

Reglas generales del deporte

1. Mercados que no se suspenden en el momento del inicio del evento

En los casos en los que las Reglas Específicas de cada Deporte no especifiquen cómo se liquida el mercado, en caso de no suspenderse en el momento del inicio del evento, se aplican las siguientes reglas:

- A. En relación con los mercados que están programados a ser puestos "En Juego", Betfair hará lo que esté a su alcance para poner "En Juego" dichos mercados en el momento del inicio del evento. Sin embargo, Betfair no garantiza que dichos mercados se suspendan ni que se pongan "En Juego" en el momento del inicio del evento.
- B. Si un mercado está programado para ser puesto "En Juego", pero Betfair no suspende el mercado en el momento del inicio del evento y el mercado no se pone en juego en ningún momento durante el evento, todas las apuestas después de la hora programada del inicio del evento serán anuladas, A MENOS que se pueda establecer que la apuesta se hizo antes de la hora oficial del inicio del evento de la hora real del inicio del evento. Si el evento no tiene una hora de inicio programada, Betfair hará todo lo posible para determinar la hora de inicio real y todas las apuestas después de la hora de inicio determinada por Betfair serán anuladas. Si el evento se cancela o se suspende tras haber comenzado, Betfair se reserva el derecho de anular aquellas apuestas realizadas sobre hechos o circunstancias de eventos que hubieran ocurrido después de la suspensión.
- C. Si un mercado está programado para ser puesto "En Juego" pero Betfair no suspende el mercado en el momento del inicio del evento, pero el mercado se pone en juego en un momento posterior durante el evento, todas las apuestas después del momento del inicio del evento se mantendrán. Sin embargo, el precio puede ser ajustado por Betfair y las apuestas pueden ser liquidadas de acuerdo con el precio correcto en el momento en el que se realizó la apuesta relevante (dicho precio será determinado por Betfair, actuando razonablemente).

Para los efectos de las apuestas "En Juego", los usuarios deben tener en cuenta que las retransmisiones descritas como "en directo" por determinadas emisoras, pueden emitirse con retraso o en diferido. El alcance del retraso podrá variar en función del medio por el que se reciban las imágenes o los datos. Por favor, tenga en cuenta que, por razones operativas, las solicitudes de apuesta realizadas "En Juego" pueden tardar más en procesarse.

Si Betfair acepta una apuesta en un mercado cuyo resultado ya ha sido determinado, dicha apuesta deberá ser entonces ser entendida como anulada (y no serán pagaderas ganancias respecto de la misma).

D. Betfair se reserva el derecho de anular cualquier apuesta que no haya sido validada.

Si el evento es cancelado o suspendido antes del inicio del evento, Betfair se reserva el derecho de anular la apuesta y los créditos de participación correspondientes serán reintegrados a la cuenta del jugador.

Si el evento es cancelado o suspendido y ya ha comenzado, Betfair se reserva el derecho de anular aquellas apuestas realizadas sobre hechos o circunstancias que hubieran ocurrido después de la suspensión.

2. Resultados y liquidación del mercado

2.1 Aspectos generales

Cuando las Reglas Específicas de cada Deporte no especifiquen cómo y sobre qué base se liquidará un mercado, los mercados se liquidarán según el resultado oficial del organismo regulador competente, independientemente de cualquier descalificación o modificación posterior del resultado (excepto si se anuncia una modificación dentro de las siguientes veinticuatro horas a la liquidación inicial del mercado en cuestión para corregir un error al momento de comunicar el resultado).

Si no se dispone de un resultado oficial dictado por el organismo regulador competente, el resultado será determinado por Betfair (actuando razonablemente) utilizando información de fuentes independientes. En estos casos, si se hace pública cualquier información nueva dentro de las 48 horas posteriores a la liquidación, Betfair (actuando razonablemente) determinará si el mercado debe ser reajustado, teniendo en cuenta esta nueva información.

2.2 Reliquidaciones y errores

Generalmente, los mercados se liquidan poco después de la finalización del evento en cuestión. Betfair podrá liquidar (o liquidar parcialmente) algunos mercados antes de que se declare el resultado oficial, simplemente como un beneficio de servicio al cliente. Sin embargo, Betfair se reserva el derecho de modificar la liquidación del mercado si:

- I. El resultado oficial fuese diferente al resultado sobre el que Betfair liquidó inicialmente el mercado (por ejemplo, un resultado modificado por el organismo regulador competente poco después de un evento); o
- II. El mercado entero fuese declarado nulo (por ejemplo, en caso de suspensión del evento).

Betfair se reserva el derecho de aceptar, limitar o rechazar cualquier apuesta antes de confirmarla.

Si ocurren problemas técnicos o de sistema o errores humanos, Betfair se reserva el derecho de revertir el mercado liquidado o anular la apuesta.

Si Betfair relíquida un mercado, esto podría generar ajustes en el balance del cliente para reflejar los cambios en la liquidación del mercado.

2.3 No participantes y lesiones

A menos que se indique lo contrario, las apuestas deportivas se aceptan sobre la base de "sin participante, no hay apuesta". Esto significa que las apuestas se reembolsarán a un jugador, un equipo u otro competidor que se retire antes del comienzo de un evento. Si usted ha realizado una apuesta en un evento deportivo que se celebra sobre la base de "sin participante, no hay apuesta" y un jugador, equipo u otro competidor (por el que usted no realizó su apuesta) se retira, suspende o descalifica de dicho evento, podemos aplicar a sus ganancias, el equivalente a la Regla 4(c) de Tattersall (basándonos en el precio del jugador, equipo u otro competidor que sea retirado). Los mercados ofrecidos sobre la base de "se mantienen todas las apuestas, se compita o no", a diferencia de "sin participante, no hay apuesta", se liquidarán sobre el resultado oficial, independientemente de cualquier eventual 'no participación'.

Si un evento se especifica como "empate fijo" y un equipo, jugador u otro competidor se retira, es suspendido o descalificado en ese evento, nos reservamos el derecho de liquidar cualquier apuesta según los precios posteriores, una vez que el mercado ha sido revisado sin el jugador o equipo retirado.

Si un jugador, equipo u otro competidor ha tomado parte en un evento deportivo una vez que ha comenzado oficial y posteriormente no completa dicho evento por cualquier motivo, cualquier apuesta realizada a ese jugador, equipo u otro competidor se considerará válida (es decir, las apuestas a ese jugador, equipo u otro competidor no serán anuladas).

En el caso de que se anuncie una lesión en un mercado en el que el número de juegos o el precio de los corredores restantes pueda afectar significativamente a los precios, por ejemplo, máximo goleador / máximo *runscorer*, nos reservamos el derecho de anular las apuestas, aplicar una deducción de la Regla 4 o revertir las apuestas al siguiente precio ofrecido después de que el mercado haya sido revisado debido a la noticia de esa lesión.

Esto podría aplicarse a las apuestas realizadas entre la publicación de la noticia de la lesión y la revisión del mercado en cuestión.

2.4 Selecciones no ofrecidas

Betfair procura mantener sus mercados actualizados en todo momento (de manera que siempre se ofrezcan selecciones potencialmente ganadoras en cada mercado). No obstante, en caso de que el equipo/individuo/participante que gane en última instancia no estuviese disponible por cualquier motivo, las apuestas a otras selecciones del mercado aplicable se mantendrán (y se liquidarán de conformidad con estas y cualesquiera otras reglas aplicables).

3. Suspensiones, cancelaciones y aplazamientos

Algunos mercados se rigen por otras reglas, que se encuentran recogidas en las Reglas Específicas de cada Deporte. No obstante, en caso de que un mercado no estuviese regulado en la sección de Reglas Específicas de cada Deporte en lo que respecta a los casos de suspensión, cancelación y/o aplazamiento, serán aplicables las normas que siguen a continuación:

En relación a cualquier **partido, encuentro, juego, evento individual, carrera o similar (los ejemplos se enumeran a continuación)**: Si el evento no se disputa dentro de las 72 horas tras la fecha de celebración prevista, entonces todas las apuestas en los mercados para este evento serán anuladas, excepto aquellas apuestas, en cualquier mercado, que hayan sido marcadas como incondicionales.

En relación con cualquier **torneo, competencia o similar (ejemplos enumerados a continuación)**: Si el evento no se disputa dentro de las veinticuatro horas siguientes a la fecha prevista para la celebración del mismo, los mercados relacionados con el evento se liquidarán de conformidad con las decisiones oficiales del órgano regulador pertinente, siempre que dichas decisiones se tomen dentro de los noventa días siguientes a la fecha programada de celebración del evento. Si no se anuncia ninguna decisión oficial en dicho periodo de noventa días, las apuestas en cualquier mercado relacionado con este evento serán anuladas, excepto las apuestas en cualquier mercado que haya sido marcado como incondicionales. Si un mercado fuese a ser anulado, pero se ha liquidado parcialmente como cortesía para los clientes de Betfair, entonces dichas apuestas liquidadas parcialmente serán revertidas y todas las apuestas en el mercado serán anuladas.

Si no hay más acción deportiva en cualquier mercado que no contenga la selección de "empate", todas las apuestas realizadas después de la última jugada serán anuladas.

Betfair decidirá (actuando razonablemente) si un mercado se relaciona con un partido (o similar) o con un torneo (o similar). No obstante, a modo de ejemplo, se aplicará lo siguiente:

Campeón de Europa League = torneo

Campeón del Grupo X de Champions League = torneo

Máximo goleador de la Premiership = torneo

Apuesta de partida de golf de 72 hoyos = partido

Campeón de Ryder Cup = torneo

Campeón de torneo de golf = torneo

Campeón de torneo de tenis = torneo

Partido de cricket de prueba, de 5 días = partido

Ganador de las Series Ashes = torneo

Carrera de motos (por ejemplo, GP) = partido

4. Cambio de lugar de celebración

Algunos mercados se rigen por reglas diferentes, que se enumeran en las Reglas Específicas de cada Deporte. Sin embargo, si el cambio de lugar de celebración no se contempla en las Reglas Específicas de cada Deporte, se aplicará lo siguiente:

Para cualquier deporte en equipo: si el lugar de celebración previsto se cambia después de haber realizado una apuesta, todas las apuestas se anularán sólo si el nuevo lugar es un campo de juego del equipo originalmente visitante (o en el caso de partidos internacionales, sólo si el lugar cambia a un lugar en un país diferente).

Para todas las categorías o mercados que no sean de deportes en equipo: si el lugar programado se cambia después de haber realizado una apuesta, todas las apuestas se mantendrán.

Si se produce un cambio en el tipo de superficie programada (por ejemplo, un partido de hockey que pasa de hierba a astro-turf) después de haber realizado una apuesta, todas las apuestas serán válidas.

5. Períodos de tiempo

Algunos mercados se rigen por reglas diferentes, que se enumeran en las Reglas Específicas de cada Deporte. Sin embargo, cuando no se contemple en las Reglas Específicas de cada Deporte, se aplicará lo siguiente.

Si la duración programada de un evento se modifica después de que se haya realizado una apuesta, pero antes del comienzo del evento, todas las apuestas serán anuladas.

Algunos mercados se refieren al periodo de tiempo transcurrido hasta que ocurra un evento (por ejemplo, el tiempo de anotación del primer gol). Si un evento ocurre en el tiempo añadido o en el tiempo de descuento después de cualquier periodo de tiempo reglamentario, entonces se considerará que ha ocurrido al final del periodo de tiempo reglamentario. Por ejemplo, si se marca un gol en el tiempo de descuento de la primera parte de un partido de fútbol, se considerará que ha ocurrido en el minuto cuarenta y cinco.

Todas las apuestas serán aplicables al período completo de "tiempo reglamentario" correspondiente, incluyendo el tiempo de descuento. No se incluyen las prórrogas ni las tandas de penaltis.

Las referencias dentro de este Reglamento a un número determinado de "días" se entenderán como llevadas a cabo al final del día, hora local, después de la expiración del número de días especificado. Por ejemplo, si un partido de rugby está programado para el primero de diciembre, entonces la regla que permite que el partido se dispute dentro de los tres días posteriores a la fecha de celebración programada significaría que la fecha límite para la finalización de ese partido sería las 23:59:59 del cuatro de diciembre.

6. Mercados "de clasificación"

Algunos mercados se rigen por reglas diferentes, que se enumeran en las Reglas Específicas de cada Deporte. Sin embargo, cuando no se contemple en las Reglas Específicas de cada Deporte, se aplicará lo siguiente.

Cualquier mercado de "clasificación" (es decir, los mercados que "llegan a la final") estará determinado por el competidor o por el equipo que progresen, independientemente de si participa en la siguiente ronda o evento para el que se haya clasificado. Los mercados se liquidarán tras la fase de clasificación y cualquier descalificación o modificación del resultado posterior no contará.

7. Eliminación de las eliminatorias (*Dead Heats*)

A menos que se indique lo contrario en las Reglas Específicas de cada Deporte, la Regla del *Dead Heat* se aplica a las apuestas en un mercado en el que hay más ganadores de los previstos.

El término en inglés "Dead Heat" describe cuando dos o más selecciones en un evento empatan. Si se declara un "dead-heat" entre dos selecciones en cualquier evento, la mitad de la apuesta se aplica a la selección a cuota completa y la otra mitad se pierde. Si se declaran más de dos "dead-heats", la apuesta se divide en consecuencia.

8. Mercados de hándicap

A menos que se indique lo contrario en las reglas relativas a deportes específicos, los mercados de hándicap se determinan ajustando la puntuación del equipo seleccionado por el hándicap aplicable que se ofrece con respecto a ese equipo. Por ejemplo, si se selecciona el equipo A + 10, se añadirán 10 puntos a la puntuación del equipo A. Cuando se selecciona el empate en un mercado de hándicap, la apuesta correspondiente se determinará ajustando la puntuación del equipo local por el hándicap aplicable (por ejemplo, si se ofrece el empate - 6, se deducirán 6 puntos de la puntuación final del equipo local para efectos de la liquidación y si, tras dicha deducción, las puntuaciones de ambos equipos son iguales, se considerará que la apuesta ha sido acertada).

9. Cobro inmediato (*Cash Out*)

El *Cash Out* es una función que se ofrece en varias apuestas simples y múltiples de Sportsbook. El cobro inmediato le permite modificar su apuesta original y bloquear una ganancia o una pérdida al liquidar su apuesta (o una parte de ella) antes de tiempo, sin tener que esperar a que termine el evento.

No se garantiza la aceptación de su solicitud de *Cash Out* y puede no tener éxito si, por ejemplo, el mercado suspende el movimiento de probabilidades antes de que su solicitud haya sido procesada, debido a un problema técnico imprevisto, o si el proveedor de terceros que cubre el evento deportivo no ha podido continuar con la cobertura como se acordó originalmente. Betfair se reserva el derecho de suspender o deshabilitar la función de *Cash Out* en cualquier momento.

Si su solicitud de *Cash Out* tiene éxito, se mostrará un mensaje de "éxito" y su apuesta (o la parte relevante de su apuesta) se liquidará inmediatamente y se devolverá a su cuenta cualquier ganancia igual a la cantidad mostrada en el botón de Cobro Inmediato.

Tenga en cuenta que esto incluye la apuesta original (o la parte de su apuesta) y que el importe total devuelto a su cuenta será el importe mostrado en el botón de *Cash Out*. En el caso de un cobro total, la apuesta se liquida y cualquier acontecimiento posterior no tendrá ningún impacto en el importe devuelto a su cuenta. En el caso de un cobro parcial, parte de su apuesta se liquida y cualquier acontecimiento posterior sólo afectará a la parte de su apuesta que no haya cobrado.

Las reglas de las apuestas en vivo se aplican a todas las apuestas en vivo en las que está disponible el *Cash Out*.

El uso del *Cash Out* puede significar que usted no podrá participar en una determinada promoción. Consulte los términos y condiciones de la promoción para obtener más información.

En las apuestas en las que se haya utilizado una apuesta gratuita, el *Cash Out* no estará disponible hasta que el valor de su *Cash Out* sea superior al valor de su apuesta gratuita.

Betfair se reserva el derecho de anular la liquidación de un *Cash Out* si la apuesta o un mercado se liquida por error (por ejemplo, un error humano o técnico). Si Betfair vuelve a liquidar una apuesta, es posible que se realicen modificaciones en el saldo del cliente para reflejar los cambios en la liquidación de la apuesta.

10. Apuestas con precio mejorado

Cualquier apuesta para la que ofrezcamos precios mejorados se liquidará sobre la base del tiempo reglamentario y el tiempo de descuento (es decir, excluyendo cualquier prórroga, penalti o similar), a menos que se especifique lo contrario en la apuesta correspondiente o en las reglas de la apuesta.

A menos que se indique lo contrario, las apuestas para las que se ofrecen precios mejorados se registrarán por las reglas de liquidación habituales de Betfair.

Nos reservamos el derecho a anular cualquier apuesta con precio mejorado si:

I. El precio mejorado estaba destinado a aplicarse sólo a las apuestas previas al partido y

II. Aceptamos erróneamente la apuesta, a su precio mejorado, después de que el evento en cuestión haya comenzado.

En el caso de un error claro y obvio en la redacción o el precio de una apuesta mejorada, (de acuerdo con nuestras normas habituales de liquidación) intentaremos liquidar la apuesta al precio que pretendíamos ofrecer, y/o de acuerdo con la redacción que claramente pretendía referirse a la apuesta en cuestión.

Para las supercuotas que incluyen varios jugadores, si uno o más de los jugadores indicados no participan, nos reservamos el derecho a liquidar la apuesta en función de las cuotas de los jugadores restantes.

Para las supercuotas que incluyen múltiples partidos, en caso de que uno o más partidos no se celebren, nos reservamos el derecho a liquidar la apuesta basándonos en las cuotas de los partidos restantes.

11. Competidores con el mismo nombre

Cuando haya más de un competidor con el mismo apellido y la selección no haya sido identificada por nombre, por equipo (en su caso), o por el precio de clasificación, se tomará como selección el competidor con el precio más bajo anunciado.

En el caso de que uno o más competidores se coticen al precio más bajo anunciado, entonces la apuesta se dividirá entre ellos.

12. Apuestas posteriores

Las apuestas se aceptan hasta la hora de cierre del evento o hasta una hora predeterminada, lo que ocurra primero.

Las apuestas hechas después de conocerse el resultado final del evento serán anuladas. Si hay una disputa sobre la hora de inicio de un evento/mercado en el que el órgano regulador del deporte no ha dado la hora oficial de inicio, entonces la hora en la que Betfair determine que el evento ha comenzado será la que rijan la liquidación de todas las apuestas.

De acuerdo con la sección 1D, ninguna apuesta se considerará concluida a menos de que haya sido validada y confirmada por Betfair.

13. Combinadas

Actualmente, Betfair ofrece dos tipos de apuestas combinadas: "Combinadas de cuota fija".

Una apuesta combinada consiste en un número de tramos. Un tramo se define como una o más selecciones elegidas en cualquier mercado de evento individual.

Betfair se reserva el derecho, a su entera discreción, de no aceptar determinadas apuestas combinadas o de reducir las cantidades apostadas.

Todas las apuestas combinadas realizadas están sujetas a las normas de liquidación que se aplican a cada deporte individual relacionado con cualquier tramo de cualquier apuesta combinada.

Si una selección de cualquier tramo no es válida o se anula de acuerdo con nuestras reglas de liquidación aplicables (por ejemplo, un partido abandonado), todas las apuestas de ese tramo individual se anularán y la apuesta combinada se ajustará en consecuencia. Por ejemplo, una apuesta triple que incluya un tramo anulado se convertirá en una apuesta doble. Si ese tramo anulado implica que una apuesta individual dentro de una combinada se convierta en una apuesta sencilla, entonces esta apuesta sencilla se mantendrá.

Las apuestas múltiples que combinan diferentes selecciones dentro del mismo evento no se aceptan cuando hay contingencias relacionadas (es decir, cuando el resultado de un evento puede afectar a las probabilidades del resultado de otro evento). Sin embargo, si dicha apuesta se realiza por error, Betfair podrá liquidar las combinaciones de apuestas individuales que incluyan dos o más de las selecciones de contingencia relacionadas, como apuestas sencillas.

Los mercados de Each-way (G/P) y mercados solo de ganadores no pueden combinarse como parte de una apuesta múltiple. En caso de que, por error, Betfair acepte una apuesta combinada de este tipo, todas las apuestas Each-way (G/P) que se incluyan en la combinada se clasificarán como apuestas de sólo ganancia a efectos de liquidación.

Tipos de apuesta "Lucky 15/31/63": esta apuesta combinada incluye apuestas sencillas y de mayor valor a 4, 5 ó 6 selecciones respectivamente. A continuación, se establecen el número de apuestas que contiene cada tipo de apuesta Lucky:

- Lucky 15 (4 selecciones) comprende: 4 sencillas, 6 dobles, 4 triples y 1 cuádruple.
- Lucky 31 (5 selecciones) comprende: 5 sencillas, 10 dobles, 10 triples, 5 cuádruples y 1 quíntuple.
- Lucky 63 (6 selecciones) comprende: 6 sencillas, 15 dobles, 20 triples, 15 cuádruples, 6 quíntuples y 1 séxtuple.

14. Competiciones de copa/trofeo

A menos que anunciemos otras condiciones, liquidaremos las apuestas directas al jugador o equipo que levante el trofeo.

15. Instrucciones poco claras

Es responsabilidad del cliente **comunicar claramente** su apuesta.

Si las instrucciones de la apuesta del cliente son ambiguas, Betfair se reserva el derecho de liquidar la apuesta según nuestra interpretación.

Si se toma un precio, éste determinará la selección prevista por el cliente.

En caso de una instrucción poco clara, también nos reservamos el derecho a dividir las apuestas en partes iguales entre las distintas posibilidades.

16. Sospechas de fraude/manipulación

Si hay pruebas de fraude en precios, carreras, partidos o eventos, nos reservamos el derecho a **retener el pago**, a la espera del resultado de cualquier investigación posterior y, en última instancia, a declarar nulas las apuestas en ese evento.

Cuando existan pruebas de manipulación o cuando existan pruebas de una serie de apuestas que contenga la misma selección o selecciones, realizadas por o para el mismo individuo o por un grupo de individuos, nos reservamos el derecho a exigir que las reclamaciones de pago se presenten por escrito a nuestro departamento de atención al cliente.

Con el fin de evitar el fraude, las trampas y el blanqueo de dinero, podemos revelar su información y su historial de apuestas y juegos a terceros, incluyendo, pero sin limitarse a ello, cualquier regulador pertinente, los organismos de juego y deporte, instituciones financieras y los organismos encargados de hacer cumplir la ley o cualquier otro organismo que se ocupe de la investigación de presuntos delitos.

17. Pantallas de puntuación

Las pantallas de puntuación son sólo indicativas y Betfair no se responsabilizará por las apuestas realizadas con base a estas.

18. Misceláneas

Betfair se reserva el derecho a modificar las Reglas del Sportsbook en cualquier momento. Cualquier revisión será vinculante y efectiva inmediatamente tras la comunicación a los clientes de dichos cambios en las reglas y cualquier apuesta aceptada después de la publicación de los cambios en las reglas se registrará por las nuevas Reglas del Sportsbook.

Toda la información suministrada por Betfair se hace de buena fe. Sin embargo, Betfair no se hace responsable de los errores u omisiones de cualquier información, como la publicación de precios, corredores, tiempos, puntuaciones, resultados o estadísticas generales.

Todos los resultados o puntuaciones que puedan ser informados por un empleado o agente de Betfair (por ejemplo, durante las apuestas en juego) se proporcionan únicamente con fines orientativos.

Las promociones de Betfair Sportsbook están disponibles a discreción de Betfair y Betfair se reserva el derecho de restringir la disponibilidad de una promoción a cualquier persona a su absoluta discreción.

¿Cuál es la ganancia máxima?

Es obligación de todos los clientes mantenerse dentro de los límites mencionados a continuación. Los límites se aplican tanto a las apuestas sencillas como a las combinadas. Cuando se haya hecho una apuesta combinada (es decir, cualquier apuesta que no sea sencilla) que incluya eventos con diferentes límites de pago máxima, se aplicará el límite de pago máximo más bajo a la totalidad de la apuesta combinada.

Todas las apuestas están sujetas a un pago máximo para cualquier cliente, (o como se establece a continuación, para cualquier grupo de clientes relacionados) en cualquier día, independientemente de las apuestas, las probabilidades o el número de líneas ganadoras, como se indica a continuación. Aparte de lo que se indica a continuación, una apuesta se acepta sobre la base de que es la inversión de un solo cliente.

Todos los límites máximos de pago se aplican a cualquier cliente, o grupo de clientes que actúen juntos, que hayan realizado apuestas que contengan las mismas selecciones, incluso cuando se realicen en una serie de apuestas, a una serie de precios, durante varios días utilizando diferentes cuentas de apuestas y/o a través de diferentes canales de apuestas. Si tenemos motivos para creer que se han realizado varias apuestas de este modo, el pago total de todas ellas combinadas se limitará a un único pago máximo.

La responsabilidad recae en el cliente para asegurarse de que se mantiene dentro de los límites indicados a continuación.

Nos reservamos el derecho, a nuestra discreción, de aplicar los límites.

Reglas de deportes específicos

Reglas del fútbol americano

- Deben transcurrir al menos diez minutos de tiempo oficial en el último cuarto para que las apuestas sean aplicables.
- El tiempo extra cuenta para todos los mercados salvo que se indique lo contrario.
- Los partidos abandonados o aplazados se consideran nulos a menos que se jueguen dentro de la misma semana programada. En caso de cambio de lugar de celebración, todas las apuestas serán anuladas.
- Todas las liquidaciones se basan en los resultados y las estadísticas proporcionadas por el organismo regulador de la liga correspondiente:

www.nfl.com

www.cfl.ca

www.ncaa.org

- Nos reservamos el derecho a suspender todas o algunas de las apuestas de un partido en cualquier momento y sin previo aviso.
- Apuestas de hándicap: En las apuestas de hándicap y totales, donde el índice (valor) del mercado es un número entero, las apuestas se considerarán nulas y se reembolsarán en caso de que el resultado coincida con ese número
- Todos los mercados a ganador incluyen playoffs cuando sea aplicable. A efectos de liquidación, el equipo que aparece en segundo lugar en el nombre del evento se considera por defecto el equipo local. Ejemplo: Equipo A contra Equipo B o Equipo A @ Equipo B (el Equipo B es el equipo local).
- Si ha apostado a que un número de jugadores logre un resultado determinado en un evento concreto, la apuesta se anulará si alguno de los jugadores seleccionados no participa en dicho evento. Por ejemplo, si ha hecho una apuesta a favor de que los jugadores A, B y C marquen un touchdown en un partido determinado, su apuesta se anulará (en su totalidad) si los jugadores A y B marcan un touchdown pero el jugador C no participa en el partido (para evitar dudas, su apuesta se considerará como perdedora si los jugadores A y B marcan un touchdown pero el jugador C participa y no marca un touchdown).
- Ganancias en temporada regular: El equipo debe jugar los 16 partidos de la temporada regular para que las apuestas sean válidas.

Descripción general de los mercados específicos

Apuestas en directo

- Cuando se ofrezca una selección de empate (mercado de hándicap 3 way) durante las apuestas en directo, sólo se considerarán ganadoras las apuestas realizadas al empate cuando el resultado coincida con el número entero seleccionado.
- Los precios indicados son para todo el partido, incluidas las prórrogas.
- Cuando los mercados estén en juego, nos reservamos el derecho de cerrar el mercado en cualquier momento.
- Para las apuestas en directo, se aplican estas reglas a menos que se indique lo contrario.

- Cuando los resultados se muestran en directo, se hace todo lo posible para garantizar la exactitud del resultado y el tiempo de juego. No obstante, no nos hacemos responsables de que alguna información mostrada pueda ser incorrecta.

Otras apuestas

- En caso de que se abandone un encuentro, todas las apuestas serán devueltas, a menos que el resultado de la apuesta haya sido previamente determinado antes de la suspensión del encuentro.
- En el caso de los mercados de jugadores, cualquier apuesta por un jugador que aparezca como "inactivo" en nfl.com será anulada. Todas las demás apuestas se mantendrán.
- Apoyos a jugadores de la NFL - Temporada regular: El equipo debe jugar los 16 partidos de la temporada regular para que las apuestas sean válidas.
- Todas las apuestas denominadas como "otras apuestas" son apuestas sencillas.

Mercados de cuartos y mitades de partido

- Para apuestas basadas específicamente en cuartos o mitades de un evento, el periodo de juego total debe ser jugado a menos que ya se haya determinado el resultado, con la excepción de los mercados de la segunda parte que incluyen la prórroga si se juega.
- El 4º cuarto no incluye la prórroga.

Doble resultado (descanso / fin del partido):

- Los mercados de doble resultado se asientan según el marcador en el descanso y al final del partido (sin el tiempo extra).

Apuestas de hándicap

- El tiempo extra cuenta para las apuestas de hándicap del partido.
- El tiempo extra no cuenta en los mercados de cuartos o mitades del partido.
- En caso de empate, se reembolsarán las apuestas.
- En las apuestas de cuartos o mitades del partido, debe jugarse el periodo completo para que las apuestas se mantengan.

Apuestas de partido

- El tiempo extra cuenta. En caso de empate tras la prórroga, las apuestas serán devueltas.

Puntos totales

- El tiempo extra cuenta en todos los mercados de 'total del partido / total del equipo' y para los mercados adicionales de puntos.
- El tiempo extra no cuenta en los mercados de puntos totales en un cuarto determinado y para los mercados de una mitad específica del partido.
- En el caso de que el total de puntos coincida exactamente con la línea designada, todas las apuestas se devolverán a menos que se ofrezca un precio por la cantidad exacta.

- En las apuestas de cuartos y mitades del partido, debe jugarse el periodo completo para que las apuestas se mantengan.

Mercados revisados en el medio tiempo

- Los mercados que se revisen en el descanso para la segunda parte del partido en cuestión incluyen la prórroga.
- En caso de empate se reembolsarán todas las apuestas.

Línea de yarda de la primera jugada ofensiva

- El resultado se determina en función de donde tenga lugar la primera jugada ofensiva a partir de una línea de scrimmage.
- En caso de que un saque inicial se devuelva por touchdown, las apuestas se siguen aplicando al siguiente saque.
- En caso de pérdida del balón, el resultado se determina donde haya ocurrido la primera jugada ofensiva respecto a la línea de yarda del equipo receptor.

Primera pérdida de balón y primer equipo en perder un balón

- A efectos de resultados, sólo cuentan las intercepciones o *fumbles*.
- Los despejes o "pérdidas de balón por downs" no se consideran pérdidas de balón a efectos de liquidación.
- En caso de un juego abandonado las apuestas se devuelven a menos que ya se haya producido una pérdida de balón.

Primera jugada ofensiva

- En caso de una penalización por salida falsa en la primera jugada ofensiva, las apuestas se mantienen para la siguiente jugada ofensiva que tenga lugar sin una penalización por salida falsa.

Primer / último equipo en marcar y primer jugador en anotar un touchdown:

- En caso de que se abandone el juego, las apuestas se mantienen para los marcadores que ya han tenido lugar, el tiempo extra cuenta para estos mercados.
- Los anotadores del primer touchdown pueden estar o no en juego.
- Los anotadores de touchdown se ofrecen con la opción de cambio bajo demanda.
- Sólo cuando un jugador aparece en NFL.com como "inactivo" para ese partido se anulan las selecciones.

Primer penalti

- Se resuelve en el primer penalti aceptado en el partido.

Mercados de impares/pares

- En caso de que se llegue a un resultado de cero, se considerará un número par a efectos de liquidación.

Reglas de Atletismo

1. Todas las pruebas de atletismo están sujetas a la Regla 4 (salvo que se indique lo contrario). Las deducciones de la Regla 4 se aplicarán al precio que tenía el atleta

retirado en el momento de realizar la apuesta. (Consulte la tabla de la Regla 4 [aquí](#)) El cuadro de medallas definitivo se utilizará para resolver las apuestas sobre el número de medallas que puede ganar un país. Cualquier cambio posterior en el cuadro de medallas no se tendrá en cuenta.

2. En caso de descalificación, la ceremonia de entrega de medallas/podio contará como resultado final y determinará la liquidación de las apuestas. En ausencia de una ceremonia de entrega de medallas, las apuestas se resolverán por orden de llegada.

3. En el caso de los Juegos Olímpicos, todos los eventos se liquidarán según los resultados oficiales del COI.

4. Para el resto de las actividades de atletismo, todos los eventos se liquidarán en función de los resultados oficiales de la IAAF.

5. Si un evento se pospone y se reprograma para que tenga lugar dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio original, todas las apuestas se mantendrán. Si se reprograma para más de 24 horas después las apuestas serán anuladas.

6. **Apuesta grupal (Match group betting):** Las apuestas se resolverán en función del mejor clasificado en la final del evento correspondiente y se decidirá en función de los resultados oficiales de la COI/IAAF. Si uno o ambos atletas no llegan a la final, se considerará ganador al atleta que haya llegado más lejos por ronda y, si aun así no se ha decidido, por el tiempo alcanzado en la ronda en la que ambos fueron eliminados. Todas las apuestas se anularán si **cualquiera** de los atletas de una apuesta grupal no compite.

Reglas del fútbol australiano

1. Los pagos se basarán en el resultado oficial declarado. Los partidos de la temporada regular, tanto como Local como como Invitado, se resuelven en "tiempo normal", sin que se juegue un tiempo adicional. En el caso de un "empate" en el que no se ofrece la opción de empate, Betfair aplicará la "regla del empate" y todas las apuestas se pagarán a la mitad del valor nominal del boleto. En el caso de la Gran Final de la AFL, en la que no se juega una prórroga, todas las apuestas Head to Head se resolverán de acuerdo con la "regla del empate". La NAB Cup, las finales de la AFL y cualquier otra competición que incluya una prórroga, se pagarán al finalizar el tiempo adicional.

2. Cuando se ofrezca la opción de empate, la apuesta se decidirá en función del resultado al final del tiempo reglamentario (es decir, la prórroga - no se incluye una extensión del tiempo reglamentario). En las apuestas **al margen de victoria**, siempre se ofrece la opción de empate, aunque en otras opciones de apuestas en las que no se ofrece la opción de empate.

3. En caso de suspensión o aplazamiento de un partido, que se juegue dentro de los 7 días siguientes a la fecha prevista originalmente, todas las apuestas se mantienen. Una vez transcurridos los 7 días, todas las apuestas sencillas serán anuladas y las apuestas serán reembolsadas, mientras que las apuestas múltiples afectadas serán recalculadas excluyendo ese evento o tramo.

4. Para las opciones de ganador de partido y goleador, las estadísticas utilizadas por el sitio web de la AFL (www.afl.com.au) serán las que se utilicen a efectos de pago. Para el 1er. goleador (Game/primer cuarto), si el jugador seleccionado no está en laos 21 iniciales, todos los salarios de esa selección serán reembolsados. Todos los salarios para el 1er. goleador en cualquier otro cuarto se mantienen, independientemente de que el jugador nominado sea seleccionado como sustituto para su respectivo equipo. Las apuestas se reembolsarán si no se marca ningún gol en el cuarto designado. Para las apuestas al primer goleador del partido, no es necesario que el gol se marque en el primer cuarto.

5 Cualquier equipo al que se le deduzcan puntos debido a infracciones del reglamento se considerará un equipo titular para efectos del resultado. Toda pérdida de Premier tras la finalización de la Gran Final se considerará nula y todas las apuestas se mantendrán".

6 Top4 / Top8: A efectos de las apuestas, cualquier equipo al que se le resten puntos debido a infracciones del reglamento se considerará titular para efectos del resultado, es decir, se considerará "All In".

7 La '*Wooden spoon*' se paga al equipo que tenga menos victorias en la temporada, incluyendo los 'byes'. En el caso de que más de un equipo tenga el mismo número de victorias, la posición se determinará por medio de los puntos a favor y en contra. Los puntos deducidos por infracciones del reglamento se excluyen para efectos del resultado. All-in. Solo ganancia.

8 Miss 4 /Miss 8: A efectos de las apuestas, cualquier equipo al que se le hayan descontado puntos debido a infracciones del reglamento será "considerado titular". Si en el momento en que se anuncia una infracción, la pérdida de puntos significa que sólo puede producirse una (es decir, que debe fallar el 8), todas las apuestas a favor de ese competidor se anularán y se reembolsará el dinero. Todas las decisiones tomadas por la AFL con respecto a las sanciones son definitivas.

9. Para el mercado Premier State, los pagos se determinarán según el estado de origen del equipo que gane la Gran Final.

10. Para los mercados de la Medalla Brownlow y Coleman, se pagará por el primer, segundo y tercer puesto. En caso de empate entre dos o más jugadores, se aplicará la regla del empate. La Medalla Coleman se otorga al jugador que logre más goles en la temporada regular de la AFL 2011.

11. Nos reservamos el derecho de suspender todas o algunas de las apuestas de un partido en cualquier momento sin previo aviso.

Tiempo del primer gol - Pago a la hora del primer gol. Según la página web oficial de la AFL. El tiempo del gol resulta en el reloj en marcha, el tiempo está incluido.

12. Más Disposiciones (Grupo) Más Puntos de SuperCoach (Grupo) y Más Goles - Las apuestas se devuelven si el jugador no está en los 22 iniciales. Si el jugador es nombrado suplente, las apuestas siguen en pie.

Cualquier jugador en el cara a cara, es decir, Más Disposiciones/Más Goles/Más Puntos SuperCoach - Todas las apuestas se anulan si uno o ambos jugadores no están en los 22 iniciales o son nombrados como suplentes.

Mercados SuperCoach - Resultados según "Herald Sun SuperCoach Points".

Mejor y más justo del club - Se paga por el mejor y más justo del club oficial. Las apuestas se cerrarán al finalizar la ronda 14.

Total de puntos de la ronda - Sobre o bajo el total de puntos de todos los partidos: Si algún partido es abandonado o aplazado por 7 días, se puede aplicar una reducción.

Casa/Invitado - Escoja el Total y el Margen de Ganancia de los Equipos Locales vs. los Equipos Invitados: Si cualquier partido es abandonado o aplazado por 7 días, entonces se puede aplicar una reducción."

Reglas de bádminton

Reglas generales

- Se considerará que un partido ha comenzado cuando se haya efectuado el primer saque.
- En caso de que un partido no se celebre, o se celebre en un lugar diferente, las apuestas para ese partido serán anuladas.
- En caso de que un partido se celebre al menos 24 horas después de su hora de inicio programada, se anularán todas las apuestas para dicho partido.
- En caso de que alguno de los jugadores nombrados en un partido cambie antes de que éste comience, todas las apuestas para ese partido serán anuladas.
- En caso de que un partido comience, pero no se complete, se anularán todos los mercados.
- Si un partido de bádminton no se celebra o si un jugador recibe un 'walkover', las apuestas en este partido se considerarán anuladas.
- No participantes: se reembolsarán las apuestas de los jugadores o equipos que se retiren antes del comienzo de un evento. Por otra parte, nos reservamos el derecho a realizar una deducción equivalente a la regla 4(c) de Tattersalls a cualquier apuesta ganadora por el resto participantes del evento.

Marcador Final

- En caso de descalificación, retirada o suspensión de un partido, se anularán todas las apuestas por el marcador final de dicho partido.
- Si, durante un partido determinado, se produce un cambio en el número total de sets que se van a disputar, se anularán todas las apuestas al marcador final de ese partido (pero se mantendrá el resto de los mercados que afecten a dicho partido).
- En los mercados de marcador final, el número que aparece primero en el marcador es el del equipo local y el número que aparece segundo es el del equipo

visitante. Por ejemplo, las apuestas "2-1" son apuestas a que el equipo local ganará por dos juegos a uno y las apuestas "1-2" son apuestas a que el equipo visitante ganará por dos juegos a uno.

Apuestas de hándicap del partido, Punto de hándicap del partido, Juegos totales y Puntos totales:

- Tras la descalificación, retirada o suspensión de un partido, se anularán todas las apuestas de estos mercados, salvo aquellas para las cuales el mercado se haya decidido de manera inequívoca. Por ejemplo, si un partido de tres juegos se abandona en el tercer juego, se determinarán como ganadoras o perdedoras las apuestas Más de 2/Menos de 3 juegos en consecuencia (ya que el partido ha llegado hasta un tercer juego decisivo).

Ganador del juego actual, Apuestas de hándicap del juego, Marcador final del juego actual, Puntos totales del juego actual, Puntos extra del juego actual, Líder del juego actual después de X puntos y Competición del juego actual hasta X puntos:

- Tras una descalificación o retirada de un partido o una suspensión de un partido durante el juego en el que se ha realizado la apuesta aplicable, se anularán todas las apuestas en estos mercados, excepto aquellas en las que los mercados ya se hayan determinado de forma inequívoca. Por ejemplo, si un partido se abandona a los 20-15 puntos, las apuestas Más/Menos de 35,5 puntos en ese partido se resolverán como ganadoras/perdedoras respectivamente (ya que, para dar el juego por concluido en el momento de la suspensión, se requieren al menos 36 puntos).

Reglas de Bandy

- Todas las apuestas se liquidarán en los 90 minutos de juego a menos que se indique lo contrario. Si no se completan los 90 minutos, todas las apuestas se considerarán nulas a menos que se declare un resultado oficial.
- La liquidación de los mercados de cada partido se basa en los resultados facilitados por la federación organizadora.
- En caso de que un partido no se celebre, las apuestas de este partido se considerarán nulas.
- En caso de que se abandone un partido, todos los mercados se anularán a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.

Reglas del béisbol

- Estas reglas serán aplicables en la Major League Baseball, la NCAA y la World Baseball.
- Todas las liquidaciones se basan en los resultados y las estadísticas proporcionados por el cuerpo regulador de la liga pertinente (ej. la Major League Baseball).
- Si un partido no comienza en la fecha oficial de inicio prevista, tal y como explica el regulador pertinente, debido a un retraso por lluvia o a un evento similar, todas las apuestas serán canceladas. El día del evento se considerará el día según la zona horaria en la que estaba previsto que se jugaría el partido.

- Juegos de 7 entradas: para los juegos MLB en los que haya 7 entradas previstas al comienzo, se aplican las normas ordinarias de béisbol en todos los mercados liquidados en MBL.com. Cuando un juego de 7 entradas se acorta después del primer campo de juego (por ejemplo, por la lluvia), se aplicarán las siguientes reglas de liquidación:
 - "Gana el partido" se liquidará según la "Regla de entradas 4.5"
 - Los mercados inequívocamente determinados antes de acortar el primer juego, se liquidarán como predeterminados (por ejemplo: se sumarán los puntos de las carreras totales en la 1ª entrada si se juega en la tercera entrada)
 - Todos los demás mercados (incluyendo, pero sin limitarse a, la Línea de Carreras y el Carreras Totales) se anularán a menos que se juegue un mínimo de 7 entradas, o 6,5 entradas si el equipo local va ganando al comienzo de la parte final de la 7ª entrada.
- En el caso de un partido acortado, los resultados serán oficiales después de (y, a menos que se indique lo contrario, las apuestas se liquidarán siempre que se hayan completado) 5 entradas de juego, o 4,5 entradas si el equipo local va ganando al comienzo de la parte final de la 5ª entrada (la "regla de las 4,5 entradas"). En caso de que se suspenda un partido, si el resultado es oficial de acuerdo con esta regla, el ganador se determinará por el marcador después de la última entrada completa (a menos que el equipo local anote para empatar, o tome la delantera en la parte baja de la entrada, en cuyo caso, el ganador se determina por el marcador en el momento en que se suspende el juego).
- No obstante, en determinadas circunstancias en las que así lo especifiquemos, los resultados sólo serán oficiales tras (y las apuestas se liquidarán siempre que se haya completado) un mínimo de 9 entradas de juego, u 8,5 entradas si el equipo local va ganando al comienzo de la parte final de la 9ª entrada (la "Regla de las 8,5 entradas").
- A efectos de las apuestas en directo, se aplicará automáticamente la regla de las 8,5 entradas, a menos que se indique lo contrario, por ejemplo, en la sección titulada "Descripción general de los mercados específicos de béisbol" (que tendrá prioridad sobre esta sección). Sin embargo, si un partido se acorta debido al mal tiempo o similar, los mercados de apuestas en directo que se hayan determinado de forma inequívoca se mantendrán (independientemente de la regla de las 8.5 entradas o de si se ha confirmado o no un resultado oficial de la liga).
- Las entradas adicionales, cuando sean aplicables, cuentan a efectos de liquidación.
- Si un partido se suspende y continúa hasta su conclusión al día siguiente (hora local), todas las apuestas se mantendrán. En el caso de que se suspenda un partido de los Playoffs de la MLB, todas las apuestas se mantendrán hasta que se complete el partido.
- A efectos de liquidación, el equipo que figure en segundo lugar en el nombre del evento se considerará el equipo local (incluso si el partido tiene lugar en un lugar neutral). Ejemplo: "Equipo A contra Equipo B" o "Equipo A @ Equipo B", el equipo B es el equipo local.
- Todos los mercados a ganador incluyen los playoffs cuando se aplican.

- En caso de que se aplique una regla de misericordia, a efectos de liquidación, los mercados (tanto para las apuestas previas al partido como para las apuestas en directo) se liquidarán según el resultado determinado por la aplicación de la regla de misericordia.
- Los lanzadores titulares programados ("*Listed Pitchers*") no son relevantes para ningún mercado de béisbol y las apuestas en dichos mercados se mantendrán independientemente de si alguno de los lanzadores listados comience o no.
- En caso de que un partido termine en empate y no se juegue ninguna entrada extra, las apuestas de la "Money Line" se anularán y todos los demás mercados se resolverán según el resultado.
- En los partidos dobles de la Liga Australiana de Béisbol (ABL), cada uno de los primeros partidos son de 7 entradas y se valoran y asientan en consecuencia.
- Si el primer partido de dos encuentros consecutivos juega entradas adicionales, causando que el segundo partido se acorte a menos de las 9 entradas programadas, se anularán todas las apuestas realizadas sobre la línea de carrera y el mercado de carreras totales del segundo partido. Todas las apuestas de uno contra uno del segundo partido seguirán siendo válidas.

Resumen de los mercados específicos de béisbol

- **Money Line:** Los mercados de Money Line se liquidarán según la Regla de 4.5 entradas.
- **Mercados de línea de carreras:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas.
- **Mercados de carreras totales:** Se liquidarán según la Regla de 8.5 entradas salvo cuando el resultado ya haya sido determinado de forma inequívoca.
- **Mercados dobles ("Money Line", línea de carreras/carreras totales):** Se liquidan según la Regla de 8.5 entradas
- **Resultados Dobles:** Se liquidarán en función del marcador al final de la quinta entrada, además del marcador final según la Regla de 8.5 entradas.
- **Mercados de apuestas triples:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas.
- **Mercados de pares/impares:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas. En el caso de que se produzca un resultado de cero, se considerará un número par a efectos de liquidación.
- **Mercados de margen de victoria:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas.
- **Mercados de equipo que anota el primero:** Se asientan en la primera carrera del juego (independientemente de que se complete o no el partido o un número de entradas determinado). Cuando se ofrece el doble, se aplica la Regla de 8.5 entradas.
- **Mercados de equipo que anota el último:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas.
- **Mitad con más puntos del partido:** Incluye las entradas adicionales y se liquida según la Regla de 8.5 entradas. A efectos de la presente regla, se considera que la primera "mitad" de un partido son las 5 primeras entradas, y que la segunda "mitad" son todas las demás entradas que tengan lugar durante el partido (incluidas las entradas adicionales). Por ejemplo, si se juegan 11 entradas, se considera que la primera "mitad" del partido son las 5 primeras entradas, y que la segunda "mitad" del partido son las 6 últimas.

- **Entrada con más puntos:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas. Se aplicarán las reglas de empate (Dead heat rules) en caso de empate. Si se produce la puntuación más alta en las entradas adicionales, las entradas 1-9 se considerarán perdedoras.
- **Entrada de la primera/última anotación:** Se asientan según la Regla de 8.5 entradas (a menos que, en el caso de la primera anotación, el resultado ya haya sido determinado de forma inequívoca).
- **Mercados de entrada/media entrada:** Se debe completar la entrada o media entrada pertinente del partido para que las apuestas sean válidas (a menos que, en el caso de un mercado de carreras totales, el resultado ya haya sido determinado de forma inequívoca).
- **Mercados de 3/5/7 entradas:** Se debe completar el número especificado de entradas para que las apuestas sean válidas (a menos que el equipo local lidere el partido y el final de la entrada no cambie el resultado para los mercados específicos del equipo).
- **Mercados de la 1ª parte:** Se asientan cuando se completan 5 entradas. La Regla de 4½ entradas se aplica en los partidos acortados en los que ya se han determinado completamente los resultados de los mercados.
- **Los mercados Va ganando tras / Primero en llegar a:** Se liquida según el resultado al final del periodo especificado o una vez que se haya anotado el número necesario de carreras (según corresponda).
- **Mercados de Bateos:** Se asientan según la Regla de 8½ entradas. En el caso de los mercados de entrada o media entrada específicas, se debe completar el periodo de tiempo indicado para que las apuestas sean válidas, a menos que el resultado ya haya sido determinado de forma inequívoca.
- **Especiales de la temporada regular:** Un equipo debe jugar al menos 159 partidos para que sean válidas las apuestas de ganador de la temporada regular. Las apuestas se anularán, a menos que el resultado ya esté inequívocamente determinado. Cuando un jugador especificado figura en la lista de un mercado relativo a una determinada liga o equipo, será considerado jugador de dicha liga o equipo a efectos del resultado, independientemente de cualquier traspaso entre ligas o equipos que pueda producirse.
- **Batea un Home Run y Home Run/Ganador del partido – Apuesta doble:** Los lanzadores de la lista deben ser titulares y el jugador deberá jugar al menos 1 turno de bateo para que sea válida la apuesta (a falta de lo cual, en cada caso, se anularán las apuestas de este mercado).
- **Eliminaciones totales del jugador:** El lanzador de la lista debe ser titular para que la apuesta sea válida. Si no es titular el lanzador de la lista del equipo contrario, las apuestas seguirán siendo válidas.
- **Rendimiento del jugador – Apuestas dobles:** Deben ser titulares los lanzadores de la lista de ambos equipos para que las apuestas sean válidas.
- **Apuestas a las series:** si una serie para la cual no hemos ofrecido un precio por el empate finaliza en empate, las apuestas sobre el resultado de la serie serán nulas.

Reglas Deportivas - Baloncesto europeo y otros:

- Las reglas de esta sección (y cualquier otra regla que se declare aplicable al Baloncesto europeo y otros) se aplican a los torneos de la FIBA, a las competiciones de baloncesto europeas, australianas, centroamericanas, sudamericanas, africanas y asiáticas.
- Las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado declarado por el organismo rector correspondiente al final del partido (incluyendo cualquier tiempo adicional jugado). En ausencia de pruebas consistentes e independientes o en presencia de pruebas conflictivas significativas, las apuestas se resolverán con base en nuestras propias estadísticas.
- En caso de que se abandone un partido, se anularán todos los mercados, a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.
- En caso de que un partido sea aplazado, se anulará a menos que se celebre dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio prevista inicialmente.
- En el caso de que un partido termine en empate y no se juegue la prórroga, las apuestas de partido en tiempo reglamentario con dos posibles resultados (2 way) serán declaradas nulas. Los mercados de tiempo extra se liquidarán como Sí.
- En caso de que un partido no termine en empate, pero se juegue la prórroga con fines de clasificación, los mercados se resolverán según el resultado al final del tiempo reglamentario.
- Todos los mercados directos, a menos que se indique lo contrario, incluyen los playoffs y cualquier desempate oficial que determine el órgano regulador competente cuando sea aplicable.

Descripción general de los mercados específicos - baloncesto europeo y otros:

- Apuestas de partido, puntos totales, apuestas de hándicap e impares: Resultado según el marcador al final del partido, incluida la prórroga.
- Mercados de cuartos/mitades: se debe completar el periodo de juego completo o la mitad para que las apuestas sean válidas.
- Mercados de cuartos: El resultado del cuarto en cuestión no cuenta para la prórroga.
- Mercados de la segunda mitad: Resultado según la anotación de la segunda mitad (las prórrogas no cuentan).
- Mercados de mayor puntuación: Si dos o más cuartos o mitades dan como resultado la misma puntuación más alta, se aplicarán las reglas de empate Dead heat rules. El tiempo extra no cuenta.
- ¿Habrá tiempo extra? El mercado se resolverá como sí si, al final del tiempo reglamentario, el partido termina en empate, independientemente de que se juegue o no la prórroga.
- Resultado doble (medio tiempo/tiempo completo): Resultado de la puntuación en el medio tiempo y en el tiempo completo (excluyendo la prórroga).
- Total de puntos del equipo local/equipo visitante: Resultado de la puntuación al final del partido, incluida la prórroga.

- Mercados de "Primero en llegar a X": Resultan del equipo que alcance primero el total especificado en el periodo especificado. Se ofrece una selección de "ninguno". El tiempo extra no cuenta para estos mercados.
- Mitad con mayor puntuación: A efectos de liquidación, la segunda mitad incluye el tiempo extra.
- Mercados de series: La serie debe finalizar de forma natural para que las apuestas sean válidas.
- Mercado del último punto: Se liquida por el último punto al final del juego, incluida la prórroga.

Mercados adicionales de jugador: baloncesto europeo y otros

- Mercados de Primera Canasta: Resultado de la primera anotación del partido, incluidos los tiros libres, de acuerdo con el marcador oficial proporcionado por las siguientes fuentes: (<http://www.euroleague.net/>, <http://www.fiba.com/>, <http://www.fibaeurope.com/>, <http://www.acb.com/>). En caso de que un jugador titular no comience el partido, se anularán todas las apuestas por el jugador seleccionado (a no ser que sea una apuesta "todos compiten"). En caso de empate al final del primer cuarto, las apuestas a la Primera Canasta /Primer Cuarto Doble se dan por perdidas.
- La Primera Canasta del Equipo: El anotador resultará sobre el primer anotador de cada equipo; si el jugador mencionado no es titular, se anularán todas las apuestas relativas al jugador seleccionado (a no ser que sea una apuesta "todos compiten"). Las apuestas resultarán de la información jugada por jugada proporcionada por las siguientes fuentes: (<http://www.euroleague.net/>, <http://www.fiba.com/>, <http://www.fibaeurope.com/>, <http://www.acb.com/>).
- Mercados de rendimiento del jugador: Todas las apuestas tienen validez una vez que un jugador entra en la cancha, independientemente del tiempo de juego. Todos los totales incluyen el tiempo extra. Si uno de los jugadores no ve ningún tiempo de juego, entonces todas las apuestas en ese mercado serán anuladas.
- Mercados de Rendimiento de Jugadores ofrecidos en el juego/durante el medio tiempo: Las apuestas en este mercado se refieren a la estadística cotizada registrada por un jugador nombrado para todo el partido (incluyendo la prórroga). Si el jugador no participa en todo el juego, todas las apuestas a ese jugador serán anuladas.
- Apuestas a partidos de jugadores: Las apuestas en este mercado se refieren a la estadística cotizada registrada por un jugador nombrado al final de un partido (incluyendo el tiempo extra). Si uno de los jugadores no participa en todo el tiempo de juego, entonces todas las apuestas en ese mercado serán anuladas.
- Mercados de valoración de índice de jugador: Las apuestas se liquidarán en función del resultado declarado por el organismo rector correspondiente al final del partido (incluidas las prórrogas jugadas). <http://www.euroleague.net/>, <http://www.fiba.com/>, <http://www.fibaeurope.com/>, <http://www.acb.com/>. Si uno de los jugadores no participa en todo el tiempo de juego, todas las apuestas en ese mercado serán anuladas.
- Equipo: Jugador con más puntos/rebotes/asistencias: Las apuestas realizadas en este mercado se resolverán a favor del jugador que registre al máximo de la

estadística citada correspondiente. En caso de que dos o más jugadores empaten, se aplicarán las reglas de empate.

- Competición: Jugador con más puntos/rebotes/asistencias: Las apuestas realizadas en este mercado se resolverán a favor del jugador que más puntos/rebotes/asistencias haga al final de la competición, excluyendo los playoffs, a menos que se indique lo contrario. En caso de que dos o más jugadores empaten, se aplicarán las reglas de empate. No se aplicará la regla 4 de deducción.
- Apuesta de partido de serie de puntos, rebotes, asistencias, robos y bloqueos: La serie debe finalizar de forma natural para que las apuestas se mantengan. El tiempo extra cuenta a efectos de liquidación. En caso de que dos o más jugadores empaten, se aplicarán las reglas de empate.

Baloncesto estadounidense (NBA, NCAA, WNBA, WNCAA)

- A efectos de liquidación, el equipo que aparece en segundo lugar en el nombre del evento se considera el equipo local, incluso si el juego tiene lugar en una sede neutral. Ejemplo: "Equipo A contra Equipo B" o "Equipo A @ Equipo B", el equipo B es el equipo local.
- En caso de que un partido se suspenda con más de 5 minutos de juego, todas las apuestas se anularán a menos que los resultados de los mercados específicos ya se hayan predeterminado.
- En caso de que un partido se posponga, se anulará a menos que se celebre dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio prevista inicialmente.
- La regla del empate se aplica a todos los mercados en los que no se ofrece un precio de empate. Se devuelve el importe apostado en una sola apuesta y la selección es tratada como no ganadora en cualquier apuesta múltiple.
- El tiempo extra cuenta para todos los mercados a menos que se indique lo contrario.
- Todos los mercados directos incluyen los playoffs y cualquier desempate oficial de la organización gobernante cuando sea aplicable.
- Los resultados oficiales procederán de una combinación de los siguientes sitios: www.espn.com, www.nba.com, www.donbest.com

Descripción general de los mercados específicos - Baloncesto estadounidense

- Mercados de cuartos: Resultado de la puntuación del cuarto correspondiente, el tiempo extra no cuenta.
- Mercados de la segunda mitad: Resultado de la segunda parte, incluyendo el tiempo extra.
- Mercados de margen: Resultado de la puntuación final, incluida la prórroga.
- Resultado doble (medio tiempo/tiempo completo): Resultado en el medio tiempo y en el tiempo completo, incluida la prórroga.
- Mercados de carrera: Resultado del equipo que alcance primero el total especificado. Se ofrece una selección de "ninguno".
- Mitad con mayor puntuación: La segunda mitad incluirá la prórroga a efectos de liquidación.
- Mercados de apuestas triples: Resultan en el resultado final, incluida la prórroga.

- Mercados de rendimiento de jugadores: Todas las apuestas se mantienen una vez que un jugador entra en la cancha, independientemente del tiempo de juego y los totales finales incluirán el tiempo extra. Si un jugador no entra en juego, todas las apuestas se anularán. Para los accesorios relacionados con las series se aplican las mismas reglas.
- Baloncesto estadounidense: Mercados de promedios de temporada regular de los jugadores: El jugador debe jugar el 70% de los partidos de su equipo (58 en una temporada de 82 partidos).
- Mercados de series: Una serie debe finalizar de forma natural para que las apuestas se mantengan.
- Ganancias de la temporada regular: Un equipo debe completar 70 partidos para que las apuestas sean válidas. Todas las apuestas a favor del ganador de la temporada regular de la NBA se anularán si el equipo en cuestión no completa al menos 70 partidos, o a menos que el resultado se haya determinado inequívocamente antes de la interrupción o acortamiento de la temporada.
- Apuestas de partidos por equipos: Resultan en el equipo con más victorias de la temporada o que ha avanzado más. Se aplica la regla de empuje en caso de empate.
- Mercados de la primera canasta: Resultan de la primera anotación del partido, incluidos los tiros libres, de acuerdo con el marcador oficial de la página web oficial. En caso de que un jugador no comience el juego, todas las apuestas serán anuladas. En caso de empate al final del primer cuarto, las apuestas a la Primera Canasta/Primer Cuarto Doble se considerarán perdidas. La apuesta a la primera canasta del equipo se calculará sobre el primer anotador de cada equipo.
- Wire to Wire: Estos mercados se ofrecen para que un equipo determinado vaya ganando un partido al final de cada cuarto del mismo. Siempre que el equipo seleccionado vaya en cabeza al final de cada cuarto, la apuesta correspondiente tendrá éxito incluso si, durante cualquiera de esos cuartos, el equipo seleccionado deja temporalmente de ir en cabeza en el marcador. La apuesta "Cualquier otra selección" se considerará ganadora si cualquiera de los dos equipos no lidera el partido después de cada cuarto.
- **Selección East All Star:** Paga por el jugador seleccionado para ser elegido en la lista de 12 jugadores del All Star del Este en el primer anuncio de los equipos del All Star según NBA.com. No incluye las sustituciones por lesión posteriores.
- **Selección West All Star:** Paga por el jugador seleccionado en la lista de 12 jugadores del West All Star en el primer anuncio de los equipos del All Star según NBA.com. No incluye los reemplazos por lesión posteriores.

Reglas del voleibol de playa

- En caso de que se posponga un partido, éste se anulará a menos que se celebre dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio prevista.
- En caso de que un partido comience, pero no finalice, se anularán todas las apuestas del partido y de los siguientes sets. Las apuestas en las que se conozca el resultado se liquidarán como ganadoras. Las selecciones en las que no se conozca el resultado, serán anuladas.

Reglas de Bolos

Apuestas Directas

No participantes - Se reembolsarán las apuestas de los jugadores o equipos que se retiren antes del inicio de un evento. Nos reservamos el derecho a deducir el equivalente a la regla 4(c) de Tattersalls para reflejar la devolución de las apuestas de los no participantes.

Apuestas de Partido

En caso de que un partido comience, pero no finalice, las apuestas de partido se anularán. En tales circunstancias, todos los demás mercados se anularán a menos que su resultado ya esté inequívocamente decidido.

Ganar X final

En caso de que un final se considere un empate, todas las apuestas se considerarán nulas.

Partidos abandonados o aplazados

Un partido debe jugarse dentro de las 48 horas siguientes a la hora de inicio originalmente programada para que las apuestas sean válidas. Si un partido no se celebra por cualquier motivo dentro de este periodo, las apuestas se considerarán nulas.

Reglas de boxeo

Reglas generales de boxeo

- Los resultados se basarán en el resultado oficial en el cuadrilátero, excepto en caso de empate técnico (cuyas reglas se establecen en la sección "Decisión técnica/empate" más adelante).
- Los resultados no son oficiales a efectos de apuestas hasta que sean verificados por los oficiales en el lugar de la pelea. Si por alguna razón no se produce la verificación oficial en el lugar de la pelea, entonces (y sólo entonces) se hará referencia a www.boxrec.com a efectos de liquidación. Si un organismo sancionador, oficial o no oficial, anula la decisión de un combate basándose en una apelación, una suspensión, una demanda, el resultado de un control antidopaje o cualquier otra sanción a un luchador, esto no se reconocerá a efectos de las apuestas.
- En caso de aplazamiento de un combate, las apuestas se mantendrán si el evento reprogramado se celebra en un plazo de 48 horas. En caso contrario, se anularán todas las apuestas relacionadas con el combate.
- En caso de que se declare un combate como nulo, todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de las selecciones cuyo resultado ya se haya determinado de forma inequívoca.
- En caso de que se produzca una sustitución de uno de los boxeadores, se anularán las apuestas en el concurso original, excepto en el caso de una competición basada en un torneo, en la que podría aplicarse el equivalente a una deducción de la Regla 4 de Tattersall (véase el apartado "Boxeador Profesional").

- En caso de que se produzca un cambio en la forma de anunciar un combate (por ejemplo, si un combate pasa de ser una pelea por el título a una pelea sin título), las apuestas se mantendrán.
- Los mercados de apuestas a combates en los que no se ofrezca la posibilidad de elegir un empate, se anularán si el combate termina en empate.
- En los combates en los que el número de asaltos programados cambie, todas las apuestas serán válidas a menos que el resultado se determine automáticamente por el cambio en el número de asaltos (en cuyo caso, dichas apuestas serán anuladas). Por ejemplo, si un combate pasa de ser de 12 a 10 asaltos, las apuestas a los asaltos 11 y 12 serán anuladas.

Apuestas por rondas/Apuestas por rondas de grupo/Apuestas por rondas de grupo alternativas

- Este mercado es una apuesta sobre el/los asaltos en los que se determinará el resultado de la pelea, no es una apuesta a favor de que determinados boxeadores ganen el/los asaltos en las tarjetas de puntuación de los jueces.
- Cuando un boxeador no responda a la campana del siguiente asalto, se considerará que su oponente ha ganado la contienda en el asalto anterior.
- Sujeto a la siguiente regla, si, por cualquier razón, el número programado de asaltos se modifica antes del comienzo del combate, todas las apuestas por asalto se mantendrán.
- No obstante, si, por cualquier motivo, el número programado de rondas se reduce antes del comienzo de la competencia, todas las apuestas por rondas en las rondas eliminadas serán anuladas. Se mantendrán las apuestas de todas las rondas restantes.
- Si un combate finaliza antes de que se complete el número previsto de asaltos y, por cualquier motivo, el ganador se decide según las tarjetas de puntuación de los jueces (decisión técnica/empate técnico), todas las apuestas por asaltos se considerarán perdedoras.
- Si el combate se decide según las tarjetas de puntuación, todas las apuestas de los asaltos se considerarán perdedoras.
- Si un combate finaliza antes del número previsto de asaltos debido a una lesión accidental y el ganador no se determina según las tarjetas de los jueces, todas las apuestas se anularán.
- A efectos de la liquidación del **total de asaltos**, 1 minuto y 30 segundos representará medio asalto. Por ejemplo, para que una apuesta a "Más de 10,5 asaltos" resulte ganadora, la pelea debe durar más de 1 minuto y 30 segundos en el 11º asalto.
- En el caso de los mercados **Will the Fight Go the Distance** (¿El combate acabará por puntos?) o de título similar, si el número previsto de asaltos cambia, este mercado se anulará. En el caso de una decisión técnica, a efectos de liquidación, se considerará que la pelea NO ha acabado por puntos (es decir, al número de asaltos programado).

Apuestas especiales por rondas

- Cualquier apuesta realizada a que se produzcan (o no se produzcan) incidencias en un asalto determinado se considerará una apuesta perdedora si el combate

concluye (por cualquier motivo) antes de dicho asalto. Por ejemplo, cualquier apuesta a favor de que a un luchador se le descuenta un punto en el 9º asalto se considerará una apuesta perdedora si un knock-out hace que la pelea en cuestión concluya en el 7º asalto.

Método de victoria

- Un knockout (KO) se produce cuando el boxeador no se levanta tras la cuenta de diez. Los knockouts técnicos (TKO) se producen cuando un boxeador es derribado tres veces en el mismo asalto y se detiene el combate, o cuando el árbitro interviene para detener la pelea cuando se decide que un boxeador no puede continuar sin poner en peligro su salud. Si un boxeador no responde a la campana para el siguiente asalto, también se considerará un TKO. Para las apuestas, las opciones de KO/TKO también incluyen la descalificación y la retirada.

Decisión técnica/empate

- Si una pelea está programada para más de cuatro asaltos y, después de cuatro asaltos, se produce una falta accidental que causa una lesión (tras la cual el árbitro detiene la pelea), se considerará que la pelea ha resultado en una decisión técnica a favor del boxeador que esté en la delantera según las tarjetas de puntuación en el momento en que se detenga la pelea (y se mantendrán todos los mercados de la pelea).
- Si la lesión accidental o decisión técnica se produce durante los primeros 4 asaltos, todas las apuestas se anularán, A MENOS QUE, el resultado del mercado correspondiente ya se haya determinado de forma inequívoca o si se utilizan las tarjetas de puntuación de los jueces para determinar un ganador oficial en el cuadrilátero.
- Si una falta intencionada provoca una lesión y ésta hace que el combate se detenga en un asalto posterior (i) se considerará que el boxeador lesionado ha ganado por decisión técnica si lleva la delantera en las tarjetas de puntuación y (ii) la pelea resultará en un "empate técnico" si el boxeador lesionado recibe menor o igual puntuación en las tarjetas de puntuación (y, a efectos de liquidación, el resultado de la pelea se considerará un empate).
- A efectos de apuestas, las apuestas sobre asaltos o grupos de asaltos son para que un boxeador gane por KO, TKO o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En caso de una decisión técnica antes del final del combate, todas las apuestas se resolverán como una victoria por decisión. Las apuestas por asalto se considerarán perdedoras.

Puntuación de un derribo

- A efectos de liquidación, un derribo se define como el hecho de que un boxeador sea derribado o reciba una cuenta obligatoria de ocho segundos (no contará nada que se considere un error del árbitro).

Combates no confirmados

- Todos los combates fechados para las 12:00 del 31 de diciembre son posibles combates no confirmados; si el combate no se celebra en esa fecha, todas las apuestas serán anuladas.

Boxeador profesional

- Las apuestas de los combates se determinarán según el resultado anunciado en el cuadrilátero. Si el resultado se anuncia de forma incorrecta en el cuadrilátero,

pero se corrige posteriormente, las apuestas se valorarán en función de la corrección.

- Las apuestas a ganador de la competencia se valorarán en función del boxeador ganador que levante el trofeo. Si se introduce un sustituto durante el torneo, se mantendrán todas las apuestas a ganador y se indicará un precio indiscutible para el nuevo boxeador. Todas las apuestas a ganador de boxeadores que se retiren durante el torneo debido a una lesión o derrota (que figuren en la tarjeta como luchadores que pelaron) se considerarán apuestas perdedoras.
- Las apuestas a ganador se anularán para cualquier boxeador que no comience el torneo. Esta regla no se aplica a los boxeadores de reserva.
- "Los boxeadores de reserva" (o similar) pueden figurar como una selección para cualquier torneo de Boxeador Profesional. Estas selecciones se valoran sobre la base de su participación o no y, por lo tanto, todas las apuestas en estas selecciones se mantendrán independientemente de si el luchador de reserva compite o no.
- El equivalente a una deducción de la regla 4 de Tattersall puede aplicarse a cualquier apuesta a ganador en la que un luchador se retire antes del comienzo del torneo (y se añada un contendiente adicional).

Reglas del ajedrez

Todas las liquidaciones se basan en los resultados y las estadísticas proporcionadas por www.chess.co.uk o la Federación Internacional (FIDE) y las federaciones locales.

Todas las partidas deben comenzar dentro de las 24 horas siguientes a la hora de inicio original, para que las apuestas sean válidas. Nos reservamos el derecho a suspender todas o algunas de las apuestas de una partida en cualquier momento y sin previo aviso.

Ambos jugadores deben completar al menos dos jugadas legales cada uno, de lo contrario, se anularán todas las apuestas.

No tendremos en cuenta los resultados modificados por un organismo regulador, transcurridas más de 6 horas después del final de la partida.

Descripción general de los mercados específicos

Apuesta de juego: Es el resultado final de un partido individual. Son posibles tres resultados: Ganar/empatar/perder.

Apuesta de partido: Esta apuesta es el resultado de la suma de los resultados de varios partidos. Ganar cada partido cuenta como 1 punto, el empate vale 0,5 puntos y perder no vale ningún punto.

Apuesta de juego con hándicap: El ganador de esta apuesta será el jugador con más puntos tras la suma del hándicap a un lado (y sólo a un lado).

Ejemplo: Jugador A -0,5 -v- Jugador B +0,5

El jugador A ganará el hándicap si gana. El jugador B ganará el hándicap si gana o empata.

Apuesta de partido con hándicap: Igual que la apuesta de juego con hándicap, pero se aplica en un partido.

Número de jugadas (total o par/impar): El número de movimientos en una partida se considera el número de movimientos válidos realizados por el jugador que maneja las piezas blancas.

Pieza blanca/negra movida en x movimiento: Si la jugada es un castillo, el ganador de esta apuesta será el "rey". Si el movimiento x no se realiza porque la partida ha terminado antes, la apuesta en este mercado será anulada.

Apuestas en directo:

Para efectos de las apuestas en directo, todos los mercados están sujetos a sus respectivas reglas previas al partido. Cuando se ofrece un precio de hándicap o de "empate" de puntos totales, no se aplica la regla de empuje. Cuando se muestran los resultados para las apuestas en directo, se hace todo lo posible para garantizar la exactitud del resultado y tiempo del partido, pero no se acepta ninguna responsabilidad por la información incorrecta mostrada.

Si el resultado de un partido es un empate, todas las apuestas realizadas después de la última jugada serán anuladas.

Reglas de Cricket

[Reglas generales](#)

[Reglas generales](#)

[Partidos Limited Overs](#)

[Partidos de prueba y partidos del campeonato del condado](#)

[Partidos de la Sheffield Shield](#)

[Apuestas de la serie](#)

[Total de carreras del equipo](#)

[X Equipo para anotar carreras](#)

[Mejor bateador/corredor del equipo \(serie\)](#)

[Mejor bateador/corredor del equipo \(partido\)](#)

[Mejor jugador de bolos / lanzador \(serie/torneo\)](#)

[Mejor jugador de bolos / lanzador del equipo \(partido\)](#)

[Apuestas de bateadores](#)

[Apuestas de partido del jugador de bolos / tríos / triples](#)

Carreras del jugador / Carreras alternas del jugador / Cuatros del jugador / Seises del jugador / Jugador que anota 50/100

Número de carreras en una sesión

Número de Wickets en una Sesión

Carreras en un número especificado de Overs (por ejemplo, 1er 5/10/15/20/25/30/35/40 Overs) - **EXCLUYENDO LAS CARRERAS DE 6 OVER**.

Carreras de 6 overs

Puntuación más alta Primer 5/10/15 Overs

Mayor asociación de apertura

Siguiente hombre fuera

Equipo que ha hecho más sexos

Super Over/Cualquier overs adicional por encima de la cantidad asignada

Próximo Over: Más/menos carreras/margenes de carrera

Cuatro/Seis en x Over

Más/menos del total de sexos/cuatros del partido

Primer Over: Sobre/bajo total de carreras

Equipo del máximo anotador del partido

Equipo líder después de las primeras entradas

Total de Runouts del partido

Caída del siguiente wicket del equipo (es decir, la puntuación en la que caerá)

Wickets del equipo perdidos

Puntuación más alta después de la primera entrada

Total del partido Seis/cuatro del equipo

Siglo (100)/Medio Siglo (50) en el partido/ 1ª entrada

Para anotar 10/20/30/40 carreras

Para anotar 50/100 carreras

Más Run Outs

Bowler Wickets del partido

Entradas Extras

Puntuación más alta en una serie de entradas

Mercados de rendimiento de los jugadores

Margen en la 1ª entrada

1ª/2ª entrada con bolos

[Margen de apuestas](#)

[Jugador que consigue un 6](#)

[Seis y fuera](#)

[Primer/Segundo Innings Periodo de 5 Over más alto](#)

[Carreras anotadas con la pérdida de 4 wickets](#)

[Ganar el partido/Doble de Runscorer del equipo superior](#)

[Doble Runscorer A/B del mejor equipo/Top Team Runscorer/Top Team Wicket Taker](#)

[Total del partido Seis/cuatro del equipo](#)

[Hombre del partido](#)

[Equipo que consigue el mayor número de cuatros / Equipo que consigue el mayor número de cuatros y gana el partido](#)

[Carrera a diez carreras](#)

[Máximo anotador del torneo](#)

[Máximo goleador del torneo](#)

[Dirección del primer boundary](#)

[Partido completado](#)

[Total de carreras en el partido](#)

[Wickets perdidos después de "x" overs](#)

[Reglas de Cricket de #WhatOddsPaddy](#)

Reglas generales

- Si se cancela un partido antes de que se haya jugado, todas las apuestas se anularán, a menos que el partido se repita dentro de las 48 horas siguientes a su hora de inicio anunciada (en cuyo caso las apuestas se mantendrán).
- Si se cambia el lugar de celebración de un partido, las apuestas ya realizadas se mantendrán siempre que el equipo local siga siendo designado como tal. Si el equipo local y el visitante de un partido se invierten, se anularán las apuestas realizadas sobre la base de la lista original.

Liquidación general

- Todos los mercados de torneos y partidos se liquidarán sobre la base de los resultados oficiales de los torneos/tarjetas de puntuación de los partidos que se incluyen en el sitio web oficial del ICC. Si no hay resultados disponibles, se utilizará el sitio web www.cricinfo.com para la liquidación.
- Un bateador que se retira de una entrada no se considerará como un wicket a efectos de liquidación.
- El término "entrada que finaliza de forma natural" se refiere a una entrada que no se ha concluido debido a factores externos como lluvia o mala iluminación. Se

considera que la conclusión natural de una entrada es la expulsión de un equipo o su declaración.

Partidos con límite de overs

- Las apuestas del partido se resolverán según el ganador determinado por el reglamento oficial de la competencia (incluso cuando los partidos se acorten debido a factores externos y se utilice el DLS o similar para producir un resultado oficial). En caso de que no haya suficiente juego para que haya un resultado oficial según las reglas de la competencia, todas las apuestas serán anuladas, independientemente de si las reglas de la competencia dictan un "ganador" a efectos de progresión del torneo o si hay un super over/eliminación para determinar un ganador.
- Si un partido está empatado y se juega un super over o eliminación, la decisión del ganador del partido se basará en el resultado del super over/eliminación. En todos los demás casos, se aplicarán las reglas de empate. Para evitar dudas, si las puntuaciones están empatadas al final de ambas entradas (incluyendo el escenario en el que el DLS u otros métodos similares se utilizan en los juegos de over reducido) entonces cualquier desempate basado en la acción previa en el partido/competición/torneo que pueda ser utilizado para determinar un ganador, incluyendo, pero no limitado a: perder menos wickets, tasas de carrera, mayoría de límites, mayoría de seises, mejor puntuación en un momento determinado, la posición de grupo más alta no cuenta a efectos de este mercado.
- Si un súper over / eliminación resulta en un empate de puntuaciones sin que se utilice ninguna otra jugada para determinar un ganador, se aplicarán las reglas del 'dead heat'. Si se utilizan super overs/eliminaciones posteriores, el acuerdo se basará en el resultado de los mismos.

Partidos Test y partidos del campeonato County Championship

- Si un partido se suspende debido a las condiciones meteorológicas, antes de que se haya lanzado una pelota, se anularán todas las apuestas.
- Si un partido se empata o se suspende por cualquier motivo que no sean las condiciones climáticas, las apuestas al resultado final se anularán.
- Si un partido para el que no hemos ofrecido un precio para el empate termina en empate, se anularán las apuestas sobre el resultado del partido.
- Si uno de los dos equipos pierde su primera entrada, se anularán todas las apuestas relacionadas específicamente con la primera entrada.

Partidos de la competición Sheffield Shield

- Si un partido para el que no ofrecemos un precio para el empate termina en empate, las apuestas se resolverán a favor del equipo que tenga más puntos concedidos en el partido. Si el número de puntos otorgados a cada equipo es igual, las apuestas serán anuladas.

Apuestas a las series

- Cuando no se juegue el número completo de partidos programados, nos reservamos el derecho de anular cualquier mercado de especialidad relacionado

con la serie en su conjunto. Si una serie para la que no ofrecimos un precio de empate, termina en un empate, las apuestas sobre el resultado de la serie serán anuladas.

Carreras totales de equipo

- Si las entradas de un equipo en un partido tes o en un partido de campeonato de condado (County Championship) duran menos de 60 'overs' debido a factores externos, las apuestas en este mercado se anularán. Esto no se aplica si la entrada ha llegado a su fin de forma natural.
- Para los partidos de 'overs' limitados, este mercado se determinará en función de la puntuación final alcanzada por el equipo de bateo, incluyendo cualquier extra o carrera de penalización concedida durante la entrada. En caso de que se reduzcan los 'overs' programados, la liquidación seguirá aplicándose siempre que la reducción no sea superior al 20% de la asignación total de la entrada en el momento de realizar la apuesta (incluidos los 'overs' que el equipo ya haya jugado). Si la reducción de 'overs' es superior al 20%, se anularán todas las apuestas, a menos que el resultado de cualquier apuesta ya se haya determinado de forma inequívoca antes de la conclusión de los innings acortados.
- En los partidos en los que ofrezcamos apuestas a las carreras totales de equipo para ambos equipos, todas las apuestas realizadas a las carreras de la segunda entrada serán válidas independientemente de la puntuación obtenida por el equipo que batee primero, siempre que la entrada de ninguno de los dos equipos se reduzca en más del 20% de la asignación total de entradas (incluidos los 'overs' ya lanzados cuando se realizó la apuesta).

El equipo X en anotar carreras

- Por ejemplo, India anotará "X" carreras
- Este mercado es independiente de las carreras totales del equipo y se determinará en función de las carreras totales anotadas por el equipo respectivo, independientemente de cualquier reducción de 'overs'.
- En los partidos en los que ofrezcamos apuestas a las carreras totales del equipo para ambos equipos, todas las apuestas realizadas a las carreras de la segunda entrada se mantendrán independientemente de la puntuación obtenida por el equipo que batee primero.

Mejor bateador/corredor del equipo (serie)

- Todo en juego o no (es decir, si un jugador no participa en la serie, las apuestas realizadas a ese jugador serán válidas).
- Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate.

Mejor bateador o anotador de carreras del equipo (de partido)

- En un partido de 2 entradas (partido Test o del County Championship), este mercado se aplica sólo a la primera entrada, a menos que se indique lo contrario.

- Dependiendo del tipo de partido, a menos que se indique lo contrario, el siguiente número mínimo de overs debe ser lanzado en las entradas del equipo correspondiente, para que las apuestas sean válidas:
 - Partidos Test: 50 overs
 - County Championship: 50 overs
 - Partido de 50 overs: 25 overs
 - Partido de 40 overs: 20 overs
 - Partido de 20 overs: 10 overs
- En todos los casos, sin embargo, las apuestas se mantendrán si la entrada llega a su conclusión natural en menos de los requisitos anteriores. Las apuestas realizadas por cualquier jugador que no figure en el once inicial, serán nulas.
- Los jugadores nombrados en el once inicial que no bateen se considerarán participantes y las apuestas por dichos jugadores se liquidarán como apuestas perdedoras.
- Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas de empate.
- En el caso de los partidos de 'overs' limitados, si el ganador ya está decidido de forma inequívoca, incluso si la entrada se juega hasta su conclusión natural, el mercado se liquidará de forma normal a pesar de cualquier reducción.

Mejor lanzador o *wicket taker* del equipo (Series o torneo)

- Todos en el juego o no (es decir, si un jugador no participa en la serie o el torneo, se mantendrán las apuestas realizadas sobre dicho jugador).
- Si dos o más jugadores toman el mismo número de "wickets", se aplicarán las reglas del empate.

Mejor lanzador / *wicket taker* del equipo (de partido)

- En un partido con 2 entradas (un partido Test o del County Championship), este mercado solo se aplica a la primera entrada, a menos que se indique lo contrario.
- Dependiendo del tipo de partido, salvo que se indique lo contrario, se deberá lanzar el número mínimo de "overs" siguiente en las entradas del equipo que corresponda para que las apuestas sean válidas:
 - Partidos Test: 50 "overs"
 - County Championship: 50 "overs"
 - Partido de 50 "overs": 25 "overs"
 - Partido de 40 "overs": 20 "overs"
 - Partido de 20 "overs": 15 "overs"
- En todos los casos, sin embargo, las apuestas se mantendrán si la entrada llega a su conclusión natural en menos de los requisitos anteriores. Las apuestas realizadas por cualquier jugador que no figure en el once inicial, serán nulas.
- Los jugadores nombrados en el once inicial que no lancen se considerarán participantes y las apuestas por dichos jugadores se liquidarán como apuestas perdedoras.
- Si dos o más jugadores consiguen el mismo número de wickets, se aplicarán las reglas de empate. Si no se consigue ningún wicket, el mercado se anulará.

Apuestas al partido del bateador

- A menos que se indique lo contrario, estos mercados se determinarán en función del número de carreras anotadas en las primeras entradas de un partido.
- Si alguno de los jugadores nombrados en el mercado no batea, el mercado se anulará.
- Se aplicarán las reglas de Dead Heat si dos o más de los bateadores nombrados anotan el mismo número de carreras (siendo dicho número de carreras superior al número de carreras anotadas por cada uno de los otros bateadores nombrados en el mercado).

Apuestas al partido de bolos / Tríos / Triples

- A menos de que se indique lo contrario, estos mercados se establecerán basados en el número de wickets conseguidos únicamente en las primeras entradas de un partido.
- En el caso de que los jugadores se lleven el mismo número de wickets y no se ofrezca un precio de empate, se aplicarán las reglas de empate.
- Todos los participantes en la apuesta del partido deben lanzar al menos una bola para que las apuestas se mantengan.

Carreras del jugador

- El mercado se liquidará en función de la puntuación final del jugador, independientemente de cualquier reducción de overs.
- Debe lanzarse al menos una bola mientras el bateador está en la base (de cara o no) para que las apuestas se mantengan.
- Si el bateador termina la entrada sin estar fuera como resultado de una declaración, si el equipo llega al final de sus overs asignados o si el equipo alcanza su objetivo, la puntuación "sin estar fuera" (not out) del jugador determinará la liquidación.
- Si un bateador no batea, las apuestas sobre ese bateador se anularán.
- Si un bateador no está en el 11 inicial, las apuestas sobre ese bateador se anularán.
- Si el bateador termina la entrada sin estar fuera como resultado de una declaración, si el equipo llega al final de sus overs asignados o si el equipo alcanza su objetivo, la puntuación "sin estar fuera" (not out) del jugador determinará la liquidación.

Número de carreras en una sesión

- El resultado de este mercado viene determinado por el número total de carreras anotadas en el curso de la sesión independientemente de qué equipo o equipos hayan anotado en las carreras (por ejemplo, si hay un cambio de entradas durante la sesión, el resultado estará determinado por el número combinado de carreras anotadas, durante la sesión, en ambas entradas).
- Hay tres sesiones cada día en test cricket. La primera sesión abarca desde el inicio del juego por la mañana hasta la llamada para el almuerzo. La segunda sesión es desde el almuerzo hasta la llamada para el té o merienda ("tea"). La tercera sesión es desde la merienda hasta el cierre del juego. Si se lanzan menos de 20 "overs" en

una sesión en particular, se anularán las apuestas sobre el número de carreras anotadas en dicha sesión.

- Los extras (fuera de juego, lanzamientos nulos, pasadas y pasadas interiores) se tienen en cuenta con respecto al número de carreras anotadas.

Número de wickets en una Sesión

- Este mercado se liquidará según el número total de wickets perdidos en la sesión (independientemente de qué equipo los pierda). Si se lanzan menos de 20 "overs" en la sesión, se anularán todas las apuestas del mercado. Los jugadores que se retiran (por ejemplo, por lesión) no cuentan como wickets.

Carreras en un número Específico de Overs (por ejemplo, primeros 5/10/15/20/25/30/35/40 overs) ** EXCLUIDAS LAS CARRERAS DE 6 OVERS **

- Se debe jugar el número total de overs especificado para que las apuestas sean válidas (a menos que las entradas hayan finalizado de forma natural o que la continuación del juego, si se produjera, no pudiera afectar al resultado).
- Cualquier cambio en las restricciones para cubrir campo debido a una reducción en el número de overs programado no afectará a la liquidación de este mercado.
- Estas normas no se aplican al Mercado de Carreras de 6 overs. Consulta la regla específica a continuación.

Carreras de 6 Overs

- Este mercado se liquidará según las carreras totales después de 6 overs, siempre y cuando los 6 overs se hayan lanzado en las entradas relevantes o si las entradas han llegado a su conclusión natural.
- En el caso de que no se completen 6 overs, todas las apuestas se anularán. Como aclaración, si un partido se reduce a 10 overs, las apuestas en este mercado seguirán siendo válidas, siempre y cuando se completen al menos 6 overs o las entradas alcancen su conclusión natural, pero serían nulas en un partido de 5 overs.

Primeros 5/10/15 "overs" con puntuación más alta

- Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de "overs" debido a factores externos, se anularán las apuestas de este mercado, a menos que el resultado se hubiera determinado de forma inequívoca antes de que se anunciara la reducción de "overs".
- Las apuestas seguirán siendo válidas si se reducen las entradas porque ha finalizado de forma natural. En un partido con dos entradas, este mercado solo se aplica a la primera de ellas, a menos que se indique lo contrario. En el caso de que se produzca un empate y no hayamos ofrecido una selección de "empate" o "tablas", todas las apuestas se liquidarán por la regla del empate.

Emparejamiento de apertura más alto

- Para el críquet con "overs" limitados, las apuestas en este mercado seguirán siendo válidas independientemente de que se produzca cualquier reducción en los overs, y siempre y cuando se complete al menos un over en cada entrada.
- En un partido de cuatro entradas, este mercado solo se aplica a las primeras entradas de cada equipo. En caso de empate, la selección de empate será la ganadora y todas las demás apuestas serán perdedoras. Si no ofrecemos una selección de "tie" (empate), todas las apuestas se liquidarán como un "dead heat" (empate). En el caso de que un bateador se retire lesionado, este mercado se liquidará de acuerdo con la puntuación cuando caiga el primer wicket.

Siguiente jugador eliminado

- Si no se toman más "wickets" en las entradas, se anularán las apuestas de este mercado.
- Si alguno de los bateadores se retira lesionado, se anularán las apuestas de este mercado y se creará un nuevo mercado.

Equipo que anota más seises

- Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de "overs" en más del 20 % con respecto a la asignación original de "overs", se anularán todas las apuestas de este mercado independientemente del número de seises anotados antes o después de que se anunciara la reducción de "overs".
- Las apuestas seguirán siendo válidas si se acorta una de las entradas porque ha finalizado de forma natural.

Súper Over o cualquier Over adicional por encima del número asignado

- En una competición con limitación de overs que utiliza un súper over (o alguna otra iniciativa similar) para determinar el ganador de un partido en caso de empate, las carreras anotadas en el súper over no están incluidas en la liquidación de ningún mercado de anotador de carreras o *wicket taker* (por ejemplo, carreras totales de bateadores, carreras totales de equipo, mejor anotador de carreras del equipo, apuestas de partido de bateadores, mejor lanzador del equipo).
- Además, los seises anotados en un súper over no se incluirán en la liquidación de los mercados "Equipo que marque más seises" y "Número total de seises".

Siguiente Over: Más/menos carreras, márgenes de carreras

- Este mercado se liquidará según el número total de carreras logradas en el over (incluidas las adicionales que hayan sido concedidas).

- En el caso de que no se complete un *over*, se anularán todas las apuestas sobre ese índice en particular. Esto no se aplica si las entradas llegan a su finalización natural

Cuatro/Seis el *over* x

- Las apuestas de este mercado se liquidarán en el caso de que se alcance un límite (cuatro o seis) en el *over* nombrado. Las carreras deben salir del bate. Los jugadores que realizan 4 o 6 carreras, o carreras adicionales, no cuentan para este mercado.

Más/Menos seises/cuatro totales del partido

- Si las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de *overs* se reducen en más del 20% de la asignación original de *overs*, todas las apuestas de este mercado se considerarán nulas salvo que la apuesta correspondiente se haya determinado de manera inequívoca antes del anuncio de la reducción de *overs*. Las apuestas seguirán siendo válidas si se acorta una de las entradas porque ha finalizado de forma natural.

Primer *Over*: Más / menos Carreras Totales

- Las apuestas se liquidarán según las carreras totales anotadas en el primer *over* de la primera entrada del partido.
- Todas las apuestas se anularán si el primer *over* no se completa totalmente debido a factores externos, a menos de que el resultado ya esté inequívocamente determinado en el momento en que se produzca la reducción en los *overs*. En críquet con *overs* limitados, las Carreras de Primer *Over* se liquidarán según el marcador al final del primer *over*, independientemente de que se produzca cualquier reducción en los *overs*.

Primera anotación del partido

- Este mercado se liquidará en función del resultado de la primera entrega completada y se excluye cualquier entrega declarada como fuera de juego.
- En críquets con *overs* limitados, este mercado se verá afectado por la primera bola del partido, independientemente de que se produzca cualquier reducción en los *overs*, siempre y cuando se haya lanzado.

Equipo del Mejor Anotador de Carreras del Partido

- En los partidos Test y del County Championship, este mercado se liquidará según la puntuación máxima global alcanzada en la primera entrada de cualquiera de los equipos.

- Si alguno de los equipos juega un número de *overs* inferior al que tiene asignado en su entrada por cualquier motivo (excepto en el caso de que las entradas hayan finalizado de forma natural), se anularán todas las apuestas de este mercado. Sin embargo, el mercado se liquidará si el resultado ya se ha determinado antes de que se produzca una reducción en el número de *overs*.
- En los partidos con un número limitado de *overs*, se anularán todas las apuestas si se produce una reducción en las entradas de alguno de los equipos antes o después del inicio del juego.

Equipo líder después de la primera entrada

- Si el equipo que batea en segundo lugar juega menos de 20 *overs* en sus entradas por cualquier motivo (excepto en el caso de que las entradas hayan finalizado de forma natural), se anularán todas las apuestas de este mercado.
- En caso de un empate, las apuestas se anularán.

Total de eliminaciones en carrera del partido

- Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de *overs* en más del 20 % con respecto a la asignación original de *overs*, se anularán todas las apuestas de este mercado.
- Las apuestas seguirán siendo válidas si se acorta una de las entradas porque ha finalizado de forma natural.

Caída del Wicket

- El mercado se liquidará con base a la puntuación existente cuando caiga el siguiente *wicket*, independientemente de cualquier reducción de *overs*.
- Si una entrada está restringida debido a la reducción de *overs* o al abandono de un partido, todas las apuestas seguirán siendo válidas siempre que se haya lanzado una bola desde que el nuevo bateador haya llegado a la base.
- Si el equipo que batea alcanza el final de sus *overs* asignados, alcanza su objetivo o se declara ganador antes de que caiga el *wicket* especificado, para su puntuación total se considerará que ha caído el siguiente *wicket* del equipo.
- A efectos de liquidación, la retirada de un bateador lesionado no cuenta como *wicket*.

Wickets perdidos por el equipo

- En un partido con límite de *overs*, este mercado se liquidará según el número de *wickets* perdidos por el equipo en sus entradas.
- Si se acortan las entradas por cualquier motivo (que no sea una finalización natural), todas las apuestas decididas de forma inequívoca serán liquidadas, y las restantes serán anuladas.

- En un partido de prueba, este mercado hace referencia al número total de *wickets* perdidos por el equipo únicamente en su segunda entrada.

Puntuación Más Alta después del Primer Over

- Para el críquet con *overs* limitados, este mercado se liquidará independientemente de cualquier reducción, siempre y cuando se complete el primer *over* de cada entrada.

Total de seises/cuatros del equipo en el partido

- Se anulará este mercado si se produce una reducción en el número de *overs* de las entradas del equipo en cuestión, a menos de que el mercado se haya decidido de forma inequívoca antes de que se anunciara una reducción de *overs*.

Centena (100) / Media centena (50) en el partido / 1.^a entrada

- Estos mercados se refieren a que un solo jugador (en lugar de todo el equipo) anote una centena o una media centena (50) en el partido o en las primeras entradas (según corresponda).
- Dependiendo del tipo de partido, se deberá lanzar el siguiente número mínimo de *overs* en las entradas del equipo para que se mantengan las apuestas:
- - Partidos *Twenty20*: al menos 16 *overs* para cada equipo.
- - Partidos de 50 *overs*: al menos 40 *overs* para cada equipo.
- No obstante, en todos los casos se mantendrán las apuestas si las entradas alcanzan su conclusión natural en menos de los requisitos anteriores.

Para anotar 10/20/30/40 Carreras

- Los mercados se liquidarán independientemente de si el jugador alcanza la base, siempre y cuando forme parte del once inicial.
- Si no forma parte del once inicial, las apuestas en estas selecciones serán nulas.

Jugador que marca 50 / 100

- Hace referencia a los jugadores individuales que anotan 50/100 o más carreras (según corresponda).
- Las apuestas en este mercado se liquidarán independientemente de si el jugador alcanza la base, siempre y cuando forme parte del once inicial.
- Las apuestas sobre cualquier jugador que no forme parte del once inicial se anularán.

Máximo de fueros de juego

- Este mercado se liquidará siempre que ninguno de los equipos pierda más del 20 % de su asignación inicial de *overs* debido a factores externos (a menos de que el mercado se haya decidido de forma inequívoca antes de que se anunciara una reducción en el número de *overs*).

Wickets de partido de lanzador

- Este mercado se liquidará para cualquier lanzador nombrado en el once inicial, independientemente del número de *overs* que lance. Sin embargo, si el número de *overs* del equipo que batea se reduce en más del 10 % con respecto a su asignación inicial, se anulará este mercado (salvo en el caso de que el resultado se haya decidido de forma inequívoca antes de que se anunciara una reducción en el número de *overs*).

Entradas adicionales

- Se anulará este mercado si se reduce el número de entradas en cuestión en más de un 10 %.

Puntuación más alta en una entrada única de la serie

- Este mercado se liquidará según el equipo que consiga una puntuación más alta en una entrada única de la serie Test correspondiente.
- En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate a este mercado.

Mercados de rendimiento del jugador

- Los puntos se concederán a los jugadores de la siguiente manera:
 - 1 punto por cada carrera anotada con el bate
 - 10 puntos por cada captura realizada en el campo
 - 20 puntos por wicket tomado con la pelota
 - 25 puntos por cada eliminación ejecutada por un guardián
- La pelota se deberá lanzar en la tercera entrada del partido para que las apuestas sean válidas.
- Para partidos con *overs* limitados, todas las apuestas se considerarán nulas en caso de que se produzca una reducción en las entradas de alguno de los equipos antes o después del inicio del partido (a menos que la reducción de deba a que las entradas han finalizado de forma natural o a que la apuesta ya se haya determinado de manera inequívoca en el momento del anuncio de la reducción).

Margen de la Primera Entrada

- Este mercado se liquidará basándose en la diferencia del total de carreras anotadas por cada equipo en la primera entrada del partido.
- Si las entradas de un equipo durante un partido test o un partido del campeonato de condados (*County Championship*) tienen una duración inferior a 60 *overs* debido a factores externos, se anularán las apuestas de este mercado. Para evitar dudas, no se aplicará si la entrada finaliza de forma natural.

Eliminado en la primera / segunda Entrada

- Este mercado se liquidará como "sí" si el equipo en cuestión pierde todos sus *wickets* dentro de los *overs* asignados. El mercado se liquidará como "no" si se mantiene sin eliminar al finalizar las entradas. Si se produce una reducción en el número de *overs*, excepto cuando las entradas finalicen de forma natural, se anularán todas las apuestas del mercado.

Apuesta al margen

- Si empata el partido y pasa a un súper *over*, este mercado se liquidará como un empate. Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de *overs* en más de un 10 % debido a factores externos, se anularán las apuestas de este mercado.

Jugador que consigue un 6

- Las apuestas en este mercado seguirán siendo válidas independientemente de si el jugador alcanza la base, siempre y cuando forme parte del once inicial. Se anularán las apuestas realizadas sobre cualquier jugador que no haya sido nombrado en el once inicial. Para evitar dudas, un jugador que corra seis no cuenta para este mercado.

Seis y fuera

- Este mercado se liquidará si, durante un partido, un jugador anota un "seis" y además toma un *wicket*. Los jugadores nombrados en el once inicial que no bateen/lancen serán considerados participantes, y las apuestas relativas a estos jugadores se liquidarán como perdedoras.
- Se anularán las apuestas realizadas sobre cualquier jugador que no haya sido nombrado en el once inicial.

- Si se acortan las entradas por cualquier motivo que no sea una finalización natural, todas las apuestas decididas de forma inequívoca serán liquidadas, y las restantes serán anuladas.

Periodo de 5 overs con puntuación más alta en la primera/segunda entrada

- Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de *overs* debido a factores externos, se anularán las apuestas de este mercado.
- En los partidos con límite de *overs*, si ya se ha decidido el ganador de forma inequívoca aunque las entradas deban jugarse hasta su finalización natural, el mercado se liquidará normalmente pese a cualquier reducción que pudiera aplicarse.

Carreras anotadas con pérdida de 4 wickets

- Este mercado se liquidará según el número total de carreras anotadas al caer el cuarto wicket.
- Si el cuarto wicket no cae, el mercado se liquidará según la puntuación que ha obtenido el equipo al final de la entrada.

Gana el partido/Mejor anotador de carreras del equipo – Apuesta doble

- En un partido con 2 entradas (por ejemplo, un partido test o del County Championship), la parte del mejor anotador de carreras del equipo sólo se aplica a la primera entrada (a menos que se indique lo contrario).
- Dependiendo del tipo de partido, se deberá lanzar el número mínimo de *overs* siguiente en la entrada del equipo que gana para que se mantengan las apuestas:
 - Partidos Test: 50 *overs*
 - County Championship: 50 *overs*
 - Partido de 50 *overs* : 25 *overs*
 - Partido de 40 *overs* : 20 *overs*
 - Partido de 20 *overs* : 15 *overs*
- No obstante, en todos los casos se mantendrán las apuestas si la entrada finaliza de forma natural con un número de "overs" inferior al indicado. Se anularán las apuestas realizadas sobre cualquier jugador que no haya sido nombrado en el once inicial.
- Los jugadores nombrados en el once inicial que no bateen serán considerados participantes, y las apuestas relativas a cualquiera de estos jugadores se liquidarán como perdedoras.
- Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas del empate.
- En los partidos con límite de "overs", si ya se ha decidido el ganador de forma inequívoca aunque las entradas deban jugarse hasta su finalización natural, el mercado se liquidará normalmente pese a cualquier reducción que pudiera aplicarse.

Mejor anotador de carreras del equipo A/B – apuesta doble / Mejor anotador de carreras del equipo/Mejor "wicket taker" del equipo – apuesta doble

- En un partido con 2 entradas (por ejemplo, un partido test o del County Championship), este mercado solo se aplica a la primera entrada (a menos que se indique lo contrario).
- Dependiendo del tipo de partido, se deberá lanzar el número mínimo de "overs" siguiente en las entradas del equipo pertinente para que se mantengan las apuestas:
 - - Partidos Test: 50 overs
 - - County Championship: 50 overs
 - - Partido de 50 overs : 25 overs
 - - Partido de 40 overs : 20 overs
 - - Partido de 20 overs : 15 overs
- No obstante, en todos los casos se mantendrán las apuestas si la entrada finaliza de forma natural con un número de "overs" inferior al indicado. Se anularán las apuestas realizadas sobre cualquier jugador que no haya sido nombrado en el once inicial.
- Los jugadores nombrados en el once inicial que no bateen serán considerados participantes, y las apuestas relativas a cualquiera de estos jugadores se liquidarán como perdedoras.
- Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas del empate.

Figura de partido

- Este mercado se liquidará según la designación de "Mejor jugador del partido" ("Man of the Match") que se concede en la presentación posterior al partido. Si se designa "Mejor Jugador del partido" a más de un jugador, se aplicarán las reglas del empate a este mercado.
- Las apuestas a los jugadores que no están incluidos en la lista del once inicial de su equipo quedarán anuladas.

Equipo que anota más Cuatros/Equipo que anota más cuatros y gana el partido

- Si se reducen las entradas de uno de los equipos en un partido con límite de "overs" en más del 20 % con respecto a la asignación original de "overs", se anularán todas las apuestas de este mercado independientemente del número de seises/cuatros anotados antes o después de que se anunciara la reducción de "overs".
- Las apuestas seguirán siendo válidas si se acorta una de las entradas porque ha finalizado de forma natural.

Primero en llegar a Diez Carreras

- Las apuestas de este mercado se mantendrán excepto si el bateo no lo abre uno de los jugadores mencionados (en cuyo caso se anularán todas las apuestas de este mercado).
- Las apuestas se mantendrán independientemente de cuál de los jugadores mencionados se enfrenta a la primera pelota.
- En el caso de que ninguno de los jugadores logre 10 carreras, la opción "Ninguno" será la selección ganadora.
- Sin embargo, en los partidos afectados por las condiciones climáticas, si ninguno de los bateadores logra anotar 10 carreras y alguno no ha sido eliminado, se anularán las apuestas de este mercado.

Mejor *Wicket Taker* del torneo

- Todos en el juego o no (es decir, si un jugador no participa en el torneo, se mantendrán las apuestas realizadas sobre dicho jugador).
- Si dos o más jugadores toman el mismo número de "wickets", se aplicarán las reglas del empate.

Mejor anotador de carreras del torneo

- Todos en el juego o no (es decir, si un jugador no participa en el torneo, se mantendrán las apuestas realizadas sobre dicho jugador).
- Si dos o más jugadores anotan el mismo número de carreras, se aplicarán las reglas del empate.

Partido finalizado

- Este mercado se liquidará en función de si se declara un resultado en este partido con límite de *overs* o si el partido se suspende/se declara sin resultado.
- Para evitar dudas, si se declara un resultado oficial que no sea que se suspende el partido o se declara sin resultado, significará que "sí" es la selección ganadora en este mercado.
- Si el partido se suspende o se declara sin resultado, significará que "no" es la selección ganadora en este mercado.
- Tenga en cuenta que este mercado se transferirá a cualquier día de reserva y se liquidará en función del resultado oficial del partido. Si un partido se aplaza o se suspende por cualquier razón que no sean las condiciones meteorológicas (que puede incluir, pero que no se limita a: un terreno de juego peligroso o imposible de jugar; vandalismo en el campo; huelgas o boicots; violencia o protestas entre el público; fallo en la iluminación; daños en el estadio; actos de terrorismo y caso fortuito), Betfair se reserva el derecho de anular todas las apuestas de este mercado.

Carreras totales del Partido

- Este mercado se basa en cuántas carreras se anotan en el partido combinando las entradas entre ambos equipos.
- A efectos de liquidación, se incluirán las carreras adicionales y de penalización
- Se deberá programar el siguiente número mínimo de "overs", de lo contrario se anularán todas las apuestas a menos que ya se haya determinado la liquidación.
 - Partidos Twenty20: 16 "overs".
 - Partidos de un día: 40 "overs".

Dirección del primer límite

- Este mercado se liquidará según la dirección del primer límite superado que parte del bate (que se concede como carrera al bateador).
- Este mercado incluye cuatros y seises

Wickets perdidos después de X overs

- Este mercado se liquida en función del número de "wickets" perdidos al finalizar el número de "overs" establecido en el índice. Si la entrada finaliza de forma natural sin alcanzar el número de "overs" establecido en el índice, se liquidarán todas las apuestas basándose en el número de "wickets" perdidos al final del juego.

Reglas de ciclismo

En caso de descalificación, la presentación del podio contará como "pesaje" (weigh-in) y determinará la liquidación de las apuestas. Si no hay presentación en el podio, las apuestas se determinarán según el resultado oficial.

No participantes

Se reembolsarán las apuestas de los participantes que se retiren antes del comienzo de una prueba o etapa. Nos reservamos el derecho a deducir el equivalente a la regla 4(c) de Tattersalls para reflejar la devolución de las apuestas sobre los no corredores.

Ciclismo uno contra uno

Los uno contra uno se resolverán en función del ciclista que consiga el mejor puesto en la prueba/etapa en cuestión. En caso de que uno o ambos ciclistas no tomen la salida en la prueba/etapa, las apuestas se considerarán nulas. Si ambos ciclistas comienzan pero no terminan un evento/etapa específico, las apuestas se considerarán anuladas. Si ambos ciclistas comienzan un evento/etapa específico y sólo uno no lo termina, el ciclista que complete el evento/etapa específica será considerado ganador.

Apuestas por etapas

Todas las apuestas por etapas se liquidarán en los resultados publicados por el organismo oficial de la carrera en el momento de la presentación del podio. Esto es independiente de si la etapa se ha acortado debido a las condiciones meteorológicas adversas o cualquier otra razón.

Reglas de Dardos

- En caso de que un partido comience pero no se complete, el jugador que pase a la siguiente ronda será considerado ganador (o en el caso de la final el jugador declarado ganador). Esto sólo se aplica al mercado de apuestas de partido. Las apuestas de "hándicap" y otros mercados se anularán a menos que ya se haya establecido un mercado ganador.
- Si se pospone un partido, las apuestas se anularán a menos que el partido se re programe y se celebre al día siguiente.
- Si se modifica el número anunciado de tramos o sets de un partido, los eventos ya determinados (por ejemplo, el primer juego) se resolverán en consecuencia. Las apuestas de los partidos también se mantendrán siempre que el partido se haya decidido por juego competitivo y no por incomparecencia o walkover. Todas las demás apuestas se anularán.
- Las apuestas directas realizadas son "sin jugador sin apuesta" y nos reservamos el derecho a deducir el equivalente de la regla 4(c) de Tattersalls para reflejar la devolución de las apuestas a los no jugadores.
- Promedios de jugadores individuales: Todas las apuestas se anulan si el partido no se completa.
- Dobles ganadores de la primera/final etapa - Color: El toro cuenta como rojo. El partido debe completarse para que las apuestas sean válidas.
- Triples que impliquen el cierre de la mayor salida (Checkout), la mayor cantidad de 180s y el partido ganado/perdido: cada uno de los tres aspectos de la apuesta debe haber sido ganado en su totalidad para que la apuesta se considere acertada (y se liquide como apuesta ganadora). Para evitar dudas, la apuesta se considerará fallida (y se liquidará como apuesta perdedora) si (i) el checkout más alto del jugador seleccionado es el mismo que el de su oponente, (ii) el jugador seleccionado anota el mismo número de 180s que su oponente y/o (iii) el partido queda empatado.
- Para las Apuestas Especiales Diarias de dardos, deben llevarse a cabo todos los partidos programados; de lo contrario, todas las apuestas serán nulas.
- El jugador que consiga la mayor recaudación: Si el partido no se completa, todas las apuestas se anulan. Si los jugadores empatan las apuestas son nulas.
- Las hojas de partido oficiales se utilizarán para la liquidación.

Reglas de E-Sports

- Las fechas y horas de inicio mostradas en la página web de Betfair para los partidos de e-Sport son sólo una indicación y no se garantiza que sean correctas. Si un partido es suspendido o aplazado y no se reanuda en un plazo de 48 horas a partir de la hora de inicio programada, las apuestas al partido no tendrán efecto y serán anuladas.
- Se anularán todas las apuestas que se hayan identificado como tardías de acuerdo con las horas de inicio de la página web oficial correspondiente.
- Un partido de e-Sports puede jugarse mejor de 2,3 o 5 mapas, dependiendo del deporte y del torneo, obteniendo el ganador del partido (apuesta de partido) más mapas. Se producirá un resultado de empate cuando cada equipo gane la misma cantidad de mapas.
- Si el nombre de un jugador/equipo está mal escrito, todas las apuestas se mantendrán a menos que sea obvio que es el jugador/equipo equivocado.
- En el caso de que un partido o mapa comience, pero no se complete debido a retiradas/descalificaciones, todos los mercados se anularán, excepto en el caso (6) siguiente.
- En el caso de retiradas/descalificaciones, todas las apuestas en mapas completados se mantienen.
- Todas las apuestas de e-Sports se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales del torneo. Todos los resultados se determinarán de acuerdo con el sitio web oficial de cada torneo u organismo rector de los torneos/competiciones.
- En el caso de cualquier disputa de liquidación, la decisión de Betfair es definitiva.
- En el caso de un cambio en el número de mapas que se van a jugar, las apuestas al partido y al primer mapa se mantendrán, todos los demás mercados se anularán.
- En caso de que un partido de e-Sports no se celebre o si un jugador recibe un *walkover*, las apuestas a este partido se considerarán nulas.

En caso de que se produzca un cambio en alguno de los siguientes aspectos, todas las apuestas serán válidas:

- a) un cambio de sede
 - b) En caso de aplazamiento de un partido, las apuestas se mantendrán siempre que el partido se celebre dentro de las 48 horas siguientes a la hora prevista inicialmente. Si el evento se cancela o tiene lugar después de este periodo, todas las apuestas serán anuladas.
- Apuestas directas - Se reembolsarán las apuestas de los jugadores que se retiren antes del comienzo de su primer partido. Los mercados pueden estar sujetos a una deducción de la Regla 4.
 - Un torneo debe completarse en su totalidad para que todos los mercados relacionados con el resultado se mantengan.
 - Apuestas en partidos de torneo - Ambos equipos/jugadores deben comenzar el partido en el torneo para que las apuestas sean válidas. Si los jugadores pasan a la misma ronda del torneo, las apuestas se anularán.
 - Mercados relacionados con las apuestas de hándicap - un hándicap en los deportes electrónicos puede ser Rondas/Mapas u otras medidas de conteo relacionadas con el juego-
 - a) El hándicap de mapa se refiere al hándicap entre mapas en un evento.

- b) Para los partidos de Counter-Strike los mercados de hándicap se refieren al hándicap de Rondas jugadas.
- Apuestas en vivo - Si el mapa resulta oficialmente en un empate debido a una desconexión o razones similares, todas las apuestas en vivo en el mapa respectivo serán anuladas.

Reglas de Fútbol Sala

- Las apuestas se liquidarán según el resultado anunciado por el órgano regulador competente al final del partido. Ante la falta de acuerdo, de una prueba independiente o en presencia de pruebas conflictivas significativas, las apuestas se liquidarán teniendo en cuenta nuestras propias estadísticas.
- Todos los mercados se liquidarán con el resultado del final del tiempo reglamentario (40 minutos). Las únicas excepciones son para los partidos que están programados con una duración menor (por ejemplo, 30 minutos) según lo dispuesto en las leyes de la competición en la que participan o lo acordado por ambas partes antes del saque inicial. En estos casos, si el partido se juega en el formato tradicional de 2 mitades, todas las apuestas se liquidarán al final de la duración del partido acordada.
- En el caso de que no se celebre un partido, las apuestas de ese partido se considerarán nulas.
- Si se suspende un partido, se anularán todos los mercados, a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.

Descripción general de los mercados específicos (Fútbol sala)

- El mercado de cuotas de partido a 3 bandas se liquidará según el resultado al final del tiempo reglamentario incluido el tiempo de descuento. La prórroga se excluye a efectos de liquidación del mercado de cuotas de partidos a 3 bandas.
- La prórroga cuenta a efectos de liquidación de los mercados de goles totales y hándicap.

Reglas GAA

- Información general
- Apuestas a partidos

Partidos abandonados/pospuestos

- Mercados de goleadores
- Total de puntos del mercado

Apuestas de partido por puntos/marcadores del jugador

- **All Stars/Futbolista del año/ Máximo goleador del campeonato**

- Apuestas directas

Información general

- Las reglas adicionales que se detallan en el artículo de reglas de fútbol de este sitio también se aplicarán a los eventos de la GAA cuando corresponda.
- Si el lugar de celebración de un partido es distinto al indicado en nuestra página web, la apuesta se mantendrá siempre que el partido no se haya cambiado al campo del adversario, en cuyo caso el partido se declarará nulo.
- Las consultas posteriores a los resultados de los partidos y los cambios o descalificaciones subsiguientes no se tendrán en cuenta a efectos de la liquidación y se liquidarán según el resultado del partido de ese día.

Apuestas de partido

- Todas las apuestas se realizarán en los 60/70 minutos de juego, respectivamente, a los precios anunciados. El término 60/70 minutos de juego se refiere al periodo de juego que incluye el tiempo añadido por los árbitros del partido para las interrupciones, pero no la prórroga programada.

Partidos abandonados/pospuestos

- Cualquier partido que se abandone antes de su finalización (es decir, 70 minutos) será nulo a menos que el órgano de gobierno de esos equipos declare un resultado oficial en las 24 horas siguientes al aplazamiento, en cuyo caso ese resultado oficial regirá la liquidación del mercado de “ganados y empatados”. Todos los demás mercados serán nulos a menos que su resultado ya esté decidido. Cuando un partido(s) abandonado reduce la apuesta del cliente por debajo del mínimo permitido para una lista, la apuesta se mantendrá, y el partido anulado se considerará como no ganador a efectos de liquidación. Esta regla no se aplica a las apuestas al primer goleador, que se mantendrán siempre que se haya marcado un gol antes del abandono. Las apuestas al último goleador se anularán en caso de abandono. Las apuestas al total de puntos y a los goles se anularán a menos que la apuesta ya se considere ganadora/perdedora antes del abandono del partido.
- Si se aplaza un partido, se anularán todas las apuestas a dicho partido, a menos que se re programe para que se celebre dentro de las 72 horas siguientes a su hora de inicio original. A efectos de esta regla, la hora de inicio programada de un partido será la declarada por el Consejo Central de la GAA, los consejos provinciales individuales y/o las juntas de condado individuales que determinen los calendarios de competición aplicables. En caso de conflicto o inconsistencia entre las horas de inicio declaradas por cualquiera de los anteriores, el orden de prioridad será (en orden descendente) (i) el Consejo Central de la GAA, (ii) los consejos provinciales individuales y (iii) las juntas de condado individuales.

Mercados de goleadores

- En caso de disputa sobre la adjudicación de un gol a efectos de primer/último goleador o goleadora especial, la liquidación se hará de acuerdo con el resultado dado por la GAA dentro de las 48 horas siguientes al pitido final. Cualquier cambio posterior en el resultado no se tendrá en cuenta a efectos de liquidación.
- Las apuestas realizadas al primer goleador/primer equipo goleador se anularán si dicho jugador no participa en el partido o si entra en juego después de que se haya marcado el primer gol. Esto incluye las apuestas simples y las apuestas mutuas.
- Las apuestas al último goleador se anularán si dicho jugador no participa en el partido.
- Las apuestas al goleador “de cualquier momento” se anularán si el jugador no participa en el partido. Las apuestas se mantendrán si el jugador participa en el partido.
- Los goles en propiedad cuentan para todos los mercados; en los mercados de 1er/último goleador, si se marca un gol en propiedad, el ganador se decidirá por el siguiente goleador.

Total de puntos del partido

- Todas las apuestas en los mercados de puntos totales se liquidarán según el resultado del tiempo reglamentario (incluido el tiempo de descuento), a menos que se indique lo contrario. El resultado del mercado se determina por el total de puntos del partido incluyendo los goles. Por ejemplo, Dublín 1-17 Mayo 1-17, el total de puntos equivale a 40 puntos (1 gol = 3 puntos).
- La prórroga no cuenta.

Apuestas de partido por puntos/marcadores del jugador

- Las apuestas se liquidarán en función de la puntuación total del jugador seleccionado, incluidos los goles, a menos que se indique lo contrario.
- La prórroga no cuenta.
- Las apuestas se anularán si el jugador no comienza el partido.
- Si el jugador comienza, pero se lesiona o es sustituido, las apuestas se mantienen.
- Los balones colocados cuentan a menos que se indique lo contrario.
- En caso de empate en las apuestas de partido con marcador, el mercado se resolverá como un empate.

Sixshooter

- En todas las 6 selecciones no comienza una regla 4 se aplicará al mercado, el mercado se liquidará en la puntuación total incluyendo los goles a menos que se indique lo contrario.
- Se aplican las reglas de empate (*Dead Heat Rules*)

- La prórroga no cuenta.

All Stars/Futbolista del año/ Máximo goleador del campeonato

- Los mercados de All Star son sólo individuales y se liquidarán en el equipo oficial del año 15 de la GAA/GPA. Si su selección es nominada o gana un *All Star* en una posición diferente a la que aparece en el sitio web, la apuesta se mantendrá.
- Los mercados de Futbolista/Joven Futbolista/Hurler; Joven Hurler del Año se liquidarán en función de los ganadores de los premios oficiales de la GAA/GPA. Sólo para apuestas individuales.
- El mercado de máximo goleador del campeonato se determinará en función del jugador que marque más goles en el campeonato de Irlanda, incluidos los partidos de la fase de clasificación y las series provinciales. Todo incluido, juegue o no.

Apuestas directas

- Si un equipo comienza la competencia pero se retira o es descalificado, las apuestas se mantendrán. Cualquier apuesta aceptada por error en la que Betfair no haya publicado o cotizado los precios se considerará nula gane o pierda.
- En el caso de que se realice una apuesta a un condado que compite en diferentes códigos sin instrucción (sin precio o deporte en la lista) para el fútbol o el hurling, las apuestas se dividirán.
- En caso de que haya equipos senior y de menores, las apuestas se valorarán a favor del equipo senior si no se indica claramente en el talón de apuestas.

Reglas de Golf

- Todos los mercados se liquidarán según los resultados publicados en el sitio oficial del tour el día después del evento.
- Cualquier descalificación o modificación posterior del resultado no se tendrá en cuenta a efectos de liquidación.

Evento abandonado / aplazado / acortado

- Si un torneo se acorta o se ve afectado por las condiciones meteorológicas, la entrega de trofeos regirá la resolución, incluidos los grupos del torneo, los partidos, el puesto único, el top 10 y todos los demás mercados de 72 hoyos, siempre que se hayan completado al menos 36 hoyos del evento.
- Si no se completan los 36 hoyos, se anularán todas las apuestas en ese evento, excepto los mercados que ya se hayan decidido, es decir, la "primera ronda de 3 bolas".
- Si no hay más juego después de que se haya realizado una apuesta, ésta se anulará.
- En caso de aplazamiento de un evento, todas las apuestas serán válidas, excepto si el torneo no se disputa en un plazo de 7 días, en cuyo caso se anularán las apuestas.

Apuestas directas

- Cuando más de un jugador comparte la misma puntuación más baja en un torneo y no hay desempate, las apuestas a ganador y a posición se resuelven por el método normal de empate que se indica en la sección "resolución de apuestas".
- En caso de desempate, el resultado del mismo determinará el ganador del torneo. Aunque participen tres o más concursantes, esta eliminatoria tiene como único objetivo decidir el ganador del torneo y no afecta a las posiciones finales relativas de los concursantes que no hayan tenido éxito.
- Para las apuestas mutuas, se aplican las reglas de empate. Por ejemplo, si las condiciones de las apuestas mutuas para un torneo son para los 4 primeros puestos, se considerará que los 3 jugadores que empatan en el tercer puesto, han quedado eliminados para el tercer, cuarto y quinto puesto, con 1/3 de la apuesta perdida y 2/3 de la apuesta asentada a la cuota completa para las apuestas mutuas a favor de dichos jugadores.
- En un 'DEAD HEAT', el dinero apostado en una selección se divide por el número de participantes involucrados en el 'dead heat'. Las probabilidades completas se pagan a la apuesta dividida y el resto del dinero de la apuesta se pierde.
- Si las apuestas directas de un torneo revisado incluyen a jugadores que han completado su ronda y el ganador del torneo recibe el trofeo después de que el resto de los participantes haya completado esa ronda, las apuestas realizadas a esos jugadores se considerarán nulas, siempre y cuando no se complete otra ronda.
- Las apuestas directas realizadas son 'sin jugador, no hay apuesta' y nos reservamos el derecho a deducir el equivalente de la Regla 4(c) de Tattersall para reflejar las apuestas devueltas a los no jugadores.
- Los jugadores que se retiran después de haber completado 3 hoyos o más se consideran jugadores y, por lo tanto, son perdedores, excepto en las siguientes circunstancias: En el caso de las apuestas directas, las apuestas realizadas a jugadores después de que hayan salido al campo son nulas siempre que el jugador no participe más en el evento después de que se realice la apuesta. Por ejemplo, las apuestas realizadas después de la segunda ronda y el jugador se retira antes de la tercera ronda: dichas apuestas al jugador retirado son nulas y nos reservamos el derecho a deducir el equivalente de la Regla 4(c) de Tattersall.

Apuestas de grupo en torneos Apuestas de partidos en torneos

- En las apuestas de grupo del torneo, el ganador será el jugador con la mejor posición al final del torneo. Los jugadores que no pasen el corte serán eliminados.
- Si ninguno de los jugadores de la lista pasa el corte, el jugador con la puntuación más baja en el corte será considerado el ganador.
- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas sean válidas.
- En las apuestas de partido del torneo, el ganador será el jugador con la mayor puntuación al final del torneo. Si ambos jugadores no pasan el corte, se considerará

ganador aquél con la puntuación más baja. Si un jugador se retira o es descalificado después de pasar el corte, cuando su oponente ya ha pasado el corte, el jugador descalificado será considerado el ganador. Si un jugador se retira o es descalificado antes de pasar el corte, el otro jugador será considerado ganador.

- En caso de empate en los grupos del torneo, se aplican las reglas del empate.
- En caso de empate en las apuestas de los partidos del torneo, se devolverán las apuestas.
- En caso de que un jugador de la lista se retire antes de la primera ronda, el mercado se anulará.
- En caso de que un jugador de la lista se retire/descalifique antes de que ambos jugadores salgan al campo de juego, el partido se anulará.

Apuesta al mejor jugador (por ejemplo, mejor jugador de EE.UU., mejor jugador de Europa)

- En las apuestas al mejor jugador, el ganador será el jugador con la mejor posición al final del torneo.
- Las apuestas mutuas se liquidarán de la misma manera que las apuestas mutuas directas.
- Sólo los jugadores cotizados cuentan a efectos de liquidación.
- En caso de empate, se aplicarán las reglas de empate.

Apuesta de 2 bolas/3 bolas

- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas sean válidas.
- En las apuestas a 2/3 bolas, el ganador será el jugador de la pareja o grupo con la puntuación más baja en 18 hoyos.
- Si un jugador de 2/3 bolas no da el golpe de salida, todas las apuestas de esa bola 2/3 se anularán. Sin embargo, si un jugador se retira durante la ronda, se considerará que ha jugado.
- En caso de que se reorganice una apuesta de 2/3 bolas, todas las apuestas se mantendrán según los emparejamientos/grupos originales.
- Si un jugador publica una puntuación, pero es descalificado posteriormente, todas las apuestas se resolverán con la puntuación que el jugador firme inicialmente para esa ronda. La firma de la tarjeta se considera como el pesaje y la descalificación posterior o la modificación del resultado se ignorará a efectos de la liquidación.
- Las probabilidades de empate se ofrecen en apuestas de 2 bolas, de modo que en caso de empate, las apuestas a ambos jugadores serán perdedoras y las apuestas al empate serán ganadoras. En las apuestas a 3 bolas se aplicarán las reglas de *Dead Heat* en caso de empate.
- En cualquier torneo que se aplique el sistema de puntuación "*stableford*", se considerará ganador al que más puntos consiga durante la ronda.

Precios mejorados de sólo victoria

- Cuando más de un jugador comparte la misma puntuación más baja en un torneo y no hay desempate, las apuestas ganadoras se asientan por el método normal de empate descrito en la sección de asentamiento de apuestas.
- En caso de desempate, el resultado de este determinará únicamente el ganador del torneo. Aunque participen tres o más concursantes, el desempate tiene como único objetivo decidir el ganador del torneo, y no se verán afectadas las posiciones finales relativas de los concursantes no seleccionados.

Pasar o no pasar el corte

- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas sean válidas.
- Las apuestas a jugadores que pasen o no el corte, se determinarán en función del resultado oficial publicado en las locaciones del tour.
- Los jugadores que sean descalificados o se retiren antes de completar 36 hoyos (o 54 hoyos en el caso de un corte de 3 rondas) se considerará que no han pasado el corte.
- PGA Tour: cualquier jugador que pase el corte o el corte modificado (MDF) se considerará que ha pasado el corte (según la tabla de clasificación de pgatour.com).
- Si no se completan los 36 hoyos (o 54 hoyos en el caso de un corte de 3 rondas), se anularán todas las apuestas en este mercado.
- Se considerará que los jugadores que sean descalificados o se retiren después de conseguir una puntuación igual o mejor que la marca de corte oficial (después de haber completado 36 hoyos) han pasado el corte.

2 Bolas Míticas

- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas sean válidas.
- En las apuestas de "2 bolas míticas", el jugador/grupo con la puntuación más baja en 18 hoyos es el ganador.
- Si un jugador de la bola 2 no sale al campo de juego, todas las apuestas de esa bola 2 se anulan. Sin embargo, si un jugador comienza su ronda pero se retira o es descalificado durante cualquier parte de la ronda, se le considera perdedor.
- Si un jugador registra una puntuación pero es descalificado posteriormente, todas las apuestas se resolverán sobre la puntuación que el jugador haya registrado inicialmente para esa ronda.
- Las probabilidades de empate se ofrecen en apuestas de 2 bolas míticas; por lo tanto, en caso de empate, las apuestas a ambos jugadores/grupos son perdedoras y las apuestas al empate son ganadoras
- En cualquier torneo que aplique el sistema de puntuación stableford, se considerará ganador al que más puntos haya conseguido durante la ronda.

Cómo calcular un resultado de hándicap de 2 bolas:

Por ejemplo, el golfista A (+3) contra el golfista B (-3 golpes). Si "A" puntúa 70, y "B" puntúa 72, entonces el golfista B gana por un golpe en el hándicap.

Posiciones finales

- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas se mantengan.
- La posición final se decide en función de los resultados publicados por el organismo regulador del torneo (por ejemplo, el PGA Tour o el European Tour). Ejemplo de posición final: si un jugador termina empatado en una posición, por ejemplo, empatado en el puesto 10, se considera que ha terminado en el puesto 10.
- Si un jugador es descalificado, se retira lesionado o se retira, se considerará que ha terminado en último lugar.
- Si no se completan los 36 hoyos (o 54 hoyos en el caso de un corte de 3 rondas), se anularán todas las apuestas en este mercado.

Sólo posición/ 10 primeros puestos/ 20 primeros puestos

- El asentamiento se basa en el resultado oficial publicado por el organismo regulador de ese torneo.
- Se aplican las reglas del empate

Gran "X" contra El Campo

- Si alguno de los jugadores citados como parte del Gran "X" no participa, las apuestas serán anuladas en este mercado.
- Nos reservamos el derecho de aplicar una Regla 4 a este mercado, si el precio del campo se ve suficientemente afectado por las retiradas.

Apuesta de hándicap de 72 hoyos

- Si su jugador no pasa el corte, se le considera automáticamente perdedor.
- Para un no-corredor, se puede aplicar la regla 4.
- Para el resultado, quite el hándicap de la puntuación final del jugador (por ejemplo, McDowell tira un total de 284 para el torneo - 4 golpes, la puntuación total neta en el hándicap es de 280)
- Si el torneo se reduce a 36 hoyos o menos, todas las apuestas en este mercado serán anuladas.
- Si un jugador es descalificado o se retira durante el torneo, las apuestas se considerarán perdedoras.

Apuestas '6 Pack'

- Los jugadores deben completar 3 hoyos o más para que las apuestas sean válidas.
- Cualquier jugador de un '6 pack' que no comience esa ronda, será anulado.

- Se podrá aplicar la Regla 4 a los jugadores restantes de ese 6 pack. Sin embargo, si un jugador se retira o es descalificado durante la ronda, se considerará que ha jugado.

Total del Jugador de Putts/Golpear hacia la calle/Golpear a GIR

- Las apuestas se basan en los datos oficiales del shottracker play-by-play en pगतour.com, sólo cuentan los putts realizados en el green.

Matchplay

- Los partidos deben completarse para que las apuestas sean válidas. (De lo contrario, se anularán).

Eventos de Matchplay por equipos (por ejemplo, la Ryder Cup)

En los eventos de Matchplay por equipos, las apuestas al ganador de cualquier partido de individuales se anularán si dicho partido no llega a su conclusión natural. Se considerará que un partido de individuales no ha llegado a su conclusión natural si, por ejemplo, los jugadores correspondientes acuerdan una mitad porque el concurso general por equipos ya se ha determinado.

Si la estructura/formato original de un evento cambia después del inicio del torneo, nos reservamos el derecho de anular/aplicar una Regla 4 a las apuestas en cualquier mercado que se vea afectado por este cambio.

Total de Majors ganados/ Para ganar un Major

El jugador debe jugar los cuatro majors para que las apuestas se mantengan.

Abandono/Cancelación de una ronda

Si se interrumpe una ronda en curso y se reprograma con todas las puntuaciones de los jugadores restablecidas, se anularán todas las apuestas realizadas después del inicio de dicha ronda en el mercado del torneo, en el mercado del líder después de la ronda y en el mercado de Pasar/No pasar el corte.

Si una ronda en curso se detiene y se reprograma con la puntuación de todos los jugadores restablecida, se anularán todas las apuestas a 2 bolas - BIR, 2 bolas sin apuesta - BIR y 2 bolas con hándicap - BIR.

Las apuestas realizadas a "Ganar el hoyo x" y "Puntuación del hoyo x" se anularán a menos que el resultado ya se haya decidido de forma inequívoca antes de que se restablezcan las puntuaciones.

Mercados Hoyo en uno

Si el torneo se reduce a 36 hoyos o menos, se anularán todas las apuestas en este mercado.

Si la tarjeta original del campo se ajusta de cualquier manera que afecte al par general inicial del campo, las apuestas en los mercados relacionados con el hoyo en uno serán anuladas.

Reglas de la gimnasia

- Si un competidor utiliza el aparato en la rotación de clasificación, se le considera un corredor tanto en la prueba general individual como en la prueba específica del aparato.
- Si un país tiene cinco competidores que participan en la rotación de clasificación, se les considera un corredor para la prueba de equipo.
- En caso de descalificación, la ceremonia de entrega de medallas/ podio contará como resultado final y determinará la liquidación de las apuestas.
- En el caso de los Juegos Olímpicos, todas las pruebas se determinarán en función de los resultados oficiales del COI únicamente en el momento de la ceremonia de entrega de medallas/podio.

Reglas de Balonmano

Si se pospone un partido, este quedará anulado si no se juega dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de comienzo prevista inicialmente.

- Se asienta basándose en 60 minutos de juego, a menos que se indique lo contrario. Las Prórrogas no cuentan.
- Si no se completan los 60 minutos, se anularán todas las apuestas, excepto aquellas que ya se hayan determinado de forma incondicional. Si se declara un resultado oficial, se mantendrán todas las apuestas.
- El nombre/encabezamiento de una competición es una prueba de a qué se refiere una apuesta. Por ejemplo, si usted realiza una apuesta a "Noruega contra Brasil" bajo el nombre/rúbrica de la competición Copa del Mundo U20, la apuesta se aplicará al partido entre Noruega y Brasil que forma parte de la Copa del Mundo U20.

Reglas de Hockey/Rink Hockey

- Si se pospone un partido, este quedará anulado si no se juega dentro de las 36 horas posteriores a la fecha de comienzo prevista inicialmente.
- Las prórrogas NO cuentan para ningún mercado a menos que se indique lo contrario.
- Si se suspende un partido, se anularán todos los mercados, a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.

Descripción general de los mercados específicos

- Las apuestas de partidos a dos bandas incluyen la prórroga.

Reglas de hockey sobre hielo

Competiciones de hockey sobre hielo europeo e IIHF internacional

- Si se pospone un partido, este quedará anulado si no se juega dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de comienzo prevista inicialmente.
- Las apuestas se liquidarán según el resultado declarado por el órgano regulador competente al final del partido. Ante la falta de acuerdo o de una prueba independiente o en presencia de pruebas conflictivas significativas, las apuestas se liquidarán teniendo en cuenta nuestras propias estadísticas.
- Todos los mercados se liquidarán con el resultado del final del tiempo reglamentario (60 minutos), a menos que se indique lo contrario. Las únicas excepciones son: los partidos que están programados con una duración menor (por ejemplo, 30 minutos) según lo dispuesto en las leyes de la competición en la que participan o lo acordado por ambas partes antes del saque inicial. En estos casos, si el partido se juega en el formato tradicional de 3 tiempos, todas las apuestas se liquidarán al final de la duración acordada del partido.
- Las apuestas de partido "2-Way"/Moneyline se liquidarán según el resultado al final de la prórroga (incluida cualquier tanda de penaltis posterior).
- Si se suspende un partido, todos los mercados serán anulados, a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.
- Todos los mercados directos incluyen *playoffs* cuando sea aplicable

Descripción general de mercados específicos (Competiciones de hockey sobre hielo europeo e IIHF internacional)

- Mercados de periodo - se liquidan según el resultado exacto del periodo especificado. A efectos de liquidación, el tercer periodo no incluye la prórroga. Se aplicarán las reglas del empate al mercado Periodo con más puntos.
- Doble resultado - se liquida en función de la puntuación del partido al finalizar el primer y el tercer periodo.
- Primero en llegar al gol nº X - el ganador será el equipo que logre primero el número de goles especificado. En el caso de que ninguno de los equipos alcance este objetivo, se anularán las apuestas realizadas antes del comienzo del partido. No incluye la prórroga ni la tanda de penaltis.
- Todos los mercados están sujetos a sus correspondientes previas al partido frente a las apuestas en directo.
- Cuotas de partido (3 way): excluye la prórroga y se liquidará según el resultado declarado antes de cualquier periodo de prórroga jugado.

Jugadores de apoyo (competiciones de hockey sobre hielo europeo e IIHF internacional)

- La prórroga cuenta para todos los mercados alternativos de jugador. Los jugadores deben aparecer en la pista de hielo durante el partido para que se mantengan las apuestas. Solamente los goles anotados durante el tiempo reglamentario o la prórroga cuentan para efectos de liquidación. No se aplicarán los goles de la tanda de penaltis.
- Goleador en cualquier momento/Primer goleador - para efectos de liquidación, todos los patinadores que estén equipados para jugar se considerarán

participantes. Si un jugador no está equipado para un partido, se anularán todas las apuestas. Solo los goles anotados durante el tiempo reglamentario o la prórroga cuentan para efectos de la liquidación. Los goles de la tanda de penaltis no son aplicables para la liquidación.

- Puntos totales del jugador - todas las apuestas se liquidan según el número total de goles y asistencias del jugador. Todos los totales incluyen la prórroga. Si uno de los jugadores no juega durante el partido, se anularán todas las apuestas de ese mercado.

Hockey sobre hielo estadounidense (general)

- Estas reglas se aplicarán a la NHL, la AHL y a cualquier competición autorizada de la NHL.
- Todas las liquidaciones se basan en los resultados y las estadísticas proporcionadas por el cuerpo regulador de la liga pertinente (www.nhl.com)
- Si se pospone un partido, este quedará anulado si no se juega dentro de las 48 horas posteriores a la fecha de comienzo prevista inicialmente.
- Los partidos deben alcanzar los 55 minutos de juego para que las apuestas sean válidas. En el caso de que se suspenda un partido antes del minuto 55 de juego, se anularán todas las apuestas a menos que el resultado de un mercado haya sido claramente determinado durante el curso normal del juego.
- La prórroga (incluida cualquier tanda de penaltis posterior) cuenta para todos los mercados, a menos que se indique lo contrario.
- Si se juega una tanda de penaltis, al equipo vencedor se le concederá un gol. Esto cuenta para todos los mercados cuando corresponda.
- Todos los mercados directos incluyen *playoffs* cuando sea aplicable.

Descripción general de mercados específicos (hockey sobre hielo estadounidense).

- "Money Line"/"Puck Line"/Total de goles/Suplentes - incluye la prórroga y cualquier tanda de penaltis posterior a efectos de liquidación. Si el total coincide con el índice exacto indicado, las apuestas acabarán en "push" (sin un ganador ni un perdedor).
- Mercados de 60 minutos - los mercados indicados de 60 minutos no incluyen prórroga ni tanda de penaltis.
- Mercados de 65 minutos -incluyen la prórroga y la tanda de penaltis cuando corresponda.
- Mercados de periodo - se asientan según el resultado exacto del periodo especificado. A efectos de liquidación, el tercer periodo no incluye la prórroga jugada. Se aplicarán las reglas del empate al mercado Periodo con más puntos.
- Doble resultado - se liquida en función de la puntuación del partido al finalizar el primer y el tercer periodo.
- Primero en llegar al gol nº X - el ganador será el equipo que logre primero el número de goles especificado. En el caso de que ninguno de los equipos alcance

este objetivo, se anularán las apuestas previas al partido. Este mercado incluye la prórroga. No incluye la tanda de penaltis.

- Número de goles/Goles totales pares/impares - incluye la prórroga (y cualquier tanda de penaltis posterior) a efectos de liquidación.
- Número de goles en casa/fuera - este mercado se basa en partidos de 60 minutos únicamente y no incluye la prórroga ni los penaltis.
- Equipo que marque el x^o gol: el ganador será el equipo que primero marque el número de goles especificado. Este mercado no incluye la prórroga ni la tanda de penaltis.
- Primer equipo en marcar - el ganador será el equipo que marque el primer gol. Este mercado incluye la prórroga, pero no los penaltis. Si el partido acaba en penaltis y no se ha marcado ningún gol, las apuestas de este mercado quedarán anuladas.
- Todos los mercados están sujetos a sus reglas correspondientes previas al partido de cara a las apuestas en directo.
- Cuotas de partido (3 way) - excluye la prórroga y se liquidará según el resultado declarado antes de cualquier periodo de prórroga jugado.

Jugadores de apoyo (hockey sobre hielo estadounidense).

- La prórroga cuenta para todos los mercados alternativos de jugador. Los jugadores deben aparecer en la pista de hielo durante el partido para que se mantengan las apuestas. Solo los goles anotados durante el tiempo reglamentario o la prórroga cuentan a efectos de liquidación. No se aplicarán los goles de la tanda de penaltis.
- Goleador en cualquier momento/Primer goleador - a efectos de liquidación, todos los patinadores que estén equipados para jugar se considerarán participantes. Si un jugador no está equipado para un partido, se anularán todas las apuestas. Solo los goles anotados durante el tiempo reglamentario o la prórroga cuentan a efectos de liquidación. Los goles de la tanda de penaltis no son aplicables para la liquidación.
- Puntos totales del jugador- todas las apuestas se asientan según el número total de goles más asistencias del jugador. Todos los totales incluyen la prórroga. Si uno de los jugadores no juega durante el partido, se anularán todas las apuestas de ese mercado.

Reglas de apuestas en vivo

Las apuestas en vivo son aquellas que se realizan durante el desarrollo de un evento. Las siguientes son nuestras reglas para las apuestas en vivo:

1. Nos reservamos el derecho de anular cualquier parte o la totalidad de las apuestas, en cualquier evento en el que estemos Apostando en Vivo que no se complete (es decir, abandonado, pospuesto).
2. Cuando se produzca un error flagrante en la transmisión de cualquier evento en el que estemos apostando en directo (por ejemplo, que el libro tenga un precio inferior al 105%) las apuestas se liquidarán al precio correcto en el momento en que se realizó la apuesta.

3. Cuando tengamos motivos para creer que una apuesta se realiza después de conocerse el resultado de un evento, nos reservamos el derecho a anular la apuesta.
4. Para todas las apuestas realizadas en carrera, se aplicarán las reglas anteriores a la salida, salvo que la diferencia de selecciones, precios o mercados ofrecidos implique lo contrario.
5. En caso de que se produzca un error flagrante en la configuración del hándicap (es decir, que el hándicap aparezca como - en lugar de + y viceversa) en cualquier evento en el que estemos apostando en marcha, nos reservamos el derecho a liquidar las apuestas con el hándicap correcto en el momento en que se realizó la apuesta.
6. Betfair trata de asegurar que toda la información del evento que se muestra en este sitio es correcta, pero los resultados que se muestran en vivo deben ser tratados sólo como una guía. Las normas de Betfair para la liquidación de apuestas siguen siendo aplicables y, por lo tanto, no aceptamos ninguna responsabilidad por cualquier discrepancia entre la información mostrada en el sitio y la forma en que se liquida una apuesta.

Reglas de Carreras Automovilísticas

Formula 1

1. Todas las apuestas de carreras se liquidan con base a la clasificación oficial de la FIA en el momento de la ceremonia de podio, y se descartarán las sanciones/descalificaciones posteriores. La carrera debe celebrarse en un plazo de 24 horas desde la hora de inicio programada para que las apuestas se mantengan.
2. Todos los pilotos que completen el 90 % de las vueltas de la carrera se considerarán como pilotos que han acabado la carrera, de acuerdo con la clasificación oficial de la FIA. No obstante, a todos los pilotos se les otorgará una clasificación y, a efectos de las apuestas de carrera y de posición, se aplicará esta clasificación.
3. La señal para iniciar la vuelta de calentamiento se considera el inicio de la carrera. A partir de este momento, todos los pilotos están en juego.
4. El piloto que termine en la posición más alta se considerará el ganador para las apuestas de grupo/carrera. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación/sanción posterior a la ceremonia de podio. En caso de que ningún piloto/ambos pilotos no completen la carrera, las apuestas de carrera/grupo se liquidarán según el resultado oficial de Fórmula 1 en el momento de la ceremonia de podio. Las apuestas se mantienen una vez que los pilotos participan en la ronda de clasificación. Podrían aplicarse deducciones del tipo "no hay corredor, no hay apuesta".
5. Las apuestas del campeonato de Fórmula Uno y del Campeonato de Constructores se liquidarán de acuerdo con los resultados oficiales de la FIA inmediatamente después de la ceremonia de podio de la última carrera de la temporada, y se descartará cualquier descalificación o sanción posterior. Los títulos del campeonato de pilotos y de constructores se conceden al piloto y al constructor

que obtengan más puntos durante la temporada. En caso de empate en un puesto del campeonato, este se otorgará al piloto o constructor con mejores resultados de carrera.

6. Ganador final: la fase de clasificación consiste en tres sesiones en las que se eliminará a los seis pilotos más lentos de cada una de las dos primeras sesiones; los pilotos restantes participarán en una tercera sesión para hacerse con los primeros puestos de la parrilla de salida. Las apuestas de clasificación se liquidarán como la vuelta más rápida registrada en esta tercera sesión de clasificación. Si, por cualquier motivo, no se celebre Q3, las apuestas se liquidarán según se forme la parrilla de salida con los tiempos de la primera o la segunda sesión de clasificación. Se anularán todas las apuestas si la parrilla de salida se forma conforme a otros criterios. Respecto a todas las apuestas de clasificación, tanto del ganador final como de carrera, la liquidación de las apuestas se regirá por los tiempos oficiales registrados por la FIA. Los pilotos deben comenzar la primera fase de la clasificación para que las apuestas se mantengan. Se ignorará cualquier sanción o degradación posterior.

7. La apuesta de **primer piloto en retirarse** es una apuesta al primer piloto en retirarse de la carrera. La apuesta comienza con la señal para iniciar la vuelta de calentamiento. Si un piloto no sale a la pista en ningún momento de la carrera, se anulará la selección para este mercado. La liquidación de la apuesta se determinará en función del número de vuelta en el que se retire un coche. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate.

8. Primer Coche en Retirarse. Las apuestas entran en juego cuando comienza la vuelta de calentamiento. La liquidación de la apuesta se determinará en función del número de vuelta en el que se retire un coche. Si se retira más de un coche en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate. Los pilotos que no salgan a la pista en ningún momento de la carrera no contarán para la liquidación de este mercado.

9. Las apuestas Retiradas antes de completar la primera vuelta son apuestas sobre el número de pilotos que se retirarán de la carrera antes de completar una vuelta real de la carrera (la vuelta de calentamiento no cuenta). La apuesta comienza con la señal para iniciar la vuelta de calentamiento.

10. No se Clasifica. La apuesta comienza con la señal para iniciar la vuelta de calentamiento. Todos los pilotos que completen el 90 % de las vueltas de la carrera se considerarán como pilotos que han acabado la carrera, de acuerdo con la clasificación oficial de la FIA. Si los pilotos no salen a la pista en ningún momento de la carrera, se considerarán nulos para este mercado.

11. En todos los mercados de A1 Grand Prix, incluidas la carrera larga y la carrera de sprint, las apuestas se liquidan en función de la clasificación oficial de la A1 Grand Prix en el momento de la ceremonia de podio de la carrera correspondiente. No se tendrán en cuenta las descalificaciones posteriores.

12. Líder tras Primera Vuelta para efectos de liquidación de apuestas, el ganador será aquel piloto que lidere la carrera al cruzar la línea de salida/meta tras una vuelta de la carrera clasificada (no se incluye la vuelta de calentamiento). En caso de que no se complete una vuelta en su totalidad, se anularán todas las apuestas. Si la carrera comienza con el coche de seguridad, se anularán todas las apuestas.

13. ¿Incluirá la carrera un Periodo de Coche de Seguridad? El Periodo de Coche de Seguridad se define como la necesidad de que el coche de seguridad se coloque delante del líder durante una carrera específica. Si la carrera comienza con el coche de seguridad, todas las apuestas relacionadas con el mercado del coche de seguridad se liquidarán como "Sí". Si la carrera termina con la necesidad de usar el coche de seguridad, pero este no llega a colocarse delante del líder de la carrera, el mercado se liquidará como Sí. Los Periodos de Coche de Seguridad Virtual no cuentan.

14. Más rápido en la primera/segunda/tercera sesión de práctica, las apuestas se liquidarán en función de los tiempos de vuelta oficiales registrados por la FIA. Al menos 1 piloto debe registrar un tiempo de vuelta en la fase de práctica especificada para que la apuesta se mantenga. Si ningún piloto registra un tiempo de vuelta, se anularán todas las apuestas.

15. En el caso de que un piloto cambie de equipo durante la semana de carreras, o de que un piloto no incluido en la lista original entre en pista, todas las apuestas aceptadas antes de que estos cambios fueran incorporados en las apuestas se volverán a liquidar con el precio correcto teniendo en cuenta el cambio de equipo o coche. Esto afecta a todos los mercados ofrecidos para la F1, siendo la decisión de Betfair definitiva a este respecto.

16. Desde el momento en que se forma un mercado de carrera, las apuestas se consideran del tipo "no hay piloto, no hay apuesta". Se anulará cualquier apuesta de pilotos que no participen en una carrera por cualquier motivo distinto a que no se hayan clasificado. Nos reservamos el derecho a deducir el equivalente a la deducción basada en la Regla 4 (c) de Tattersall para reflejar la devolución de las cantidades apostadas en pilotos que no participan.

Nascar/Indy Car/Cart Racing

1. Apuestas al ganador de la carrera: El "campo" incluye cualquier piloto que no forme parte de los precios de ganador final. Cualquier piloto que no logre clasificarse para la carrera se considerará como no participante. La carrera debe celebrarse en un plazo de 24 horas desde la hora de inicio programada para que las apuestas se mantengan. El ganador oficial de la carrera de NASCAR / INDY se determinará como el ganador a efectos de apuestas, incluidas todas las carreras que se detengan de forma prematura.
2. Emparejamiento de pilotos: todos los emparejamientos se liquidarán según el resultado oficial. Si un piloto no completa la carrera, el otro piloto será declarado ganador. Si ninguno de los pilotos completa la carrera, el número de vueltas completadas determinará el ganador. Si ambos pilotos acaban fuera de la carrera en la misma vuelta, el resultado lo determinarán los puestos oficiales asignados por la autoridad de control. Ambos pilotos deben comenzar la carrera para que las apuestas se mantengan. Si se sustituye un piloto, se anulará todas las apuestas.

WRC

Todas las apuestas de carreras se liquidan con base a la clasificación oficial de la WRC en el momento de la ceremonia de podio, y se descartarán las sanciones/descalificaciones posteriores.

Moto GP/World Superbikes/British Superbikes

Todas las apuestas de carreras se liquidan en función de la clasificación oficial determinada por los organizadores oficiales de la carrera y no se verán afectadas por cualquier degradación o investigación posterior. Podría aplicarse la Regla 4 (deducciones) de "no hay corredor, no hay apuesta".

Todas las apuestas válidas se consideran en juego en el momento en que cualquier piloto empieza la clasificación. Los pilotos deben iniciar la clasificación para que se pongan en marcha las apuestas de clasificación. La clasificación de las apuestas no se verá afectada por ninguna sanción o degradación posterior.

Apuestas cara a cara de clasificación. Ambos pilotos deben participar en la clasificación y al menos uno de ellos debe completar una vuelta de clasificación para que la apuesta se mantenga.

Apuestas de carreras cara a cara. Ambos pilotos deben comenzar para que las apuestas se mantengan. Si ninguno de los pilotos termina la carrera, el piloto que complete más vueltas será considerado ganador. Si ambos pilotos completan el mismo número de vueltas, las apuestas se considerarán como "Sin" acción. La clasificación de las apuestas no se verá afectada por ninguna sanción o degradación posterior.

Apuestas de Grupo. El ganador será el piloto que ocupe el puesto más alto en el momento de la ceremonia de podio. Si ninguno de los pilotos logra clasificarse, entonces el ganador será aquel piloto que complete el mayor número de vueltas. Si ninguno de los pilotos del grupo logra clasificarse y dos o más pilotos se retiran en la misma vuelta, se aplicarán las reglas de empate. Los pilotos se agrupan únicamente con fines de apuesta. Podrían aplicarse deducciones del tipo "no hay corredor, no hay apuesta" de acuerdo con la Regla 4(deducciones). Las apuestas se liquidarán según el resultado de los organizadores oficiales de la carrera en el momento de la ceremonia de podio.

TT de la Isla de Man

Todas las apuestas del TT de la Isla de Man se liquidarán en función de la clasificación oficial del TT de la Isla de Man en el momento de la ceremonia de podio de la carrera respectiva, y no se tendrá en cuenta ninguna descalificación posterior.

Speedway

Apuestas de competiciones individuales

1. En el caso de abandono de una carrera, se anularán todas las apuestas, a menos que el funcionamiento del resto de la carrera no se vea afectado por el resultado.
2. Ganador de eliminatoria individual: los cuatro pilotos indicados deben iniciar la ronda de clasificación especificada de lo contrario, se anularán las apuestas.
3. Apuestas cara a cara: se determinará el ganador en función del piloto que gane más puntos después de las rondas de clasificación normales de cualquier competición; la única excepción se producirá si ambos pilotos alcanzan la final, en cuyo caso la posición final en la clasificación determinará el ganador.

Los puntos de bonificación obtenidos por un piloto no contarán para el total y se restará antes de decidir el ganador a efectos de liquidación de apuestas.

En las apuestas cara a cara se mantienen todas las apuestas siempre y cuando ambos pilotos inicien al menos una carrera, de lo contrario, se anularán las apuestas. También se anularán si se abandona una competición, a menos que se haya decidido el resultado sin disputa alguna posible.

Reglas de Netball

- El **tiempo extra** cuenta para la liquidación de las apuestas de partido, las apuestas de hándicap, los goles totales, los goles totales del equipo local y los goles totales del equipo visitante. Todos los demás mercados se liquidarán según el resultado al final del tiempo reglamentario.
- En caso de que un **partido** comience, pero **no se complete**, todas las apuestas se anularán.
-
- Elección General.

Reglas del Rugby Union

- A no ser que se indique lo contrario, **todas** las apuestas de rugby Union se liquidarán según el resultado al finalizar los 80 minutos de juego más el tiempo añadido por lesión.
- En los torneos de rugby 7, todas las apuestas se liquidarán según el resultado al finalizar la prórroga, excepto los mercados de Margen Ganador y las Apuestas de Partido a 3 bandas (3-way). El resultado doble se liquidará después de la prórroga.
- Si un partido es aplazado, las apuestas se mantendrán hasta 48 horas después de la hora de inicio original, tras lo cual serán anuladas.
- Si se cambia el **lugar de celebración** del partido con respecto al anunciado, se anularán todas las apuestas para ese partido.
- Cualquier apuesta múltiple reducida por un partido abandonado, aplazado o modificado se mantendrá en las selecciones restantes.
- Si se inicia un partido pero se abandona antes de su finalización, se anularán todas las apuestas a menos que el órgano regulador competente declare un resultado oficial. Cuando un órgano regulador competente declare un resultado oficial, este resultado determinará la liquidación del partido y el mercado de hándicap, pero el

resto de mercados se considerará nulo a menos que ya se haya determinado el resultado en el momento de producirse el abandono (es decir, en el momento del abandono no hubiese sido posible cambiar el resultado de la apuesta aunque el partido hubiese continuado hasta su finalización natural). A modo de ejemplo, si se han marcado 37 puntos en el momento en que se abandona el partido: (i) si se apostó que se marcarían 35 puntos o más, la apuesta se liquidaría como ganadora, (ii) si se apostó que se marcarían entre 30 y 35 puntos, la apuesta se liquidaría como perdedora y (iii) si se apostó que se marcarían entre 40 y 45 puntos, la apuesta se consideraría nula. En tales circunstancias, las apuestas de último jugador en anotar, último equipo en anotar, equipo que anota el último ensayo o última jugada de anotación se considerarían nulas.

- **Apuestas a ganador:** todas las apuestas realizadas en mercados de ganador se liquidarán según los resultados de los torneos oficiales. Las **deducciones de puntos** no contarán a la hora de determinar el resultado de los mercados directos (de la temporada).
- Se considera que todos los **mercados a ganador** que indiquen "**Temporada regular**" hacen referencia a las clasificaciones oficiales de los equipos después de que se hayan jugado todos los partidos de la temporada predeterminada y antes de que comiencen los partidos de *playoff*.
- No queda entre los 2/4/8 mejores: A efectos de las apuestas, cualquier equipo al que se le resten puntos debido a infracciones del reglamento será "Considerado como titular". Si en el momento en que se anuncia una infracción, la pérdida de puntos significa que sólo puede ocurrir una eventualidad (es decir, que se pierdan los 8), todas las apuestas por ese competidor se anularán.
- **Anotador de ensayos:** Se devolverán todas las apuestas a jugadores que no estén incluidos en el día oficial de partido 22 o 23 (dependiendo de la competición). Si no hay un suplente en el campo antes de que se anote el primer ensayo, se anularán las apuestas a dicho jugador en los mercados "Primer anotador", "Primer anotador de equipo" y "Primer anotador de ensayos surebet". Si entra un suplente en cualquier momento durante el partido, serán consideradas "Todos en el juego" para todos los demás mercados de anotadores de ensayos. Si no toman parte en el partido, las apuestas serán anuladas en todos los mercados de anotadores de ensayos. Todas las apuestas realizadas en este mercado con la selección "Sin anotador de ensayos" se considerarán como de "solo ganador". Si se realizan apuestas a ganador/posición con esta selección, todas las partes de posición de la apuesta se ANULARÁN.
- **Primer/último/Xº anotador de ensayo:** En caso de que se marque un ensayo de penalti, pagaremos la opción de ensayo de penalti si la hemos ofrecido como selección (ya sea en el mercado de primer anotador de ensayo, último anotador de ensayo o Xº anotador de ensayo). Si la opción de ensayo de penalti no se ofrece: (i) (para los mercados de primer anotador de ensayo) pagaremos en función del segundo ensayo si el primer ensayo es en realidad un ensayo de penalti y (ii) (para los mercados de último anotador de ensayo) pagaremos en función del penúltimo ensayo si el último ensayo es en realidad un ensayo de penalti. Para los mercados de "Xº anotador de ensayo", si la opción de ensayo de

penalti no se ofrece, anularemos las apuestas realizadas a que el X^o ensayo lo anote un determinado jugador si ese ensayo es en realidad un ensayo de penalti.

- **Primer anotador del segundo tiempo:** Los suplentes serán anulados si el primer intento de la segunda parte se marca antes de que ellos entren en juego.
- **Apuesta segura al primer intento:** Si el jugador no marca el primer intento pero sí marca un intento en el partido, se devolverá el importe de la apuesta. Si un sustituto no entra en el campo antes de que se marque el primer ensayo, ese jugador será anulado.
- **Posición para marcar el primer ensayo:** En caso de que un Ensayo de Penalti sea el primer *try* anotado, pagaremos por la posición del siguiente anotador del primer *try*. Para las apuestas de "Posición para marcar el x^o ensayo" en caso de un ensayo de penalti, pagamos por la posición para marcar el siguiente ensayo (es decir, si el primer ensayo marcado en un partido es un ensayo de penalti y el segundo ensayo es marcado por un "delantero", entonces un "delantero" será considerado el ganador tanto del primer como del segundo ensayo). Si no se marca ningún ensayo después del ensayo de penalti, este mercado se anulará para ambos mercados.
- **Gana en la prórroga:** Si no hay ningún ganador tras la prórroga, se aplicarán las reglas del empate a las apuestas de este mercado.
- **Apuestas de anotador de ensayos/Apuestas de partido de pateador/Apuestas a máximo anotador:** Ambos jugadores deben estar entre los 15 iniciales para que las apuestas sean válidas. Si no se ofrece ninguna selección de "empate" y el resultado es de empate, se anularán todas las apuestas.
- **Mejor porcentaje de patadas/Apuestas de partido de pateador/Apuestas a máximo anotador:** Las apuestas serán anuladas si ambos jugadores no intentan al menos 1 patada fija a los postes.
- **Puntos totales del jugador/Récord de patadas perfectas:** Las apuestas serán anuladas si el jugador seleccionado no intenta al menos 1 patada fija a los postes.
- **Mejor anotador de ensayos/Mejor anotador de ensayos del equipo/Mejor anotador de puntos:** se aplicarán las reglas de empate.
- **Apuestas de partido del equipo en temporada regular:** se aplicarán las reglas de empate.
- **Uno contra uno:** Este mercado se liquidará en función del resultado de la prórroga. En el resultado de un empate en el que no se juega prórroga, este mercado se liquidará conforme a las reglas de empate.
- **Línea:** Este mercado se liquida en función del resultado de la prórroga.
- **Hombre del partido:** Para el mercado de hombre del partido de la Copa Mundial de Rugby, el mercado se liquidará en función del "hombre del partido" oficial según lo determine el sitio oficial de la Copa Mundial De Rugby. Si el sitio web de la Copa del Mundo de Rugby no declara un hombre del partido oficial por cualquier motivo, se anularán todas las apuestas.
- **Equipo los Leones:** Los mercados de "Equipo de los Lions" se liquidarán en función del anuncio inicial del equipo, independientemente de si el Tour se pospone por cualquier motivo. Cualquier llamada posterior al anuncio inicial del equipo no se aplicará a la liquidación de este mercado. En el caso del tour de 2021,

si en 2021 no se anuncia un equipo inicial por alguna razón, las apuestas se anularán.

Reglas de la Liga de Rugby

- A excepción de las apuestas realizadas a través de los mercados de "Apuestas de partido" y "Apuestas de hándicap", todas las apuestas en los mercados de la Super League y la NRL se resolverán en función del resultado oficial (incluida la prórroga). Las Apuestas de la NRL o la Super League realizadas mediante los mercados "Apuestas de partido" y "Apuestas de hándicap", y cualquier apuesta de la Rugby League Relacionada con competiciones distintas a la Super League o la NRL, se liquidarán sobre la base de 80 minutos de juego, más tiempo de descuento.
- Si el resultado de un partido de la Super League o la NRL después de la prórroga es empate, se aplicarán nuestras reglas de empate habituales. Para evitar dudas, en esas circunstancias, todas las apuestas de margen de victoria (incluidas las realizadas en "Docenas de Márgenes ganadoras"), se considerarán incorrectas (puesto que ninguno de los equipos habrá ganado el partido correspondiente).
- Todas las apuestas en los partidos de la NRL se determinarán en función del resultado oficial declarado, incluida la prórroga, excepto los mercados de "Apuesta de partido", "Apuesta de hándicap", "Tiempo suplementario", "Mitad con más goles" y "Mitad con más ensayos" (que se determinarán en función de los 80 minutos de juego más el tiempo de descuento). En las apuestas de hándicap/línea y totales en las que el valor seleccionado sea un número entero (por ejemplo, 6,0) y el resultado caiga en ese número, se reembolsarán todas las apuestas relacionadas con ese número de línea, y cualquier apuesta de este tipo se considerará un tramo excluido a efectos de cualquier MultiBet aplicable, que se volverá a calcular excluyendo ese tramo. Las mismas reglas se aplican a State of Origin y a cualquier otro partido de la Australian Rugby League en el que se juegue una prórroga.
- Si el resultado de un partido de la NRL después de la prórroga es un empate, la regla se aplicará a todas las apuestas en las que no se haya declarado oficialmente un ganador. Todas las apuestas de margen ganador, incluidas las de docena de márgenes ganadores, se considerarán apuestas fallidas, ya que ningún equipo ha ganado el partido.
- Si un partido se pospone, las apuestas se mantendrán hasta 48 horas después de la hora de inicio original, tras lo cual se anularán.
- Si se cambia el lugar de celebración del partido con respecto al anunciado, se anularán todas las apuestas para ese partido.
- Cualquier apuesta reducida por un partido abandonado, aplazado o modificado se mantendrá en las selecciones restantes.
- Si un partido comienza, pero se abandona antes de su finalización, todas las apuestas se anularán a menos que el organismo competente declare un resultado oficial. Cuando el organismo oficial haya declarado un resultado oficial, dicho

resultado oficial registrará la liquidación del partido y del mercado de hándicap, pero todos los demás mercados serán nulos a menos que su resultado ya se haya determinado en el momento del abandono (es decir, en el momento del abandono, no habría sido posible cambiar el resultado de la apuesta si el partido hubiera continuado hasta su conclusión natural). A modo de ejemplo, si en el momento del abandono del partido se han marcado 37 puntos (i) una apuesta realizada a 35 puntos o más se resolverá como apuesta ganadora, (ii) una apuesta realizada a 30-35 puntos se resolverá como apuesta perdedora y (iii) una apuesta realizada a 40-45 puntos se anulará. En tales circunstancias, las apuestas al último goleador/equipo que marcará el último intento/última jugada de gol serán anuladas.

- **Apuestas directas:** Todas las apuestas realizadas en los mercados directos se determinarán en función de los resultados oficiales del torneo. Las deducciones de puntos no contarán a la hora de determinar el resultado de los mercados directos (de temporada).
- **NRL y Super League Outright / Regular Season Outright / Top 2 / 4 / 8 Finish:** Todo en las apuestas. Cualquier equipo al que se le deduzcan puntos por incumplimiento de las normas y reglamentos será considerado titular a efectos de resultado. Cualquier pérdida de títulos tras la finalización de la Gran Final se considerará nula y sin efecto y todas las apuestas se mantendrán. Todos los mercados directos que indiquen **Temporada Regular** se consideran la clasificación oficial de los equipos después de que se hayan jugado todos los partidos de la temporada predeterminada y antes de que hayan comenzado los partidos de los playoffs.
- **Cuchara de madera de la NRL y la Super League:** Este mercado se establece sobre el equipo que tiene menos victorias en la temporada. Un empate se considera como media victoria. En caso de que más de un equipo tenga el mismo número de victorias, la posición se determinará por el peor "A favor y en contra". Los puntos deducidos por infracciones del **reglamento** se excluyen a efectos del resultado. Todo dentro. Sólo ganar.
- **Falta al Top 2 / 4 / 8:** A efectos de las apuestas, cualquier equipo al que se le hayan restado puntos debido a infracciones del reglamento será "considerado como titular". Si en el momento en que se anuncia una infracción, la pérdida de puntos significa que sólo puede ocurrir una eventualidad (es decir, que se pierda el top 8), entonces todas las apuestas por ese competidor serán anuladas.
- **Goleadores:** Se reembolsarán todas las apuestas por los jugadores que no figuren en la jornada oficial 17. Todos los jugadores que figuren en la jornada 17 se considerarán 'All In' para todos los mercados de goleadores (incluidos los mercados de "Primer goleador" y "Primer goleador del equipo").
- **Primer/Último goleador:** En el caso de que un Ensayo de Penalty sea el primer/último try anotado, pagamos la opción de intento de penalty si se ofrece. Si no se ofrece la opción de Penalty Try, pagamos al siguiente anotador del primer try o al anotador anterior del último try. Si la opción de Penalty Try no se ofrece, pagamos al siguiente anotador, es decir, si el segundo try anotado en un partido es un try de penalty y el tercer try es anotado por Paul Smith, entonces Paul Smith

será considerado el ganador del segundo y tercer try. Si no se anota ningún try después del try de penalti, este mercado será nulo.

- Primer goleador del segundo tiempo: Si el jugador está incluido en la plantilla de 17 jugadores de su equipo, todas las apuestas se mantendrán independientemente de si el jugador está en el campo para el primer intento de la segunda parte o no.
- **Ganar en la prórroga:** Si no hay un ganador tras la prórroga, se aplicarán las reglas a las apuestas en este mercado.
- Apuestas a goleador / Apuestas a pateador / A anotar la mayor cantidad de puntos: Ambos jugadores deben estar en los 13 iniciales para que las apuestas sean válidas. Si no se ofrece una selección de "empate" o "tablas" y el resultado es un empate, todas las apuestas serán anuladas.
- Porcentaje de mejor pateo / Apuestas de pateo: Las apuestas se anularán si ambos jugadores no intentan al menos 1 tiro a puerta.
- Total de puntos del jugador / Récord de tiros perfectos: Las apuestas se anularán si un jugador no intenta **al menos 1** tiro a puerta.
- Mercados de Estadísticas/Supercoach: Todas las apuestas a jugadores que no estén en el 13 inicial serán NULAS. Todas las apuestas de estadísticas se pagarán al finalizar la ronda de acuerdo con las estadísticas oficiales de la NRL. Los mercados de Supercoach se pagarán al final de la ronda de acuerdo con los resultados del Daily Telegraph (Australia).
- Máximo goleador / Máximo anotador de puntos: Se aplican las reglas de empate (*Dead heat*).
- Apuestas por equipos de la temporada regular: Se aplican las reglas de empate (*Dead heat*).

Reglas de navegación

Reglas de navegación:

En caso de descalificación, la ceremonia de entrega de medallas/podio contará como resultado final y determinará la liquidación de las apuestas.

Reglas del snooker

1. Los mercados Outright se ofrecen sobre la base de Non-runner no bet. Las apuestas pre-partidos a cualquier jugador que participe en un torneo de clasificación pero que no se clasifique para el torneo principal se considerarán perdedoras.
2. En caso de que un partido comience pero no se complete, el jugador que pase a la siguiente ronda o al que se le conceda oficialmente la victoria será considerado como ganador para efectos de liquidación.
3. Si un jugador no comienza un torneo o un partido, se anularán todas las apuestas sobre dicho jugador o ese partido individual.
4. Cuando se ofrezcan apuestas de partido revisadas (entre sesiones), deberá completarse un cuadro de la siguiente sesión para que las apuestas sean válidas.

Información general	Asegurar al primer goleador
Partidos suspendidos, aplazados, cambiados de sede o no jugados	Apuestas directas de Insurebet
Hándicaps asiáticos	Mercados de 10 minutos
Ambos equipos anotan, no hay empate	Apuestas de última hora
Apuestas en vivo de goleador	
Índice de tarjetas / Total de tarjetas	Hombre del partido
Mercados de córners	Partidos míticos
Doble oportunidad	Mercados al minuto siguiente
Apuestas al primer goleador	Número de córners / Número de goles / Reservas
Ofertas especiales de cuotas mejoradas	Jugador que será fichado
Resultado correcto en la prórroga	Carrera por la expulsión en la Premier League
Primera asistencia	Descenso
Primer/último goleador	Pronósticos de resultados

Especial de goles y reservas	Especiales de tiros a puerta
Minutos de gol	Especiales de transferencias
Resultado del medio tiempo	PaddyQuéProbabilidad
Apuestas de hándicap	Wincast

5. En las apuestas de hándicap, el hándicap sólo se le asignará a un jugador/equipo, y luego se determinará el resultado.
6. Mercado en curso; para embocar la primera bola del x^o cuadro:
 - a. Las faltas no cuentan para la liquidación
 - b. Las repeticiones no cuentan para la liquidación a menos que una bola no se haya metido en el cuadro original.
 - c. El jugador que emboca la primera bola se refiere al jugador que emboca la primera bola legalmente, excluyendo las bolas embocadas cuando el tiro incurre en una falta.
7. Total de puntos x-avo *frame*:
 - a. En caso de que se produzca un nuevo saque, sólo se tendrán en cuenta los puntos anotados en el cuadro completado.
8. *Break* más alto del torneo
 - a. Sólo un *break* por jugador contará para la liquidación de este mercado (por ejemplo, si el jugador A anota 141 y 140 en el torneo, sólo el 141 contará para la liquidación).
9. En el caso de que un jugador reciba un *frame* debido a la incomparecencia del jugador contrario, se anularán las apuestas a ganar el primer cuadro, a ganar el x-avo *frame* y todos los mercados relacionados con ese *frame*. Las apuestas por *frames*, las apuestas de hándicap, el total de *frames*, la carrera a tres *frames* y los primeros 4 y 6 *frames* de forma directa o correcta se resolverán de forma normal.
10. Las apuestas a los cuatro siguientes *frames*, con resultado correcto, y a la siguiente sesión, con resultado correcto: Si no se completan los cuatro cuadros o la siguiente sesión debido a que el resultado del partido se ha determinado antes de este momento, las apuestas se considerarán nulas, a menos de que ya se hayan determinado como apuestas perdedoras. Si no se completan todos los *frames* por falta de tiempo, las apuestas se liquidarán cuando se reanude el juego y se alcance el punto de liquidación.

11. Puntuación total/correcta de la sesión: Si se reduce la duración de una sesión por falta de tiempo, las apuestas se liquidarán cuando se complete el número de *frames* previsto originalmente para esa sesión.
12. Falta en X-avo: Si se comete una falta en un *frame*, seguida de un *re-rack*, la falta contará a efectos de liquidación.
13. Fase de eliminación: El jugador debe jugar un tiro en el torneo para que las apuestas se mantengan.
14. Las hojas de partido oficiales se utilizarán a efectos de liquidación.

Reglas del fútbol

Índice

1. Todas las apuestas de fútbol se liquidarán de acuerdo con los resultados del Índice OPTA, a menos que se especifique lo contrario.
2. Las estadísticas proporcionadas por los Datos Oficiales de la OPTA se utilizarán para determinar la liquidación de las apuestas basadas en (i) que un jugador determinado consiga un número determinado de disparos o tiros al arco, (ii) el número total de fueras de juego concedidos en un partido o contra un equipo concreto, (iii) el número total de tiros al arco conseguidos por ambos equipos, o por cualquiera de ellos, en un partido, (iv) el número total de entradas realizadas por cualquiera de los equipos en un partido, o (v) el número total de tiros libres, saques de meta o saques de banda en un partido.
3. Todas las apuestas en fútbol se liquidan automáticamente sobre la base de 90 minutos de juego, a menos que se indique lo contrario para ese mercado en particular. Los 90 minutos de juego incluyen el tiempo añadido por el árbitro debido a las interrupciones. Las únicas excepciones son los partidos que se juegan con una duración menor (por ejemplo, 60, 70 u 80) según lo acordado por las leyes de la competencia en la que se compite o lo acordado por ambas partes antes del inicio. En estos casos, si el partido se juega en el formato tradicional de dos tiempos, todas las apuestas se liquidarán al final de la duración del partido acordada, que incluye el tiempo añadido por el árbitro para las interrupciones, tanto si la duración del partido es anunciada por Betfair como si no. Si el partido se juega en un formato inusual (por ejemplo, 3 o 4 periodos), todos los mercados de medio tiempo se anularán, pero todos los demás mercados se determinarán en función del resultado al final del partido (incluido el tiempo añadido por el árbitro debido a las interrupciones).
4. Para los partidos suspendidos, haga clic [aquí](#).
5. Cuando se acepte una apuesta en un partido en el que no se ofrezcan precios, dicha selección se considerará no ganadora, pero el resto de cualquier apuesta acumulativa se mantendrá, siempre y cuando no haya menos del número mínimo estipulado de partidos en la apuesta.
6. En la medida en que se consulte el videoarbitraje ("VAR"), se considerará que el acontecimiento que dio lugar a la remisión, a efectos de estas reglas, se produjo en el momento real en que se produjo (y no en el momento en que se tomó la remisión o la decisión pertinente).

7. Cuando hayamos liquidado una apuesta y, debido a una decisión posterior del VAR, resulte evidente que dicha liquidación era inexacta, nos reservamos el derecho a anular dicha liquidación (siempre que la decisión del VAR se haya producido antes de la conclusión del partido o de otro plazo relacionado con la apuesta).
8. Las apuestas que se realicen entre la ocurrencia de un incidente que dé lugar a una revisión del VAR y la decisión del VAR relacionada se considerarán nulas a menos que (i) la revisión del VAR (y la decisión subsiguiente) no altere en última instancia la decisión tomada por los árbitros de campo o (ii) la revisión del VAR (y la decisión subsiguiente) altere la decisión tomada por los árbitros de campo pero no tenga ninguna influencia material en la(s) apuesta(s) en cuestión. Todas las apuestas que no hayan sido influenciadas materialmente por la revisión del VAR (y la decisión posterior) se mantendrán.
9. Con el fin de eliminar cualquier duda, consideraremos que se ha utilizado el VAR si así se entiende por los gestos del árbitro (por ejemplo, gestos con la mano o deteniendo el partido para revisar el incidente en cuestión) y/o se confirma el uso del VAR mediante el informe del partido emitido por el organismo oficial responsable en última instancia de la supervisión del partido correspondiente. En los casos en los que no esté claro si se ha utilizado el VAR debido a la falta de cobertura televisiva y/o a informes contradictorios, la PPBF liquidará las apuestas basándose en la información obtenida de los proveedores de información y de fuentes online generalmente acreditadas (actuando razonablemente).
10. La liquidación se realizará al precio vigente en el momento en que se realizó y se confirmó la apuesta. Las fechas y los horarios de inicio de los partidos que aparecen en nuestra página web son meramente orientativos. Las apuestas se aceptarán hasta la hora de inicio anunciada.
11. Si un acumulador se ve reducido por los no participantes, la apuesta se mantendrá independientemente de los requisitos mínimos establecidos en este reglamento.
12. Las apuestas que no cumplan con los requisitos mínimos, salvo lo dispuesto en estas reglas, serán anuladas.
13. Betfair se reserva el derecho de anular cualquier apuesta aceptada inadvertidamente después de que se haya finalizado el periodo para apostar o cuando el evento se haya resuelto o en una fase en la que el cliente pudiera tener alguna indicación del resultado.
14. Existe una ligera posibilidad de que ofrezcamos inadvertidamente apuestas de fútbol cuyo resultado sea imposible que se produzca (por ejemplo, seguimos ofreciendo apuestas a que un jugador será el primer goleador de un partido después de que dicho jugador haya sido sustituido). Aunque hemos implementado sistemas para evitar que esto ocurra, en las circunstancias limitadas en las que esto ocurra, anularemos las apuestas en cuestión (y devolveremos las apuestas pertinentes a los clientes en consecuencia).
15. Las estadísticas proporcionadas por los Datos Oficiales de la OPTA se utilizarán para determinar la liquidación de cualquier apuesta que se realice basada en (i) en el número de tiros al arco o el número de tiros en la zona que realizará un jugador concreto, (ii) el número total de fuera de juego concedidos en un partido o contra un determinado equipo, (iii) el número total de tiros al arco conseguidos

por ambos equipos, o por cualquiera de ellos, en un partido o (iv) el número total de entradas hecho por cualquiera de los equipos durante el partido.

16. El fuera de juego se concederá al jugador que se considere en posición de fuera de juego cuando se conceda un tiro libre. Si dos o más jugadores están en posición de fuera de juego cuando se ejecuta el pase, se concederá el fuera de juego al jugador que se considere más activo e intente jugar el balón.
17. Con respecto a las "Entradas", se produce una entrada cuando un jugador establece contacto con el balón en una jugada en el terreno de juego en la que le quita el balón al jugador que tenía posesión del mismo.
18. El jugador placado debe estar claramente en posesión del balón antes de realizar el placaje.
19. Se considera una entrada ganada cuando al jugador quien hace la entrada, o uno de sus compañeros recupera la posesión como resultado del desafío, o que el balón sale del juego y está "seguro".
20. Se considera que se ha perdido una entrada cuando el balón pasa a un jugador del equipo contrario.
21. Ambas entradas se consideran correctas. Sin embargo, el resultado (ganarla o perderla) es diferente según el lugar al que se dirija el balón tras realizarla.
22. No se considera una entrada cuando un jugador intercepta un pase por cualquier medio.
23. Las entradas perdidas son aquellas en las que un jugador intenta hacerse con el balón y no lo consigue: se calculan sumando las faltas con una clasificación de intento de entrada al número de veces que un jugador pierde un regate (juego perdido).
24. Un despeje es una acción defensiva en la que un jugador patea el balón lejos de su propia portería sin ningún receptor específico.
25. La interceptación se produce cuando un jugador anticipa el pase de un oponente e intercepta el balón moviéndose hacia la línea del pase previsto.
26. El pase bloqueado se produce cuando un jugador intenta cortar un pase del adversario de cualquier manera. Es similar a la interceptación, salvo que hay mucha menos lectura del pase.
27. Bloqueo: se produce cuando un jugador bloquea un tiro a puerta de un jugador contrario.

Visión general de los mercados específicos

Ofertas de cuotas mejoradas

Los clientes sólo pueden apostar a una oferta de cuotas mejoradas para cualquier partido, nos reservamos el derecho de anular las apuestas cuando los clientes hayan realizado más de una apuesta.

Tiempo de las apuestas

1. Las apuestas a la hora del primer/último gol, a la hora del primer córner, a la hora de la primera reserva y a los intervalos se valorarán según la hora mostrada por la principal cadena de televisión del Reino Unido que retransmita el partido.
2. Para el mercado de la hora del primer córner, se tendrá en cuenta la hora en la que se lanza el córner.

3. Para el mercado de la hora de la primera entrada, se tendrá en cuenta la hora en que se muestre la tarjeta al jugador.
4. En caso de disputa, la decisión de Opta Index será definitiva.
5. Para las apuestas pre-partidos, las clasificatorias de división no cuentan a efectos de las apuestas mutuas de división, es decir, las apuestas se resuelven en función de la clasificación final de la liga antes de los play-offs. Cualquier descenso de categoría/deducción de puntos posteriores al último partido de la temporada se considerarán sobre la base de "jugar o no jugar".

No suspender en el momento del saque de salida

6. En relación con los mercados de fútbol que están programados para ser puestos en juego, Betfair pretende hacer todo lo posible para poner en juego dichos mercados en el momento del saque inicial y suspender dichos mercados cuando se produzca un Evento Material (véase la definición de "Evento Material" más abajo). Sin embargo, Betfair no garantiza que los mercados se suspendan y que se pongan en juego en el momento del saque inicial.
7. Si el evento se cancela o se suspende antes del inicio del mismo, Betfair se reserva el derecho de anular la apuesta y los créditos de participación se devolverían a la cuenta de los jugadores.
8. Si el evento se cancela o se suspende una vez que ha comenzado, Betfair se reserva el derecho de anular aquellas apuestas realizadas sobre hechos o circunstancias de eventos que hubieran ocurrido posteriores a la suspensión.
9. Ninguna apuesta se considerará concluida si no ha sido confirmada por Betfair.
10. Para efectos de esta regla, se entenderá por "Acontecimiento material" la anotación de un gol, la concesión de un penalti, la expulsión de un jugador o una decisión del VAR.

Partidos suspendidos, aplazados, cambiados de sede o no jugados

1. Si se aplaza un partido, todas las apuestas indeterminadas serán anuladas, siempre y cuando el partido no comience antes de las 23:59 hora local (o si Betfair cree que el partido no habrá comenzado a esa hora) en su fecha programada.
2. Los partidos que se reprogramen antes de la fecha de inicio programada no se considerarán aplazamientos y todas las apuestas se mantendrán, siempre y cuando la fecha reprogramada esté dentro de las 72 horas de la hora de inicio original.
3. Si el lugar de celebración de un partido es distinto al indicado en nuestra página web, la apuesta se mantendrá, siempre y cuando el partido no haya sido trasladado al campo del adversario, en cuyo caso el partido se declarará nulo.
4. Si un partido comienza, pero se abandona posteriormente, todas las apuestas indeterminadas se anularán, siempre y cuando el partido no se juegue hasta su finalización antes de la medianoche hora local de su fecha prevista.

Primer/último goleador

5. Los goles en portería propia no cuentan para la liquidación de las apuestas al primer/último goleador.

6. Las apuestas al primer goleador se anularán si dicho jugador no participa en el partido, o si entra en juego después de que se haya marcado el primer gol.
7. Se hace todo lo posible para citar las cuotas del primer/último jugador en marcar, para todos los jugadores posibles. Sin embargo, las probabilidades para otros jugadores están disponibles bajo petición y contarán como ganadores si marcan el primer/último gol aunque no estén nombrados en nuestras listas.
8. Las apuestas al último goleador se anularán si ese jugador no participa en el partido o si no entra como sustituto. En caso de una disputa sobre la adjudicación de un gol del primer/último goleador o del goleador especial, se resolverá de acuerdo con el resultado dado por el órgano de gobierno de esa liga dentro de las 24 horas siguientes al pitido final. Cualquier cambio posterior en el resultado se ignorará a efectos de la resolución.

Apuesta al primer goleador

1. Las apuestas mutuas se determinarán únicamente para el primer gol, el segundo gol, el tercer gol, el cuarto gol y el quinto gol. Los jugadores que no marquen hasta después del quinto gol serán tratados como selecciones perdedoras. Si se marcan menos de cinco goles en un partido determinado, Betfair liquidará las apuestas sobre los goles que se marquen. Si no se marca ningún gol, todas las apuestas mutuas se considerarán apuestas perdedoras.
2. Si un jugador entra en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol, tanto la parte de la apuesta ganadora como la de la colocada se anularán, a menos que el primer gol sea en portería propia, en cuyo caso las apuestas se mantendrán. Si un jugador es expulsado o sustituido antes de que se marque el primer gol, las apuestas a esa selección se considerarán perdedoras.
3. Si un jugador marca el primer gol del partido, tanto la parte de "ganador" como la de "posición" se considerarán ganadoras. Si un jugador marca el segundo, tercer, cuarto o quinto gol, solo la parte de "ganador" se considerará ganadora.
4. Un jugador no puede conseguir dos posiciones; es decir, si marca el segundo y el tercer gol, sólo el segundo gol se considera como ganador.
5. No se aceptan las apuestas Each Way (G/P) a ningún goleador, al último goleador, a los goleadores del primer equipo ni a los pronósticos. Si alguna de estas apuestas se acepta por error, se invertirá la totalidad de la apuesta como apuesta de "sólo ganador".
6. No se aceptan las apuestas de "sólo posición".
7. Las prórrogas no cuentan.
8. Los goles en portería propia no cuentan. En los casos en los que un gol en portería propia sea uno de los cinco primeros goles, el sexto gol se determinará como ganador en la parte de la apuesta de posición. Si dos de los cinco primeros goles son en portería propia, el sexto y el séptimo gol se determinarán como ganadores en la parte de posición de la apuesta Each Way (G/P), etc. En todos los demás casos se aplican las reglas de fútbol de Betfair.

Goles en cualquier momento

1. Un jugador será considerado como un corredor y las apuestas se mantendrán si el jugador juega cualquier parte del partido.

2. Los goles marcados en el tiempo reglamentario sólo cuentan para este mercado. Los goles marcados en la prórroga o en la tanda de penaltis no cuentan.
3. Los autogoles no cuentan.

Apuestas en vivo de goleador

Los goles propios no cuentan para el primer/segundo o para los siguientes goleadores. Si algún gol es en portería propia, el resultado del siguiente mercado de goleador contará para la liquidación del original - por ejemplo, el segundo gol del partido es un gol en portería propia. El autor del tercer gol se considerará como ganador de los mercados del segundo y del tercer goleador.

Figura del partido

1. Para los partidos nacionales en directo por Sky Sports, el mercado se determinará en función de a quién otorgue el premio Sky durante su emisión en directo. Si no se otorga el premio durante la emisión en directo, el resultado se determinará en función del jugador que aparezca como figura del partido en el informe del partido en skysports.com. Si el resultado en skysports.com es diferente al resultado de la transmisión en vivo de Sky, los mercados se determinarán según el resultado de la transmisión en vivo.
2. En el caso de los partidos nacionales en directo en BT Sports Man, BBC e ITV, las apuestas a la figura del partido también se determinarán en función de quién nombre la emisora durante el programa. En el caso de los partidos en estos canales, si no se nombra a ningún jugador durante el programa, se anularán todas las apuestas. El jugador debe ser nombrado específicamente como la figura del partido y no simplemente referido como la figura del partido por uno de los expertos.
3. Para los partidos que se retransmiten en directo en Sky Sports y en otro canal, se dará preferencia a Sky Sports, a menos que Betfair haya indicado específicamente en el nombre del mercado que el resultado se determinará según el premio oficial del torneo o del patrocinador.
4. Asimismo, el premio oficial del torneo o del patrocinador indicado en el nombre del mercado tendrá preferencia sobre el premio de los expertos de BT, BBC e ITV.
5. Cualquier jugador que salte al campo durante cualquier parte de un partido será considerado como corredor a efectos de liquidación. Sólo se considerarán no participantes los jugadores que no estén en la plantilla o los suplentes no utilizados.

Número de saques de esquina / Número de goles / Reservas

1. Estos son conocidos como *spreads* especiales. Las apuestas en *spreads* especiales sólo se aceptan en los partidos para los que los anunciamos.
2. Las apuestas al número de goles incluyen los goles en portería propia.
3. Las tarjetas de los directivos, entrenadores o jugadores que aún no han participado en el partido (es decir, los suplentes) no cuentan.
4. En caso de abandono del partido, todas las apuestas sobre diferenciales especiales serán anuladas, a menos que se haya obtenido la cuota máxima. Por ejemplo, si un cliente apuesta por 12 o más córners en un partido y ese partido se

abandona cuando ya se han lanzado 13 córners, esa apuesta será ganadora y todas las demás apuestas a córners serán perdedoras.

5. Las apuestas al "número de saques de esquina" se refiere a los saques de esquina ejecutados y no a los saques de esquina concedidos.

Resultado de medio-tiempo

1. Las apuestas en el resultado del medio tiempo se determinan por el resultado de un partido en el medio tiempo, incluyendo todo el tiempo de descuento y el tiempo de parada.

Índice de tarjetas / Total de tarjetas

1. Las apuestas sobre el "índice de tarjetas" se resuelven de la siguiente manera: Tarjeta amarilla = 10 puntos; Tarjeta roja = 25 puntos.
2. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla y posteriormente es expulsado, esto cuenta como 35 puntos.
3. El máximo de puntos de amonestación que un jugador puede recibir en un partido es de 35 puntos.
4. Las amonestaciones sólo contarán para los jugadores que participen en el partido. Las amonestaciones a directivos, entrenadores o fuera del terreno de juego no contarán.
5. Las reservas realizadas durante el descanso contarán, pero las realizadas después del pitido final no contarán.
6. Se aplican restricciones en cuanto a las selecciones especiales de *spread* que pueden combinarse con las apuestas acumulativas.
7. En el caso de la primera amonestación, si más de un jugador es amonestado en el mismo incidente, el primer jugador al que el árbitro del partido muestre una tarjeta será considerado como el ganador.
8. Tanto las tarjetas amarillas como las rojas cuentan para este mercado.
9. El tiempo de las tarjetas se determinará en función de la hora del partido en la que se muestre la tarjeta amarilla o roja y no en el momento en que se produzca la falta o la infracción. Las tarjetas mostradas durante el medio-tiempo (antes de que comience la segunda parte) se contabilizarán como tarjetas mostradas en la primera parte a efectos de la liquidación de todos los mercados relevantes.
10. La apuesta por el índice de tarjetas se refiere a qué equipo obtiene más puntos del índice de tarjetas durante el partido.
11. Para cualquier apuesta realizada sobre el número total de tarjetas que se concederán (por ejemplo, en total, a un equipo o a un solo jugador/grupo de jugadores), un jugador al que se le hayan mostrado dos tarjetas amarillas (y, por lo tanto, se le haya mostrado finalmente una tarjeta roja) o un jugador al que se le haya mostrado una tarjeta amarilla seguida de una tarjeta roja directa se considerará, a efectos de liquidación, que se le han mostrado dos (en lugar de tres) tarjetas en cada caso. Para evitar cualquier duda, la concesión de una tarjeta roja directa se considerará, a efectos de liquidación, como una sola tarjeta.

Jugador amonestado

Para las apuestas a "jugador amonestado".

- El jugador será considerado como jugador designado y las apuestas se mantendrán en caso de que participe en el partido.
- Sólo se contabilizarán las amonestaciones en el tiempo reglamentario (90 minutos de juego).
- Las reservas llevadas a cabo durante el medio-tiempo contarán; sin embargo, las reservas llevadas a cabo después del pitido final no cuentan.
- Las reservas de jugadores que aún no han participado en el partido (es decir, los suplentes) no cuentan.

Descenso

Si un equipo desciende de una liga porque, al final de una temporada, ha terminado dentro de las posiciones de descenso que son relevantes para esa liga (es decir, normalmente cualquiera de las tres últimas posiciones de la liga), las apuestas sobre el descenso de ese equipo se liquidarán como apuestas ganadoras. Si, de lo contrario, un equipo es descalificado, expulsado o eliminado de una liga (es decir, en circunstancias distintas a las de haber terminado la temporada dentro de las posiciones de descenso pertinentes: (i) si dicho equipo es descalificado, expulsado o retirado de la liga antes de que comience la temporada en cuestión, todas las apuestas en el mercado afectado serán anuladas (y posteriormente se cargará un nuevo mercado) y (ii) si dicho equipo es descalificado, expulsado o retirado de la liga después de que haya comenzado la temporada en cuestión (o si el organismo rector aplicable determina, durante la temporada, que el equipo será expulsado o retirado de la liga tras la conclusión de la temporada), todas las apuestas al equipo afectado serán anuladas. Para evitar cualquier duda, si se impone una deducción de puntos a un equipo de tal manera que termine la temporada dentro de los puestos de descenso correspondientes a la liga aplicable, las apuestas a que dicho equipo descienda se valorarán como apuestas ganadoras.

Especial de goles y reservas

- (Dobles de jugador que marcará/jugador que será fichado).
- Para ganar, debe pronosticar con éxito que un jugador marcará en un partido seleccionado y también que un jugador será fichado en tiempo normal. Los jugadores se considerarán participantes y las apuestas se mantendrán si participan en el partido. Si alguno de los dos jugadores no participa, se aplicarán los precios de los pronósticos simples.

Scorecasts

- Los dobles de primer jugador en anotar/anotar correctamente están ahora disponibles en partidos seleccionados.
- Para ganar, debes pronosticar con éxito tanto el jugador que marcará el primer gol en un partido seleccionado como el resultado correcto después de los 90 minutos de juego.
- Si se selecciona un jugador que entra en juego después de que se haya marcado el primer gol o que no participa en el partido, la apuesta se resolverá como un resultado correcto simple.

- En caso de abandono del partido, las apuestas se anularán a menos que se haya marcado un gol antes del abandono, en cuyo caso las apuestas se valorarán como apuestas sencillas sobre el primer goleador seleccionado a la cuota correspondiente.
- En caso de que todos los goles del partido sean en portería propia, todas las apuestas se valorarán como simples al marcador correcto.

Especiales de Tiros entre los tres palos

- Para cualquier apuesta en la que un jugador logre un número de tiros entre los tres palos, se utilizará la determinación final de los Datos Oficiales de la OPTA para determinar el número de tiros entre los tres palos que logró el jugador en cuestión
- Un tiro entre los tres palos se define como cualquier intento de gol que entre en la red, independientemente de la intención; o
- Es un intento claro de gol que habría entrado en la red de no ser porque el portero lo salvó o porque lo detuvo un jugador que era el último hombre y el portero no tenía ninguna posibilidad de evitar el gol (bloqueo en la última línea).
- Los tiros que golpean directamente el marco de la portería no se cuentan como tiros a puerta, a menos que el balón entre y se conceda como gol.
- Los disparos bloqueados por otro jugador, que no sea el último hombre, no se cuentan como disparos a puerta.
- Todas las apuestas de tiros entre los tres palos se calculan sobre la base de 90 minutos de juego (más el tiempo de descuento), a menos que se indique lo contrario.
- Para tiros/tiros entre los tres palos de cualquier jugador, todas las apuestas realizadas en los jugadores que no participen en el partido se anularán. Los jugadores se considerarán participantes si se incorporan al partido en cualquier momento durante los 90 minutos de partido más el tiempo añadido.

Partidos míticos

- Las apuestas "Partido Mítico" se ofrecen sobre el mayor número de goles, tiros de esquina o tarjetas amarillas (según corresponda) conseguidos por, o concedidos a, dos equipos que están jugando en partidos diferentes. Por ejemplo, si se van a disputar partidos entre el Equipo A y el Equipo B (por un lado) y el Equipo C y el Equipo D (por otro), podríamos ofrecer un Mercado de Partido Mítico sobre si, dentro de esos partidos, el Equipo A marca más goles, o se le conceden más tiros de esquina o tarjetas amarillas, que al Equipo C (aunque esos equipos estén jugando en partidos distintos).
- Si ambos equipos marcan el mismo número de goles, consiguen el mismo número de tiros de esquina o reciben el mismo número de tarjetas amarillas (según corresponda), el empate es la selección ganadora.
- La siguiente convocatoria de ambos equipos se mostrará en la página web.
- Si el siguiente partido de un equipo se juega en un día diferente al que se muestra en la página web, todas las apuestas del Partido Mítico que incluyan a dicho equipo serán anuladas.

- Para que las apuestas de partido mítico entre los equipos en cuestión sean válidas, el organismo oficial de la competición (por ejemplo, la FA Premier League o la FIFA) deberá completar el partido correspondiente y confirmar su resultado.
- En el caso de que un partido no comience o que se acorte debido a factores externos (por ejemplo, condiciones imposibles de jugar, problemas de seguridad, fallos técnicos), todas las apuestas míticas de partido que impliquen a cualquiera de los dos equipos que compiten serán anuladas.
- Si un árbitro acorta un partido por cualquier motivo (p. ej., juego sucio), se anularán todas las apuestas míticas que impliquen a cualquiera de los dos equipos participantes.

Doble oportunidad

- Una apuesta de doble oportunidad le permite cubrir dos de los tres posibles resultados de un partido de fútbol con una sola apuesta.
- Equipo local y empate - Su apuesta es ganadora si el equipo local gana o empata el partido.
- Equipo visitante y empate - Su apuesta es ganadora si el equipo visitante gana o empata el partido.
- Equipo local y equipo visitante - Su apuesta es ganadora si el equipo local o el equipo visitante gana el partido.
- Se aplican las reglas normales de las apuestas de 90 minutos.

Minutos de gol

- El mercado de minutos de gol es el total del tiempo en minutos de cada gol marcado. Un gol marcado a los 23 minutos y 25 segundos se contabilizará como el minuto 24.
- Todos los goles en el tiempo de descuento se contabilizarán como 45 para el tiempo de descuento al final de la primera parte o 90 para el tiempo de descuento al final de la segunda parte.
- Esta apuesta es sólo de 90 minutos - la prórroga y los penaltis no cuentan.
- Para los minutos de gol del equipo, los goles en propiedad cuentan para el equipo al que se le concede el gol.

Insurebet primer goleador

- El precio ofrecido es para que el jugador marque el primer gol del partido. Si el jugador no marca el primer gol del partido, pero sí marca un gol en el partido, se devuelve el importe de la apuesta.

Apuesta directa de Insurebet

- El precio ofrecido es para que el equipo gane el torneo. Si el equipo no gana pero queda segundo, se devuelve la apuesta.

Asistencias en primer lugar y en cualquier momento

- La liquidación de este mercado será tomada de Opta.

- En el caso de que Opta no ofrezca un resultado para la asistencia del primer gol, la apuesta se aplicará para el segundo gol y continuará con el tercer gol, etc. hasta que se conceda una asistencia de gol.
- Si un jugador gana un penalti o un tiro libre que conduce a un gol, este no contará como una asistencia.
- Las apuestas realizadas en la primera asistencia se anularán si ese jugador no participa en el partido o si entra en juego después de que se haya marcado el primer gol (y cuando se conceda una asistencia para ese gol).
- Para el mercado de la primera asistencia únicamente, si un jugador entra en el terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol (y cuando se conceda una asistencia para ese gol), la apuesta se anulará. Si un jugador es expulsado o sustituido antes de que se marque el primer gol (y cuando se conceda una asistencia para ese gol) las apuestas a esa selección se considerarán perdedoras.
- Según lo determinado en las directrices de liquidación de Opta, la asistencia de gol se refiere al toque final (pase o cualquier otro toque) que lleve al receptor del balón a anotar un gol. Si el toque final (como se define en negrita) es desviado por un jugador del equipo contrario, al iniciador solo se le atribuirá la asistencia de gol si existe la probabilidad de que el receptor recibiera el balón en el caso de que este no hubiera sido desviado. En los goles en propia meta, los tiros libres directos, los goles directos desde el saque de tiros de esquina y los penaltis no se concede una asistencia de gol.

Reglas del jugador en cada tiempo

- Usted apuesta por que un jugador designado alcance la estipulación indicada tanto en el primer tiempo como en el segundo.
- Si el jugador designado logra la estipulación indicada en la selección, entonces la selección se liquidará como ganadora (por ejemplo, si la selección es que Harry Kane tenga 1 o más asistencias en cada mitad y tiene una asistencia en la primera mitad y una asistencia en la segunda mitad, se liquidará como ganadora).
- Si el jugador nominado no participa en la primera mitad del partido, o incluso en cualquier parte del mismo, la selección será nula (por ejemplo, si la selección es que Harry Kane marque 1 o más goles en ambas mitades y Harry Kane es suplente, pero entra durante o después del descanso, o no participa en absoluto, la selección será nula).
- Si el jugador nominado juega cualquier parte de la primera mitad, y no logra la estipulación de la primera mitad, entonces la selección es perdedora independientemente de la duración de su participación en la primera o segunda mitad (por ejemplo, si la selección es Harry Kane para tener 1 o más tiros a puerta en cada mitad, y él comienza el partido / entra durante la primera mitad y no registra un tiro a puerta durante la primera mitad, esta selección será perdedora independientemente de su participación en la segunda mitad).
- Si el jugador nominado juega cualquier parte de la primera mitad, y alcanza la estipulación establecida, pero es posteriormente retirado antes o durante el descanso y no juega en la segunda mitad, entonces esta selección será nula (por ejemplo, si la selección es Harry Kane para marcar 1 o más goles en cada mitad

y asistir 1 o más goles en cada mitad, y marca Y asiste en la primera mitad pero es retirado antes o durante el descanso, es decir, no juega en la segunda mitad, entonces la selección es nula. En este caso, sin embargo, si marcó pero no asistió en la primera parte, la selección sería perdedora, ya que coincide con el punto anterior).

Wincast

- Dobles de jugador a marcar/resultado del partido.
- Para ganar, debe pronosticar con éxito el gol de un jugador en un partido seleccionado así como el resultado del partido después del tiempo reglamentario.
- Si se selecciona un jugador que no participa en el partido, todas las apuestas se anularán independientemente del resultado del partido.
- Se considerará que un jugador es un corredor y las apuestas se mantendrán si el jugador participa en el partido.
- En caso de abandono del partido, todas las apuestas serán anuladas.

Apuestas de hándicap

- Para decidir los resultados de las apuestas con hándicap, el resultado real del partido (equipo A contra equipo B) se ajusta en función del hándicap. Si se selecciona el equipo A o el equipo B, el ajuste del hándicap se aplica a los goles marcados por ese equipo. Si se selecciona el empate, entonces el ajuste de hándicap se aplica al Equipo A.

Por ejemplo, los mercados de hándicap se muestran como:

Equipo A (-1)

7/2 Empate (-1) 3/1

Equipo B (+1) 8/15

Si el equipo A gana por 2 o más goles, todas las apuestas al equipo A (-1) serán ganadoras. Las apuestas al empate (-1) y al equipo B (+1) serán perdedoras. (Por ejemplo, si el equipo A gana 2-0, se convierte en el equipo A 1-0 después del ajuste de -1, por lo que el equipo A es el ganador del hándicap).

Si el equipo A gana por exactamente 1 gol, entonces todas las apuestas al empate (-1) serán ganadoras. Las apuestas al Equipo A (-1) y al Equipo B (+1) serán perdedoras (por ejemplo, el Equipo A 1-0 se convierte en 0-0 tras el ajuste de -1 al equipo local, por lo que es un empate con hándicap).

Si el partido termina en empate o el equipo B gana por cualquier número de goles, entonces todas las apuestas al equipo B (+1) serán ganadoras. Las apuestas al empate (-1) y al equipo A (-1) serán perdedoras. (por ejemplo, Equipo A 1-1 Equipo B se convierte en Equipo A 1-2 Equipo B después del ajuste de +1 al Equipo B, por lo que el Equipo B es el ganador del hándicap).

Hándicaps asiáticos

- Un hándicap asiático es un mercado en el que se aplica un hándicap al partido para igualar los precios.
- El favorito en un partido tendrá un hándicap negativo representado con un símbolo (-) y tendrá que ganar por más goles que el hándicap para ser ganador.

- El forastero del partido recibirá un hándicap positivo representado con un símbolo (+) que se sumará al resultado final.
- El hándicap se añadirá a un solo lado.
- Los mercados de hándicap asiático de medio tiempo se resolverán con el resultado de medio tiempo.
- Hay tres tipos de hándicap asiático:

(i) Hándicap del balón entero (por ejemplo, Equipo A -0, Equipo A -1.0, Equipo A -2.0)

- El hándicap se aplica al resultado final del partido y el equipo con más goles después de aplicar el hándicap será el ganador. Si el número de goles de cada equipo está igualado después de aplicar el hándicap, se producirá un empate y se devolverá la apuesta.
Ejemplo: Equipo A -2.0, Equipo B +2.0.
- Si el equipo A gana por tres o más goles, todas las apuestas al equipo A serán ganadoras y las apuestas al equipo B serán perdedoras
- Si el equipo A gana por exactamente dos goles, todas las apuestas en el mercado serán rechazadas y se devolverá el importe apostado en ambos lados.
- Si el equipo A gana exactamente por un gol, el partido termina en empate o el equipo B gana el partido, todas las apuestas al equipo B serán ganadoras y las apuestas al equipo A serán perdedoras.

(ii) Hándicaps de medio balón (por ejemplo, Equipo A -0,5, Equipo A -1,5, Equipo A -2,5)

- El hándicap se aplica al resultado final del partido y el equipo con más goles después de aplicar el hándicap será el ganador.
Ejemplo: Equipo A -1,5, Equipo B +1,5
- Si el equipo A gana por dos o más goles, todas las apuestas al equipo A serán ganadoras y las apuestas al equipo B serán perdedoras.
- Si el equipo A gana por exactamente un gol, el partido termina en empate o el equipo B gana el partido, todas las apuestas al equipo B serán ganadoras y las apuestas al equipo A serán perdedoras.

(iii) Hándicaps de balón dividido (por ejemplo, Equipo A -0 y -0,5, Equipo A -0,5 y -1,0, Equipo A -1,0 y -1,5)

- Un hándicap de bola dividida es aquel en el que el nivel de favoritismo está entre una media bola y una bola entera. En este caso, su apuesta se divide a partes iguales entre el hándicap de bola entera y el de media bola.
Ejemplo: Equipo A -1.0 y -1.5, Equipo B +1.0 y +1.5
- Si hace una apuesta de 100 euros al equipo A -1,0 y -1,5, su apuesta se divide en dos apuestas de 50 euros. La primera apuesta es a la Balanza Entera (Equipo A -1.0) y la segunda apuesta es a la Balanza Media (Equipo A -1.5).
- Si el equipo A gana por dos o más goles, todas las apuestas al equipo A serán ganadoras y las apuestas al equipo B serán perdedoras.
- Si el equipo A gana por exactamente un gol, la apuesta al equipo A -1.0 será reembolsada y la apuesta al equipo A -1.5 será perdedora. La apuesta por el Equipo B +1.0 será reembolsada y la apuesta por el Equipo B +1.5 será ganadora.
- Si el partido termina en empate o el equipo B gana el partido, todas las apuestas al equipo B serán ganadoras y las apuestas al equipo A serán perdedoras.

Mercados de tiros de esquina

1. Las apuestas al número de tiros de esquina se refieren al número de tiros de esquina lanzados y no a los tiros de esquina concedidos.
2. Para los mercados de tiros de esquina, se tendrá en cuenta el momento en que se lanza el tiros de esquina, y no el momento en que se concede.
3. Para los mercados de tiros de esquina "pares o impares", el 0 se cuenta como un número par.
4. Los tiros de esquina múltiples se refieren al número de tiros de esquina del primer tiempo multiplicado por el número de tiros de esquina del segundo tiempo.
5. Los tiros de esquina múltiples del equipo se refieren al número de tiros de esquina del equipo, en la primera mitad, multiplicado por el número de tiros de esquina del equipo en la segunda mitad.
6. Los mercados de "Carrera a X tiros de esquina" se resolverán para el equipo que llegue primero a "X" tiros de esquina. Por ejemplo, la "Carrera a 3 tiros de esquina" se decidirá por el primer equipo que saque 3 tiros de esquina en el partido.

Carrera por la expulsión en la Premier League

1. Apuestas sencillas únicamente.
2. Se aplica al siguiente entrenador que deje su puesto por cualquier medio, ya sea dimitiendo o siendo despedido.
3. Cualquier entrenador en "licencia de jardinería" será considerado el ganador de este mercado.
4. Si ningún entrenador se va antes del último partido de la Premier League de la temporada actual, la selección "Ningún entrenador se va" será considerada como la ganadora de este mercado y todas las demás selecciones serán perdedoras.

Ambos equipos marcan y no hay empate

- La selección "Sí" significa que ambos equipos marcan y que uno de los equipos gana el partido.
- Sin selección significa todos los demás resultados.

Mercados al minuto siguiente

Ahora ofrecemos apuestas en directo sobre lo que ocurrirá en el próximo minuto en determinados partidos. Las reglas de liquidación para estos mercados son las siguientes:

1. La liquidación en todos los casos utilizará la hora del evento que nos proporcione nuestro proveedor de datos (dicho proveedor de datos será seleccionado por nosotros a nuestra absoluta discreción de vez en cuando).
2. Si no se produce ninguno de los resultados indicados durante el periodo indicado, todas las apuestas se liquidarán como apuestas perdedoras.
3. Para la selección de "gol", se considerará que se ha marcado un gol en el momento en que el balón cruce completamente la línea de gol dentro de los límites de los postes de la portería, siempre que el árbitro conceda finalmente el gol. Por ejemplo, si el balón cruza completamente la línea de meta pero no se concede el gol porque, por ejemplo, se cometió una falta antes de que el balón cruzara la línea o porque el árbitro no creyó que el balón había cruzado la línea, no se

considerará que se ha marcado un gol. Los goles en portería propia contarán para la liquidación de este mercado.

4. Para la selección de "tiro libre", se considerará que se ha concedido un tiro libre en el momento en que el árbitro y el árbitro asistente señalen cualquiera de los siguientes casos: Un tiro libre directo tras una falta, un tiro libre indirecto tras una falta o una infracción de fuera de juego, pero no un tiro penal, un tiro de esquina o un balón parado.
5. Tiro libre directo para goles / disparos: los tiros libres directos son cualquier intento creado directamente desde el propio tiro libre.
6. Para la selección de tiro de esquina, se considerará que se ha concedido un tiro de esquina en el momento en que el árbitro y/o el árbitro asistente señalen la concesión de un tiro de esquina.
7. Para la selección de "saque de meta", se concederá un saque de meta y se cronometrará según el momento en que el árbitro y/o los árbitros asistentes lo indiquen. Un saque de manos del portero o un tiro libre ejecutado por el portero no es un saque de meta.
8. Para la selección de "saque de banda", se considerará que se ha concedido un saque de banda en el momento en que el árbitro y / o el árbitro asistente señalen la concesión del mismo.

Resultado correcto en la prórroga

Este mercado se aplica al resultado durante la prórroga únicamente. Para efectos de este mercado, el marcador se considerará 0-0 al comienzo de la prórroga.

Mercados de 10 minutos

- Los mercados "Gol marcado X - Y" se definen como apuestas sobre si habrá un gol marcado por uno de los equipos dentro del periodo de tiempo X - Y del reloj del partido del evento. Sólo los goles marcados dentro de ese periodo de tiempo contarán para la liquidación. Su selección debe ganar por el número de goles especificado en la apuesta. Si la selección gana por menos de la cantidad requerida, su apuesta *Kicker* es perdedora.
- Los mercados de "Tiro de esquina concedido X - Y" se definen como apuestas sobre si habrá un tiro de esquina concedido a uno de los equipos dentro del periodo de tiempo X - Y del reloj del partido del evento. Sólo los goles marcados dentro de ese periodo de tiempo contarán para la liquidación.
- Los mercados de "Tarjeta mostrada X - Y" se definen como apuestas sobre si se mostrará una tarjeta amarilla o roja a un jugador dentro del periodo de tiempo X - Y del reloj del partido. Sólo se tendrán en cuenta los goles marcados dentro de ese periodo.

Reglas de natación

Reglas de natación:

- Todas las pruebas de *natación* están sujetas a la Regla 4 (a menos que se indique lo contrario). Las deducciones de la Regla 4 se aplicarán al precio que tenía el nadador retirado en el momento de realizar la apuesta.

- En caso de descalificación, la ceremonia de entrega de medallas/podio contará como resultado final y determinará la liquidación de las apuestas.
- Las apuestas realizadas antes del inicio de la competición se liquidan en condiciones pre-partido. Por lo tanto, se perderán las apuestas de los competidores que no participen o que se retiren después del inicio.

Reglas del tenis de mesa

- En caso de que un partido de tenis de mesa no se celebre o de que un jugador reciba un *walkover*, las apuestas para este partido se considerarán nulas.
- En caso de que un partido comience pero no se complete, todos los mercados se anularán a menos que su resultado ya se haya decidido de forma inequívoca.
- No participantes: Se reembolsarán las apuestas de los jugadores o equipos retirados antes del comienzo de un evento. Nos reservamos el derecho de deducir el equivalente a la regla 4 (c) de Tattersall para reflejar la devolución de las apuestas de los no participantes.

Reglas del tenis

1. Cuando un jugador o pareja se retira o es descalificado, se tomarán las siguientes medidas:

Momento de la retirada/descalificación	Retirada/Descalificación antes del final del primer set		Retirada/Descalificación después del final del 1er set		
	Probabilidades del mercado	Todos los demás mercados	Probabilidades del partido	Probabilidades del partido	Todos los demás mercados
Mercado	Probabilidades del mercado	Todos los demás mercados	Probabilidades del partido	Probabilidades del partido	Todos los demás mercados
Tipo de Torneo	ATP/WTA/Grand Slam/Challenger/ Davis & Fed Cup/ITF/Exhibitions	ATP/WTA/Grand Slam/Challenger/ Davis & Fed Cup/ITF/Exhibitions	ATP/WTA/Grand Slam/Challenger/ Davis & Fed Cup	ITF/Exhibitions	ATP/WTA/Grand Slam/Challenger/ Davis & Fed Cup/ITF/Exhibitions
Liquidación	Nulo	Nulo (si es indeterminado)	Ganancia / nulo	Nulo	Nulo (si es indeterminado)

- Si un jugador o una pareja se retira o es descalificado en un partido de la ITF o de exhibición: todas las apuestas del partido (es decir, las apuestas realizadas al ganador de un partido determinado) se anularán independientemente de la fase del partido en la que se produzca el retiro.
- En todas las demás competiciones (i) todas las apuestas de partido (es decir (ii) si la retirada/descalificación se produce tras la conclusión del primer set, el jugador o la pareja que pase a la siguiente ronda (o que gane el torneo en el caso de una final) se considerará ganador, a efectos de las apuestas de partido, y las apuestas de partido realizadas al jugador o la pareja que se retire se anularán (y las apuestas correspondientes se reembolsarán en consecuencia).
- Los demás mercados (es decir, los mercados de apuestas de partido) para todos los eventos se anularán cuando un jugador o una pareja se retiren o sean descalificados (independientemente de que la retirada se produzca durante o después del primer set), a menos que el resultado de la apuesta se haya determinado inequívocamente antes del momento de la retirada/descalificación (en cuyo caso, la apuesta se mantendrá y se liquidará en consecuencia).

2. Todas las apuestas de tenis (incluidas las especiales) se liquidarán de acuerdo con la página web oficial del organismo rector de cada torneo.

3. En el caso de cualquier disputa de liquidación, la decisión de Betfair es definitiva.

4. En caso de que se modifique el número de sets (o juegos por set) que se van a disputar, las apuestas de partido (es decir, las apuestas realizadas al ganador de un partido determinado, excluyendo, para evitar dudas, cualquier apuesta de hándicap) y las apuestas "A ganar el primer set" se mantendrán (excepto cuando el número de sets se reduzca a uno a partir de un número mayor de sets, en cuyo caso dichas apuestas se anularán). Todas las apuestas en otros mercados serán anuladas. Cuando se modifique el formato del set final (por ejemplo, se modifique el número de juegos que se van a disputar en ese set) pero el número de sets que se van a jugar siga siendo el mismo, las apuestas para los mercados de apuestas de partido se mantendrán.

5. En caso de que un evento de tenis no se celebre o si un jugador recibe un *walkover*, las apuestas a este evento se considerarán nulas. (El evento se refiere a un único enfrentamiento entre jugadores, y no al torneo en sí).

6. En caso de que se produzca un cambio en alguno de los siguientes aspectos, todas las apuestas se mantendrán:

- a) Un cambio en el tipo de pista (de interior a exterior o viceversa).
- b) Un cambio de superficie de juego (antes o durante un partido).
- c) Un cambio de sede.
- d) Un cambio en la programación que afecte a la hora o a la fecha de un partido.

7. En caso de que un jugador, pareja o equipo no participe en un torneo (es decir, que se retire antes del comienzo de su primer partido), todas las apuestas (incluidas las de

ganador del torneo, cuartos o especiales) que incluyan a dicho jugador, pareja o equipo serán anuladas y las apuestas se reembolsarán en consecuencia. Los mercados pueden estar sujetos a una deducción de la Regla 4.

8. Un torneo debe completarse en su totalidad para que todos los mercados relacionados con el resultado se mantengan. Esto incluye: Nombrar a los finalistas, Llegar/No llegar a la Xª ronda, Big Guns, Etapa de eliminación o cualquier especial del torneo. Para los mercados de Etapa de eliminación y de no llegar a la final, un jugador debe jugar al menos un punto durante el torneo para que las apuestas sean válidas.

9. Mercados relacionados con el Total de Partidas/Handicap - Para efectos de dichos mercados, un *tie-break* se cuenta como una partida. Los puntos o juegos perdidos contarán a efectos de la liquidación final.

10. *Tie-breaks* de campeones

- En algunas competencias, los partidos que llegan a un set se deciden por un *tie-break* de Champions.
- Si un partido se decide por un *tie-break* de campeones, el *tie-break* de campeones se considerará como el tercer set.
- Cuando, en un partido que implique un *tie-break* de campeones, aceptemos erróneamente apuestas al ganador de un juego específico en el set final, al número total de juegos de dicho set o a mercados de hándicap relacionados con dicho set (o similares), las apuestas en cuestión serán anuladas.
- Para efectos de las apuestas realizadas en relación con el mercado de juegos totales o el mercado de hándicaps de juegos para el partido, el *tie-break* de campeones se considerará como un juego.
- Un *tie-break* de campeones no contará para ningún mercado de "Habrá un *tie-break*" y no se tratará como un *tie-break* para ningún mercado que implique la ocurrencia de varios *tie-breaks*.

11. Mercados relacionados con el juego o los puntos

- Si el jugador incorrecto ha sido establecido como servidor para cualquier juego individual (Juego actual o siguiente) entonces todos los mercados relacionados con el resultado de ese juego específico serán anulados, independientemente del resultado.
- En el caso de que un juego no se complete, todas las apuestas en el juego serán anuladas con la excepción de Juego a cuarenta iguales si el resultado ya ha sido determinado.

12. Juegos/Alternativos/Margen de Ganancia de Juegos exactos: El mercado resulta de la diferencia absoluta entre el total de juegos ganados por el jugador A y el total de juegos ganados por el jugador B. Por ejemplo, si el jugador A gana 17 juegos y el jugador B gana 19 juegos durante el partido, el mercado se establece sobre la diferencia absoluta que es de 2.

13. Mercados relacionados con ases/dobles faltas: el partido debe completarse para que las apuestas sean válidas en estos mercados, excepto en el caso de mercados ya

determinados (por ejemplo, primer as o primera doble falta), que se resolverán según su resultado. Todos los mercados se resolverán sobre la base de los proveedores de puntuación oficiales o de los sitios web oficiales del torneo (y en caso de discrepancias entre los datos de los proveedores de puntuación oficiales y los de los sitios web del torneo, tendrán prioridad los datos de los proveedores de puntuación oficiales).

14. Cuando se atribuye un hándicap a todo un mercado (por ejemplo, el mercado se titula "Hándicap de sets - 1,5 sets") y no se atribuye ningún hándicap a ninguna selección individual dentro de ese mercado, el hándicap correspondiente se aplicará a cada selección nombrada en primer lugar. Por ejemplo, si un mercado se titula "Handicap de sets - 1,5 sets" y se trata de Federer contra Nadal, si el resultado final del partido es "Federer 3 sets, Nadal 2 sets", esa selección se liquidará como si el resultado final hubiera sido "Federer 1,5 sets, Nadal 2 sets" (es decir, cualquier apuesta a Federer se liquidará como apuesta perdedora y cualquier apuesta a Nadal se liquidará como apuesta ganadora).

15. A menos que se indique lo contrario en el nombre/encabezamiento de un mercado o selección, los totales/handicaps se aplican al partido en general (en lugar de a los sets o juegos).

16. En el caso de puntos de penalización o juegos, éstos se liquidarán de acuerdo con la actualización del marcador a efectos de resultado.

17. En el caso de un empate en un mercado de tenis cara a cara, ambas selecciones serán anuladas.

18. En un mercado en el que haya más de 2 selecciones y el "empate" no sea una opción, se aplicarán las reglas normales de empate.

19. Especiales de fin de año del Grand Slam:

- Todas las apuestas realizadas en este mercado son para el evento individual de cada Grand Slam. Todas las apuestas se mantendrán si un jugador no compite, o se ha retirado o ha sido descalificado antes o durante cualquier Grand Slam. En el caso de cambios en la superficie, el formato del evento/torneo, el lugar del evento o la época del año, todas las apuestas serán válidas.
- Todos los Grand Slams deben jugarse dentro de ese año respectivo. Si un Grand Slam se pospone o se cancela, todas las apuestas se anularán, salvo en el caso de que el resultado ya esté predeterminado.
- El Open de Australia, el Open de Francia, Wimbledon y el Open de Estados Unidos se consideran como torneos de Grand Slam.

20. Especiales de la clasificación de fin de año:

Todas las apuestas se mantendrán si un jugador no compite a lo largo del año. Esto incluye retiradas o descalificaciones antes o durante cualquier torneo. Todas las apuestas se resolverán de acuerdo con la clasificación oficial de la ATP/WTA del 31 de diciembre de cada año.

21. Especiales para jugadores:

- A menos que se indique lo contrario, todas las apuestas realizadas son para el evento individual del torneo. Todas las apuestas se mantendrán si un jugador no compite en los torneos relacionados, o si no compite en ningún momento del año. Si el jugador se retira o es descalificado antes o durante un torneo, todas las apuestas serán válidas.
- Si un torneo se pospone al año siguiente o se cancela, todas las apuestas se anularán.
- Todas las apuestas se resolverán de acuerdo con las páginas web oficiales de la ATP/WTA y la ITF.

23. Pagos máximos

1. Preguntas frecuentes sobre el tenis

2. ¿Cómo funcionan las apuestas de set?

- Las apuestas a sets se determinan en función de la puntuación correcta del partido en sets.
- Por ejemplo, Federer le gana a Nadal con el siguiente resultado: 6-2, 6-4, 4-6, 7-5.

Jugador	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
Federer	6	6	4	7
Nadal	2	4	6	5

La selección correcta en las apuestas de sets sería Federer 3-1.

¿Cómo funcionan los juegos totales del partido?

- Las apuestas de Los juegos totales del partido se determinan por el número de juegos totales jugados durante todo el partido. Por ejemplo, si el resultado final es...

Jugador	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
Federer	6	6	4	7
Nadal	2	4	6	5

- El total de juegos que se jugaron en el partido es de 40. Si la línea del total de juegos del partido fuera +36,5, la selección ganadora sería *Over* (+36,5).

¿Cómo funciona el Hándicap de Juego?

- El hándicap de juego es la línea del total de juegos ganados por cada jugador en todo el partido. Por ejemplo, si el marcador es...

Jugador	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
Federer	6	6	4	7
Nadal	2	4	6	5

- Aplica el valor de hándicap de uno de los jugadores a su respectiva puntuación total, en este caso aplicaremos Federer -3,5, dando una puntuación de hándicap de...

Jugador	Juegos totales	Valor del hándicap	Hándicap Total
Federer	23	-3.5	19.5
Nadal	17		17

En este caso, Federer (-3,5) fue la selección ganadora.

¿Cómo funciona el Hándicap de Juego del Set?

- El hándicap de juego del set es la línea para un set en particular y se calcula en base a los juegos dentro del set.

Jugador	Juegos Ganados	Valor del Hándicap	Total del hándicap
Federer	23	-5.5	17.5
Nadal	17	N/A	17

Jugador	Juegos ganados	Valore del Hándicap	Hándicap total
Federer	6	-2.5	3.5
Nadal	4	N/A	4

- En este caso, Nadal +2,5 es la selección ganadora.

¿Cómo funciona el margen de juegos ganados?

- El margen de juegos ganados es la línea del total de juegos ganados por cada jugador en todo el partido.

Jugador	Set 1	Set 2	Set 3	Set 4
Federer	6	6	4	7
Nadal	2	4	6	5

- En el ejemplo anterior, sumaríamos los partidos ganados de cada jugador y aplicaríamos el valor del hándicap de uno de los jugadores a su respectiva puntuación total. En este caso, aplicaremos Federer -4,5.

- Aquí podemos ver que Federer -5.5 es el ganador.

¿Cómo funcionan las apuestas Each Way (G/P) en el mercado de apuestas directas?

Cuando vea un mercado de apuestas directas para un torneo de tenis, verá una notación similar a la siguiente. "Términos de las apuestas a la carta: 2 lugares, 1/2 probabilidades".

"2 lugares" significa que cuando usted hace una apuesta en cada sentido, ésta pagará por el primer y segundo lugar.

La cuota 1/2 se refiere a la cuota para el lugar en lugar de la victoria. Usted puede calcular esto tomando las probabilidades mostradas en el lugar, el menos 1, luego se multiplica por 1/2. Por último, se añade el 1 de nuevo. Por ejemplo:

Un jugador tiene probabilidades de 5€ para ganar el torneo. Para calcular las probabilidades de ganar el torneo;

$$£5 - £1 = £4$$

$$£4 \times 1/2 = £2$$

$$£2 + £1 = £3$$

La probabilidad de que el jugador coloque, en este caso, es de £3.

Reglas UFC/MMA

Generalidades

- En caso de aplazamiento de una competencia, las apuestas se mantendrán si el evento reprogramado se celebra en las 48 horas siguientes. Si el concurso se reprograma para que ocurra más de 48 horas después del evento original, todas las apuestas relacionadas con el concurso serán anuladas.
- Las apuestas podrán ser reembolsadas antes del concurso original si así se solicita. En caso de que se declare un "no concurso", todas las apuestas serán anuladas.
- En caso de que se produzca una sustitución de uno de los luchadores, se anularán las apuestas del concurso original.
- Las estadísticas proporcionadas por ufcstats.com se utilizarán para determinar la liquidación de las apuestas realizadas a (i) que un determinado luchador consiga un cierto número de golpes significativos, (ii) que un determinado luchador consiga un cierto número de intentos de sumisión (iii) que un determinado luchador consiga un cierto número de derribos.

Ganar el combate

- Se ofrecen precios para que cada luchador gane el combate y, en caso de empate, se anularán todas las apuestas y se devolverán los importes apostados (a estos efectos, los empates incluirán los combates que terminen en "empate mayoritario").
- Las apuestas se determinarán en función del resultado oficial anunciado en el ring. Las apelaciones o modificaciones posteriores no afectarán a la liquidación (a menos que la modificación se deba a un error humano al anunciar el resultado).

Método de victoria

- Para efectos de este mercado, un KO incluye lo siguiente:
 - La detención del árbitro mientras cualquiera de los púgiles está, o ambos púgiles están, de pie;

- detención del árbitro mientras cualquiera de los púgiles está, o ambos púgiles están, en la lona;
- la interrupción por parte del médico;
- la interrupción por parte de la esquina/equipo del púgil; y
- un púgil se retira por lesión.
- Para efectos de este mercado, una sumisión incluye lo siguiente
 - la interrupción del árbitro por tap-out;
 - la interrupción del árbitro por sumisión técnica; y
 - la sumisión verbal de un púgil (incluida la sumisión verbal debida a golpes).

En caso de que se declare una descalificación o un "no contest", este mercado quedará anulado.

Apuesta de asalto / Total de asaltos

- Si un luchador se retira en el periodo entre asaltos, se considerará que la pelea ha terminado en el asalto anterior a efectos de la liquidación de "Apuestas de Asalto".
- Para efectos de la liquidación del "Total de asaltos", 2 minutos y 30 segundos representarán medio asalto (si el asalto dura 5 minutos). Por ejemplo, para que una apuesta a "Más de 1,5 asaltos" resulte ganadora, el combate deberá durar más de 2 minutos y 30 segundos en el segundo asalto. Si el número de asaltos de una pelea se modifica después de que se hayan establecido los mercados de "Total de asaltos", se anularán todas las apuestas en estos mercados.
- Si el número de asaltos programado se modifica antes del combate, todas las apuestas de "Asaltos" se anularán.

Pelea de la noche / Sumisión de la noche / Actuación de la noche

- Nuestras reglas de empate se aplicarán si dos o más de los luchadores nombrados reciben el premio a la Pelea de la Noche / Sumisión de la Noche / Actuación de la Noche.

Pelea más rápida de la noche

- Este mercado se resuelve en función de los tiempos oficiales disponibles en www.ufc.com y el ganador se decidirá según el combate que termine en menos tiempo.
- Si dos combates terminan al mismo tiempo, se aplicarán nuestras reglas de empate.

Hándicap de puntos

- Se declarará ganador a cualquier luchador que gane antes de que el combate finalice tras el último round. Si debe tomarse una decisión al final del combate, se utilizarán los puntos acumulados de todos los jueces para determinar al ganador. Si el combate se declara como nulo, se anulará este mercado.

Apuesta combinada de asalto y método

- Se determinará al ganador seleccionado en función de la ronda en que termine el combate y la forma de la victoria. Las apuestas de este mercado se considerarán perdedoras si debe tomarse una decisión al final del combate.

Se decidirá el combate por puntos?

- En los mercados "¿Se decidirá el combate por puntos?" (o títulos similares), si cambia el número programado de rounds, se anulará este mercado.

Reglas de voleibol

- En caso de que un partido se posponga, este se anulará, a menos que se celebre dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio programada.
- Todos los mercados se resolverán con el resultado final según las reglas del voleibol. Las únicas excepciones son los partidos acordados por las leyes de la competencia en la que se compite o se acuerdan las reglas por ambas partes antes del inicio del partido. En estos casos, todas las apuestas se liquidarán al final de las reglas acordadas.
- En caso de que un partido comience pero no se complete, todos los mercados se anularán, a menos que se declare un resultado oficial, en cuyo caso todas las apuestas se mantendrán.
- El nombre/encabezamiento de una competencia es una prueba de a qué se refiere una apuesta. Por ejemplo, si usted realiza una apuesta a "Italia contra Brasil" bajo el nombre/título de la competición Copa del Mundo Sub20, la apuesta se aplicará al partido entre Italia y Brasil que forma parte de la Copa del Mundo Sub20.

Reglas del waterpolo

- En caso de que un partido sea aplazado, este se anulará, a menos que se celebre dentro de las 36 horas siguientes a la hora de inicio prevista inicialmente.
- El tiempo extra NO cuenta para ningún mercado a menos que se indique lo contrario.
- En caso de que se abandone un partido, se anularán todos los mercados a menos que el resultado se haya decidido de forma inequívoca.

Reglas de los deportes de invierno

Incluyendo todos los deportes olímpicos de invierno.

- Se anularán todas las apuestas que se hayan identificado como tardías de acuerdo con las horas de inicio del sitio web oficial correspondiente.

- Los participantes deben pasar la línea de salida/puerta para que las apuestas se mantengan, de lo contrario se anularán las apuestas y se devolverán los importes apostados.
- Cuando haya una ceremonia de presentación, los mercados se determinarán según el resultado oficial del organismo rector correspondiente en el momento de la ceremonia, independientemente de cualquier descalificación o modificación posterior del resultado.
- Si no hay ceremonia de presentación, los resultados se determinarán de acuerdo con el resultado oficial del órgano rector correspondiente, independientemente de cualquier descalificación o modificación posterior del resultado (excepto si se anuncia una modificación en las 24 horas siguientes a la liquidación inicial del mercado correspondiente para corregir un error en la comunicación del resultado)
- Los mercados "finales" se refieren al ganador de la prueba global y no a las eliminatorias o series individuales.
- Para los mercados "Uno contra otro", los resultados se determinarán de acuerdo con el resultado oficial del órgano de gobierno correspondiente. Si uno o ambos atletas no llegan a la final, se considerará ganador al atleta que haya llegado más lejos por ronda, y en caso de no haberse decidido aún, entonces por el tiempo conseguido en la ronda en la que ambos fueron eliminados. Todas las apuestas se anularán si algún atleta de una apuesta de partido/grupo no compete.
- Si se suspende, pospone o cancela un evento, todas las apuestas se anularán a menos que el evento se complete en el mismo lugar dentro de las 48 horas siguientes a la fecha oficial de finalización prevista.

Reglas de la WWE

Generalidades

- Todas las liquidaciones se basan en los resultados proporcionados por el organismo rector correspondiente: www.wwe.com
- La liquidación se realizará de acuerdo con la decisión final al término de la transmisión, según lo confirmado por www.wwe.com
- Las apuestas se determinarán en función del ganador del combate y no de la transferencia del título.
- En caso de que el partido termine sin decisión, las apuestas serán anuladas.
- Nos reservamos el derecho de suspender todas las apuestas de un combate en cualquier momento sin previo aviso.
- En caso de que se añada/elimine/sustituya a un luchador, de modo que se altere fundamentalmente la forma de la competición, se anularán todas las apuestas.
- Las condiciones de los mercados individuales sustituyen a la sección de reglas de la WWE.
- En los mercados directos, las apuestas realizadas a "Superestrellas" que no participen en el combate se considerarán perdedoras.