PARLAY*. Esta apuesta agrupa de dos hasta cinco selecciones combinadas a ganar y/o al total de carreras, y todas las selecciones deben ganar. Los logros están sujetos a cambios. *APUESTA DE CINCO ENTRADAS*. Se deben jugar las primeras cinco entradas completas, 4½ si el equipo de casa lleva la ventaja, para tener acción en el juego. Cuando se apuesta al total de carreras deberán jugarse las cinco entradas completas para tener acción. En caso de empate en las primeras cinco entradas el juego se declara sin acción y sólo las apuestas a totales tienen acción. *LAS APUESTAS DE PARLAY*. Se pagan de acuerdo a la siguiente regla: la cantidad apostada y ganada en la primera selección será apostada a la siguiente selección, y así sucesivamente, de acuerdo al número de selecciones combinadas.

* En caso de empate o no acción, un parlay de dos equipos se convierte en apuesta derecha.
* En caso de empate o no acción, un parlay de tres o más equipos se reduce al siguiente número inferior de combinaciones.
* En caso de existir un **CAMBIO DE LANZADOR** al que haga referencia la hoja de logros o el ticket físico cualquier jugada hecha sigue en juego.

**SIN ACCION, REEMBOLSO DE APUESTA.**

* C:\Documents and Settings\-\Escritorio\adrian\logo peq mlb.jpgPara efectos de apuesta, los juegos son oficiales después de cinco entradas completas. Si el equipo de casa lleva ventaja, el juego es oficial después de 4½ entradas. Si un juego se declara suspendido después de dicho lapso, el ganador es determinado por el marcador después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada; en este caso, el ganador es determinado por el marcador al momento de detener el juego.
* El dinero será reembolsado si el equipo de casa empata el juego y éste se suspende.
* El equipo de casa siempre se enlistará en la parte inferior a menos que se indique otra disposición.
* Los juegos deberán llevarse a cabo en la fecha indicada.
* Total de carreras (**Alta o Baja**) y jugadas hechas en **RUNLINE**, deberán jugarse las nueve entradas completas (8½ si el equipo de casa lleva la ventaja) para tener acción. Si un juego es suspendido, se determinará el marcador (solo para el moneyline) después de la última entrada completa, a menos que el equipo de casa anote para empatar o tome ventaja en la parte baja de la entrada. Entonces, se determinará el del momento en que el juego fue suspendido. (Si se suspende empatado en extra innings el **RUNLINE** y el total de carreras **(ALTA o BAJA)** si valen y el Money line queda sin efecto ya que se empata.

**Básquetbol y Futbol Americano**

Las apuestas en *BASQUETBOL y FUTBOL AMERICANO* se aceptan de la siguiente manera: *APUESTA DERECHA*. Esta es una apuesta de un equipo contra otro. Se podrá jugar de dos maneras, *MONEY LINE*: Consiste en acertar el ganador del juego sin importar el margen de puntos. *HANDICAP*: Debe acertar el ganador del juego con un respectivo margen de puntos. *TOTAL DE PUNTOS*. (Alta y Baja) Esta es una apuesta que especifica si el total de puntos en el marcador final será mayor o menor al propuesto. *APUESTA PARLAY*. Esta apuesta agrupa de dos hasta cinco selecciones combinadas a ganar y/o al total de puntos en el marcador final, y todas las selecciones deben ganar. En caso de empate o «no acción» de un partido involucrado en la apuesta de parlay de 3, o más equipos, reduce el parlay al siguiente número inferior de combinaciones, en caso de empate o sin acción de un partido involucrado en la apuesta de parlay de 2 equipos, se convierte en apuesta derecha y si persiste el empate o sin acción el dinero de la apuesta será reembolsado.

* Para efectos de apuesta, y a menos que se indique de otra manera, un juego se considera oficial después de:
* Basquetbol Profesional..............43 minutos de juego
* Futbol Americano NFL............55 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 de otra manera.
* No acción significa reembolso del dinero apostado (excepto ver apuesta de parlay )
* En toda apuesta derecha, si el favorito gana exactamente por la ventaja de puntos, la apuesta será reembolsada.
* El equipo de casa siempre se enlistará en la parte inferior, a menos que se indique otra disposición.
* Si una persona apuesta al favorito, éste debe ganar por una ventaja mayor que con la que está desfavorecido.
* Si una persona apuesta al no favorito, éste debe ganar o no perder por una diferencia mayor por la que está favorecido.
* En apuesta al total de puntos, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
* En apuesta de medio tiempo, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
* En apuesta de medio tiempo, los tiempos extras están incluidos como parte de la segunda mitad del juego.

**Hockey y Futbol o Soccer**

Las apuestas en *FUTBOL* se aceptan de la siguiente manera: *APUESTA DERECHA*. Esta es una apuesta de un equipo contra otro. Se podrá jugar de dos maneras, *MONEY LINE*: Consiste en acertar el ganador del juego sin importar el margen de puntos. *HANDICAP*: Debe acertar el ganador del juego con un respectivo margen de puntos. *TOTAL DE GOLES*. (Alta y Baja) Esta es una apuesta que especifica si el total de goles en el marcador final será mayor o menor al propuesto. *APUESTA PARLAY*. Esta apuesta agrupa de dos hasta cinco selecciones combinadas a ganar y/o al total de puntos en el marcador final, y todas las selecciones deben ganar. En caso de empate o «no acción» de un partido involucrado en la apuesta de parlay de 3, o más equipos, reduce el parlay al siguiente número inferior de combinaciones, en caso de empate o sin acción de un partido involucrado en la apuesta de parlay de 2 equipos, se convierte en apuesta derecha y si persiste el empate o sin acción el dinero de la apuesta será reembolsado.

Reglas Generales de Hockey y Soccer

[](http://images.google.co.ve/imgres?imgurl=http://www.ticketluck.com/images/NHL.gif&imgrefurl=http://www.ticketluck.com/NHL.php&usg=__NdJIjf5FrYFFtnmLyp4M-k3RQm0=&h=545&w=480&sz=33&hl=es&start=1&um=1&tbnid=QobqVko14c4CKM:&tbnh=133&tbnw=117&prev=/images?q=nhl&hl=es&um=1)

* [Ver imagen en tamaño completo](http://futbolenelrio.files.wordpress.com/2009/04/logo-liga-bbva1.jpg)Para efectos de apuesta, y a menos que se indique de otra manera, el juego es oficial después de:
* Hockey........... 55 minutos de juego.
* Soccer............75 minutos de juego, los tiempos extras no se consideran para las apuestas, a menos que se indique de otra manera
* Sólo se debe seleccionar una proposición en cada partido. Es decir no puede jugar un equipo por el total de goles del mismo(Soccer)
* El equipo de casa siempre se enlistará en la parte inferior a menos que se indique otra disposición.
* [](http://www.thestag.com.au/images/uploaded/premier-league-logo.gif)[](http://blogs.clarin.com/blogfiles/solodeportes21/conmebol.jpg)[](http://www.chambita.com/deportes/img/noticias/fifa-logo.jpg)El signo menos (-) indica el equipo favorito.
* El signo mas (+) indica el equipo no favorito.
* En apuesta al total de goles, los tiempos extras cuentan para el marcador final.
* Si un evento es pospuesto y/o reprogramado, esto significa que no hay acción en este evento, a menos que se indique de otra manera.
* No acción significa reembolso del dinero apostado (excepto ver apuesta de parlay).

Tiros Libres (Shootout):

* Después de 5 minutos de tiempo extra sin anotación 3 jugadores de cada equipo participaran en los tiros libres en el orden que seleccione el entrenador.
* Cada equipo tiene 3 tiros libres, el equipo con mayor cantidad de goles es el ganador.
* Si el resultado permanece empatado, los tiros libres serán a muerte súbita.
* Sin importar el numero de goles anotados durante la porción de tiros libres, al resultado final del juego le será añadido solamente un gol al ganador de los tiros libres.

**Boxeo (Nacional / Internacional)**

Las apuestas en Boxeo se aceptan de la siguiente manera: Apuesta Derecha Esta es una apuesta de un boxeador contra otro. Proposición a Número de Rounds Esta es una apuesta que especifica si el boxeador completa o no cierto número de rounds. Proposición por Nocaut o Decisión Esta es una apuesta que especifica si determinado boxeador gana por nocaut o decisión. Proposición a Elegir o Designar un Round Esta es una apuesta que especifica en qué round el boxeador ganará la pelea. Apuesta Futura Esta es una apuesta en ciertos eventos designados a futuro, tales como: Campeonatos de la Asociación Mundial de Boxeo, etc. Esta apuesta es considerada como apuesta derecha, y paga de acuerdo al logro de la línea de dinero con el que se realizó la apuesta. Si un evento es pospuesto y/o reprogramado, esto significa que no hay acción en este evento, a menos que se indique de otra manera. No acción significa reembolso del dinero apostado.

* En caso de que una pelea sea modificada en el número de rounds, las apuestas se consideran con acción, a menos que se indique de otra manera

**CUALQUIER JUGADA HECHA DESPUES DEL INICIO DEL JUEGO QUEDA ANULADA.**

* La Casa se reserva el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de recibirla.
* La Casa se reserva el derecho de agregar, quitar o cambiar sus reglas y regulaciones sin previo aviso.
* El ganador de un evento, carrera ó juego será determinado en la fecha en que concluye el evento, de acuerdo con las reglas de la casa.
* El mínimo y máximo de apuestas serán determinados por La casa.
* Se hacen todos los esfuerzos posibles para evitar errores en las hojas, pero La casa no asume responsabilidad alguna por dichos errores.
* La Casa guardará por noventa (90) días a partir de la fecha del evento, registros de todas las ventajas de puntos, logros, marcadores finales, para la protección de los Clientes y de la Empresa, en caso de un error humano o mecánico.
* La casa no reconoce juegos suspendidos, protestados o decisiones equivocadas, para efectos de apuesta.
* Si hay algún tipo especial de apuesta ó evento no considerado dentro de estas reglas, escríbanos a (Colocar correo electrónico).
* Todas las apuestas deberán ser realizadas antes de que inicie el evento, cualquier apuesta realizada después del inicio del evento será cancelada.
* Los juegos con apuestas se encuentran prohibidos a menores de edad.
* La apuesta mínima en todos los deportes es el equivalente a Bs.F.10

**La casa se reserva el derecho a suspender cualquier jugada donde tenga algún error humano al colocar los logros teniendo como base las demás casas de apuestas. (Sin excepciones).**