REGLAS DE JUEGO

APUESTAS DEPORTIVAS DE CONTRAPARTIDA

Versión 2.2 12/11/2026

JOKERBET

ÍNDICE

1. CONTRATO DE APUESTA 4
2. TIPOS DE APUESTA 4
3. REGLAS GENERALES: SALDADO, CORRECCIONES Y LIQUIDACIÓN DE APUESTAS. 7
4. CONCEPTOS BÁSICOS 15
5. REGLAS DE DEPORTES Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS 21

FÚTBOL 21
TENIS 70
BALONCESTO 83
HOCKEY SOBRE HIELO / HOCKEY SOBRE HIERBA 99
TENIS DE MESA 111
BALONMANO 113
FÚTBOL AMERICANO 117
BÉISBOL 150
RUGBY / RUGBY LEAGUE 166
E-SPORTS 182
CARRERAS DE AUTOMÓVILES 209
CARRERAS DE MOTOS 213
CICLISMO 213
CURLING 214
DEPORTES DE INVIERNO 215
BOXEO/MMA 216
VÓLEIBOL 221
VOLEY PLAYA 223
DARDOS 224
FÚTBOL SALA 227
SNOOKER 229
GOLF 230
CRICKET 234
FÚTBOL PLAYA 241
BÁDMINTON 241
BIATLÓN / ATLETISMO 242
PESAPALLO 242
SQUASH 242
SALTO DE ESQUÍ 243
HURLING 243
FÚTBOL AUSTRALIANO 244

BALONCESTO 3X3 247
BANDY 247
UNIHOCKEY 249
WATERPOLO 250
KABADDI 250
BOLO CÉSPED 252
PÁDEL 252
FÚTBOL CORTO 256
BILLAR 256

1. CONTRATO DE APUESTA

JOKERBET pone a disposición del Participante su plataforma de apuestas en la que se le da acceso a los eventos y mercados incluidos en el catálogo de JOKERBET y las cuotas que en cada momento resulten aplicables a dichos mercados. Las cuotas se ofrecen a título meramente informativo y en ningún caso constituyen una oferta para contratar. Las cuotas pueden variar en cualquier momento y únicamente obligan a JOKERBET cuando, tras la aceptación de la propuesta del Participante, éstas se incorporan al Contrato de Apuesta.

Ni los eventos y mercados de apuesta incluidos en el catálogo de apuestas de JOKERBET, ni las cuotas que se informan, constituyen una oferta para contratar.

A la vista del catálogo de apuestas, el Participante, tras realizar el pronóstico correspondiente y determinar el importe que desee apostar, realizará una propuesta de apuesta que, para constituir un contrato válido, deberá ser expresamente aceptada por JOKERBET.

Una vez realizada la propuesta de apuesta por el Participante, ésta será evaluada por JOKERBET, pudiendo ser aceptada o rechazada. JOKERBET no está en modo alguno obligada a aceptar ninguna propuesta de apuesta que no se ajuste a los criterios de riesgo que en cada momento decida aplicar. A estos efectos, el Participante reconoce y asume que no tiene un derecho incondicional o ilimitado a participar en el juego de Apuestas y que sus propuestas de apuesta pueden no ser aceptadas por JOKERBET.

Si la propuesta de apuesta realizada por el usuario es rechazada, éste será informado por el sistema.

La aceptación de una apuesta por parte de JOKERBET se manifiesta en la emisión del ticket correspondiente que queda registrado en la cuenta de juego del Participante.

Una vez aceptada la propuesta de apuesta la cuota no podrá ser modificada salvo en los casos expresamente previstos en estas reglas.

No existe contrato de apuesta hasta que JOKERBET acepta expresamente la propuesta del Participante, en la que deberá constar tanto el mercado como la cantidad que éste desea apostar.

JOKERBET se reserva el derecho a no aceptar o aceptar parcialmente una apuesta. La aceptación parcial de una apuesta se comunicará al Participante para que pueda manifestar su conformidad con la apuesta parcial. Si una apuesta no es aceptada o el Participante no manifiesta su conformidad con la aceptación parcial, el dinero será reembolsado al Participante.

2. TIPOS DE APUESTA

APUESTA SIMPLE

Es el pronóstico que se realiza sobre un único resultado de una única selección o evento. Una vez realizado el pronóstico, el Participante decide la cantidad que desea apostar y realiza la propuesta de apuesta.

Si la propuesta es aceptada por JOKERBET, se genera el registro correspondiente en la cuenta de juego del Participante.

Si el pronóstico del Participante es acertado, la apuesta resulta ganadora y el Participante obtiene en concepto de premio el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTA COMBINADA

Es el pronóstico que se realiza simultáneamente sobre los resultados de dos o más selecciones.
Una vez realizados los pronósticos sobre la totalidad de las selecciones, el Participante decide la cantidad que desea apostar y realiza la propuesta de apuesta.

Si la propuesta es aceptada por JOKERBET, se genera el registro correspondiente en la cuenta de juego del Participante.

La cuota de la apuesta combinada es el resultado de multiplicar las cuotas de cada una de las selecciones. No obstante, lo anterior, JOKERBET podrá establecer una cuota máxima en función de los criterios de riesgo que considere oportunos y de la que se informará al Participante antes de que formalice su propuesta de apuesta. JOKERBET no aceptará ninguna propuesta que exceda el límite de cuota que, en su caso, hubiera fijado para apuestas combinadas.

Para que una apuesta combinada sea ganadora habrá el Participante deberá acertar los pronósticos de todas las selecciones incluidas en la apuesta combinada. Si una de las selecciones acaba saldada como nula, a la hora de realizar el cálculo de la cuota final multiplicará por 1 y no se aplicará la cuota que le correspondiera.

Aunque la mayoría de las apuestas sencillas son combinables, algunas de ellas pueden estar limitadas para ser combinadas. No se podrá combinar dos apuestas sobre un mismo evento en el que el resultado de la primera pueda influir en el de la segunda (ejemplo: equipo A gana y “X” jugador del equipo A marcará. En estos casos, suele incluirse en el catálogo el mercado “Marcará X y el equipo A ganará el partido”, pero se trata de una apuesta sencilla).

El premio en las apuestas combinadas es el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTA SISTEMA

Una apuesta de sistema consiste en todas las apuestas posibles en las combinaciones de tres o más eventos.

Por ejemplo, si la apuesta está constituida por cuatro eventos, la apuesta de sistema comprende una cuádruple, cuatro triples y seis dobles. Por tanto, si una de las selecciones es perdedora, la apuesta sigue teniendo validez dado que la cuádruple sería perdedora, pero habría triples y dobles que podrían ser ganadoras. Otro ejemplo, si se elige una apuesta de sistema 2/5, significa que, al menos, 2 de los 5 pronósticos deben acertarse para ganar.

Las posibles ganancias expresadas en el cupón de apuestas están referidas al supuesto donde se aciertan todas las selecciones. Si alguna selección es perdedora, las ganancias disminuirán proporcionalmente a su cuota.

Una modalidad avanzada de la apuesta de sistema es aquella en la que se incluyen las apuestas sencillas de cada selección.

La apuesta de sistema sólo es válida cuando la propuesta de apuesta de sistema ha sido expresamente aceptada por JOKERBET.

El premio en las apuestas de sistema es el resultado de multiplicar la cantidad apostada por la cuota que, de acuerdo con el contrato de apuesta, resulte de aplicación.

APUESTAS LIVE (EN DIRECTO)

La apuesta LIVE o en directo es aquella que se realiza durante el tiempo de celebración del evento sobre el que

recae el pronóstico y se caracteriza por la rápida variación de las cuotas en función del desarrollo del evento.

En las apuestas LIVE o en directo no se podrá apostar más dinero del que el Participante tenga en su cuenta de juego antes del comienzo del evento sobre el que recaigan los pronósticos con la excepción de las cantidades que obtenga por los premios que haya obtenido apostando en directo en ese evento.

Las apuestas LIVE estarán únicamente disponibles en distintos deportes y mercados seleccionados por JOKERBET.

CREAR APUESTA

La función Crear Apuesta le da al jugador la oportunidad de combinar selecciones del mismo evento en un cupón de apuestas. Si una selección que participa en un cupón de la función Crear Apuesta es nulo, entonces todo el cupón de apuestas también es nulo, INDEPENDIENTEMENTE del resultado de las otras selecciones que participan en la función.

Por ejemplo, en el partido LA Lakers vs Toronto Raptors, creamos un cupón de Crear Apuesta con LA Lakers para ganar, Más de 220,5 puntos en el partido y Jugador X - Más de 29,5 puntos. En caso de que el jugador X no participe en el partido, la selección por sus puntos (más de 29,5) se declara nula. Por lo tanto, todo el cupón de Crear Apuesta se liquida como nulo ya que la selección participa en una función Crear Apuesta.

AUMENTO DE CUOTA EN APUESTAS COMBINADAS (Ganancia Extra)

Cuando el participante realice una apuesta combinada de mínimo tres selecciones que superen cada selección la cuota de 1.50, se aplicará un incremento porcentual en la cuota de la combinada final de acuerdo con el siguiente cuadro:

Total selecciones	Incremento
3-4 selecciones	5%
5 selecciones	7%
6-7 selecciones	10%
8-9 selecciones	15%
10 selecciones	20%
11 selecciones	25%
12 selecciones	30%
13 selecciones	35%
14 selecciones	40%
15 o más selecciones	50%

El incremento en la cuota se hará efectivo en el momento de la resolución de la apuesta como ganadora y el importe será acreditado en la cuenta del jugador

JOKERGOL

JokerGol es un mercado con una funcionalidad especial que se basa en realizar un pronóstico combinado sobre una selección de eventos y mercados propuestos por JOKERBET. Para cada juego, JOKERBET determina los eventos y mercados que van a formar parte del juego, el coste de cada participación, la tabla de premios y la forma de reparto de los mismos.

Los mercados a los que se debe apostar en cada caso se regirán para su resolución por las reglas generales de las apuestas deportivas y el usuario no tiene la opción de cambiar los mercados ni de seleccionar menos eventos que los propuestos por JOKERBET.

JokerGol no es una apuesta de cuota fija, sino que se reparte el pozo de premios fijado por JOKERBET para

cada categoría entre los acertantes de cada categoría.

JOKERBET puede determinar en cada caso que, además de uno, o varios premios en saldo real, se otorguen como mecanismo promocional, premios en saldo de bono, freebet o cualquier otra herramienta promocional, sin que estos premios formen parte del contrato de apuesta.

Una vez resueltos todos los eventos y mercados que conforman cada juego, se determinará cuántos acertantes hay de cada categoría y se dividirá el premio de la categoría entre todos ellos, acreditándose en la cuenta de los ganadores en las 48 horas siguientes a la determinación del último resultado.

El valor del premio asignado a cada categoría es exclusivo de dicha categoría y no se transferirá a las demás. Es decir, si no hay un ganador en la categoría 1, el premio correspondiente a esta categoría no se acumulará en la siguiente. Cada categoría mantiene su premio inicial independientemente de los resultados de las otras.

En el caso de que un mercado no se pueda determinar por cancelación definitiva del evento conforme a las reglas generales de las apuestas, el evento será eliminado del juego, quedando eliminada la primera categoría de premios. Esto ocurrirá sucesivamente con eventos que se cancelen hasta agotarse las categorías de premios, en cuyo caso se determinará que el juego es nulo y se devolverá el importe de las apuestas.

En el caso mencionado de cancelación de eventos, JOKERBETJOKERBET determinará para cada juego el porcentaje del pozo principal que pasa a formar parte de la siguiente categoría de premios, pudiendo ser entre el 0%y el 100%.

Salvo que se determine lo contrario en las reglas particulares de cada juego de JokerGol, se establecen las siguientes reglas generales supletorias:

- Una única categoría de premio en saldo real para los acertantes de todos los eventos.
- Pozo que se acumula a la siguiente categoría en caso de cancelación de eventos: 20%

Este mercado especial JokerGol no aplica para apuestas realizadas con bonos, devolviéndose el importe apostado con saldo de bono a los participantes que formalicen una apuesta a JokerGol con saldo de bono.
Las reglas particulares de cada juego serán reflejadas en la sección “Reglas” de cada uno de los juegos.

3. REGLAS GENERALES: SALDADO, CORRECCIONES Y LIQUIDACIÓN DE APUESTAS.

3.1 REGLAS GENERALES DE SALDADO.

En caso de que se decida un mercado absoluto a corto o largo plazo mediante un anuncio oficial, la empresa se reserva el derecho de anular cualquier apuesta realizada después de la publicación del resultado.

Para efectos de liquidación, se aplicará la clasificación oficial publicada inmediatamente después de la finalización del último partido de la competición, incluyendo cualquier penalización de puntos impuesta hasta ese momento. Cualquier sanción, deducción de puntos o decisión disciplinaria impuesta o anunciada después de la finalización de la competición no será tomada en consideración. Una vez realizada la liquidación final de los eventos completados, no se tendrán en cuenta decisiones posteriores de la federación.

En caso de que un partido no se complete (debido a condiciones climáticas, número insuficiente de jugadores, etc.) y finalmente lo decida el árbitro y/o un anuncio oficial, JOKERBET liquidará las apuestas de acuerdo con dicho resultado y anulará las apuestas realizadas después del anuncio oficial.

En caso de que el anuncio se realice más de 48 horas después del final del partido que no se completó y las

apuestas no resueltas ya se hayan liquidado como devueltas, no se verán afectadas por la publicación del anuncio y la anulación se mantendrá. Cualquier mercado de jugadores especiales está excluido de la regla anterior.

Si un mercado no se determina durante el evento, el mercado se liquidará una vez finalice la duración normal del evento (tiempo regular), a menos que expresamente se indique lo contrario en el sitio oficial.

En el mercado **Ganador del partido 1X2**, el mercado, es determinado después de la finalización del tiempo de duración normal (tiempo regular) del evento. Por ejemplo, en el mercado Fútbol 1x2, el ganador del partido es determinado después de que finalice el tiempo regular del partido (esto es, las dos partes del mismo, 90 minutos más el tiempo añadido).

En caso de que un evento se extienda a tiempo extra/prórroga (donde el tiempo regular no determine el ganador) todos los mercados que estén sujetos a “incluye tiempo extra” ó “incluye prórroga” serán determinados y liquidados después de terminar el tiempo extra/prórroga. Cualquier penal u otro factor decisivo que pueda continuar no se tienen en cuenta, a menos que se indique lo contrario.

Los sitios web oficiales de las competiciones serán la fuente principal para verificar y liquidar los mercados, salvo que se indique lo contrario en las reglas del deporte correspondiente o cuando exista evidencia clara y concluyente en video.

Cuando un partido se dispute en terreno neutral, el equipo mencionado en primer lugar será considerado el equipo local nominal. Este orden será determinado por el organismo deportivo rector o el organizador oficial del evento. Si no existe una designación oficial, se utilizará el orden empleado por la mayoría de las fuentes secundarias, como los principales medios de comunicación y las plataformas de apuestas. Si existe alguna discrepancia o inconsistencia entre las fuentes respecto a qué equipo aparece en primer lugar en un partido disputado en terreno neutral, todas las apuestas seguirán siendo válidas, siempre que las cuotas no se vean afectadas por el orden en que aparecen los equipos.

Los eventos que no comiencen a tiempo por alguna razón o incluso se hayan pospuesto, puede que se mantengan abiertas las apuestas y seguirán siendo válidas si se comienza el evento dentro de las 48 horas a partir de la hora de inicio oficial. En cualquier caso, la empresa se reserva, a su propia discreción, el derecho de anular todas las apuestas de dichos eventos pospuestos y reembolsar las apuestas a los clientes.

Los eventos abandonados después de su hora de inicio y que continúen dentro de las 48 horas posteriores a dicha hora, la empresa se reserva el derecho de mantener todas las apuestas válidas y liquidar de acuerdo con el resultado.

Los eventos abandonados después de su hora de inicio y que no se continúe dentro de las 48 horas, la compañía liquidará todos los mercados determinados que se encuentren decididos en el terreno de juego y anula el resto reembolsando las apuestas a los clientes. Adicionalmente, si un partido abandonado se reanuda dentro de las 48 horas, pero comienza nuevamente desde el minuto 0 (en lugar de continuar desde el momento de la interrupción), todos los mercados cuyos resultados no se habían determinado en el momento del abandono original serán anulados y los importes apostados serán reembolsados, independientemente del resultado final del partido.

Cualquier mercado relacionado con la clasificación de un equipo (por ejemplo, Clasificación, Método de victoria, etc.) a través de un torneo específico (partidos de Copa, partidos de Playoff, etc.) se considerará nulo en caso de que el partido se posponga o abandone y el partido no se realice ni esté reprogramado para jugarse dentro de las 48 horas siguientes.

En caso de que haya 2 rondas, solo se anularán las apuestas colocadas para el evento pospuesto.

Cualquier apuesta relacionada con las clasificaciones realizadas a corto o largo plazo se mantendrá hasta que se decida, sin importar el aplazamiento o abandono de los eventos.

Las apuestas en mercados en los que deben suceder acciones en un tiempo o intervalo de tiempo específico, por ejemplo, un gol, un córner, un disparo o mercados de más/menos, estos deben ocurrir dentro de la franja indicada, que puede ser de 1, 5, 10, 15 minutos, etc. Es importante remarcar que el conteo de los minutos empieza en 00:00 del límite inferior y termina en 00:59 del límite superior. Es decir, el minuto 1 es el comprendido entre 00:01 y 00:59.

Por ejemplo, la apuesta a que habrá un gol entre los minutos 21 y 30 del partido, para ser saldada como ganadora, el gol tiene que suceder desde el minuto 21:00 hasta el 29:59. Si el gol ocurre exactamente en el 30:00, la apuesta se considera perdida. Ya que desde el 30:00 en adelante se considera parte del minuto 31 de encuentro.

En los eventos que no comiencen a tiempo por alguna razón o que se hayan pospuesto, las apuestas seguirán siendo válidas si el evento comienza dentro de las 48 horas siguientes contadas desde la hora de inicio inicialmente prevista. En caso contrario se anularán todas las apuestas a dichos eventos y se procederá al reembolso de las cantidades apostadas por los Participantes.

En los eventos interrumpidos después de su hora de inicio y que continúen dentro de las 48 horas siguientes a dicha hora, todas las apuestas serán válidas y se liquidarán de acuerdo con el resultado.

Tanto para las apuestas en vivo como para las previas al partido, se aplican las siguientes reglas, en caso de que un partido termine antes de los 90 minutos:

En los partidos Abandonados/Detenidos debido a otras razones (disturbios de espectadores, peleas de jugadores, lesiones graves, mal tiempo, fallos en las iluminaciones, etc.), todos los mercados indecisos serán anulados.

Los mercados absolutos (a corto y largo plazo) están sujetos a la regla de "Play-or-pay". Según esta regla, las apuestas a los participantes de un torneo o competición se mantendrán incluso si el jugador/equipo que figura en la lista no pudo participar en la competencia, independientemente del motivo (por lo tanto, se liquida como perdida). La regla anterior se aplicará a todos los mercados absolutos (Ganador, Top3, Top5, etc.) en referencia a una lista de participantes en una competición.
H2H Los mercados (head to head) quedan excluidos, por lo que, si alguno de los participantes enumerados no participa en la competición, los mercados H2H en los que participe se liquidarán como nulos.
Se aplicará la misma liquidación en los mercados relacionados con el desempeño individual de un equipo o participante (por ejemplo, mercados de clasificación).
En caso de que un participante sea reemplazado por otro participante del mismo equipo, la liquidación de los mercados del equipo (H2H, clasificación, etc.) se mantendrá, mientras que los mercados individuales del participante serán anulados.

Dirigido a la experiencia del usuario y aun mejor resultado visual, nuestra compañía aplica dos dígitos decimales para truncar las probabilidades en pantalla. Los cálculos de las probabilidades totales se realizan usando un redondeo de seis dígitos decimales, mientras que las ganancias totales siempre serán truncadas en el segundo dígito decimal. Cualquier diferencia notada, es producto del redondeo de cuotas explicado previamente.

El plazo máximo entre la liquidación de un boleto de apuestas y una posible reliquidación es de 30 días.

Tipo de formatos válidos para fútbol:
Para apuestas previas al partido con una duración inferior a 45 minutos o superior a 120 minutos (sin tener en cuenta la prórroga ni el descuento), se anularán todos los mercados. En todos los demás casos, las apuestas se mantendrán normalmente.

Partidos en vivo con una duración de hasta 90 minutos. Los posibles formatos admitidos tanto para apuestas previas al partido como en vivo son 2x25, 2x30, 2x35, 2x40, 2x45.

En los eventos interrumpidos después de su hora de inicio y que no se continúe dentro de las 48 horas siguientes a dicha hora, se liquidarán todos los mercados determinados que se encuentren decididos en el terreno de juego y se anularán el resto de las apuestas, reembolsando a los Participantes las cantidades apostadas.

Ganador absoluto (Outright) – A corto y largo plazo Para todas las apuestas de tipo «Ganador absoluto» (Outright) que incluyan una lista dinámica de resultados posibles, se aplicarán las siguientes reglas de liquidación: No participante / No inicia el evento: La selección será anulada y el importe apostado será reembolsado. Retiro o descalificación durante el evento: La apuesta seguirá siendo válida y se liquidará como perdedora.

H2H Ambos participantes deben iniciar el evento y al menos uno de ellos debe finalizarlo para que las apuestas sean válidas. Si ambos participantes obtienen exactamente el mismo resultado (empate), todas las apuestas serán anuladas, salvo que se indique lo contrario en las reglas del deporte correspondiente. Si un participante se retira de un evento después de que este haya comenzado, por cualquier motivo, se considerará que ha finalizado en último lugar a efectos de las apuestas.

Disparos Totales del jugador: Los disparos totales del jugador son el número total de disparos a portería, disparos fuera de portería y disparos bloqueados realizados por un jugador específico.

Los partidos de copa de baloncesto o playoffs, etc., que se deciden al mejor de 2 partidos con puntos agregados, se rigen por reglas de liquidación específicas. En caso de empate en el primer partido, no se juega tiempo extra y el mercado ganador (prórroga incluida) se liquida como nulo, mientras que el resto de los mercados se liquidan normalmente según el resultado. El acuerdo sería el mismo si se empata el segundo partido, mientras que hay un ganador en el primer partido.

En los casos en los que los puntajes ganadores estén empatados después del segundo partido (por ejemplo, el equipo A gana el primer partido con un puntaje de 75-70 y el equipo B gana el segundo partido con un puntaje de 85-80), La liquidación se realizará en todos los mercados según el resultado del tiempo regular y se ignorará el resultado del tiempo extra.

Si, durante una fase de la competición, uno de los dos participantes es descalificado en una fase avanzada que su oponente aún no ha alcanzado, el participante descalificado será considerado ganador.
Si uno de los dos participantes se retira o es descalificado en cualquier momento durante el evento, el participante que permanezca en la competición será considerado ganador.

Las reglas anteriores presentan las siguientes excepciones:

Los partidos de tenis se mantendrán abiertos con todas las apuestas válidas hasta que el organismo oficial declare un ganador. En tales casos, la regla de las 48 horas no es válida. Sin embargo, y en caso de retirada de un jugador o incumplimiento por lesión (lesión, enfermedad o circunstancia personal), decisión de un árbitro o jugador, abandono, o descalificación, todos los mercados determinados en el terreno de juego se liquidarán

en consecuencia y todos los demás indecisos se declararán nulos. Para evitar dudas, si un jugador de tenis se retira antes de que concluya el último punto, el mercado de ganador del partido se anula, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que se determinen se liquidan en consecuencia.

En **Deportes Americanos** tales como NFL, MLB, NHL y NBA (la MLS se excluye de esta regla) que no sean jugados o sean jugados y se interrumpan, y no continúen dentro del mismo día y la misma zona horaria local partiendo de la hora anunciada de inicio, aquellos mercados que no estén determinados serán cancelados.

Por ejemplo, si un partido de Fútbol americano es interrumpido en la segunda mitad, todos los mercados de la primera mitad serán cerrados de manera normal y aquellos mercados de la segunda mitad no determinados en el momento de la interrupción serán cancelados y las apuestas serán devueltas a los Participantes.

En la **Liga de beisbol MLB** el mercado "Moneyline" (Ganador del encuentro) es considerado determinado si los medios o canales oficiales de la liga lo consideran completado, siempre que, a) al menos 5 entradas (innings) hayan sido completadas en su totalidad; o b) se hayan completado 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En el resto de los casos, las apuestas serán canceladas.

Todos los demás mercados se consideran decididos si a) al menos se completan 9 entradas; o b) se completan 8.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En todos los demás casos, las apuestas se cancelarán.

En el evento de una "Mercy Rule", todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

En la Liga de beisbol MLB, todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para Moneyline, Hándicap y Totales) serán cancelados en caso de que el pitcher inicial listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitchers incluirán la indicación (PL) en el ticket y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el ticket, la apuesta está hecha en las líneas de Acción y se cerrarán respectivamente. Las Líneas de Acción serán liquidadas basándose en el resultado del evento sin importar que los pitchers hayan cambiado antes. Cualquier Línea de Pitcher ofrecida de nuevo tras la realización de un cambio seguirá las mismas reglas que las antes mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB, como se mencionó antes.

En un partido de beisbol de **7 entradas jugadas**, todos los mercados se consideran decididos si a) al menos 7 entradas se completan; o b) se completan 6.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante.

La excepción es el mercado "Moneyline" o ganador que se considera decidido si a) al menos se completan 5 entradas; o b) se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va por delante. En todos los demás casos, las apuestas serán canceladas.

3.2 CANCELACIÓN DE APUESTAS

Las apuestas aceptadas en un evento serán canceladas si, con posterioridad a la aceptación, se presentan cambios radicales en las circunstancias del evento tales como la duración del tiempo de juego, la distancia en una carrera o el número de periodos, etc.

JOKERBET se reserva el derecho a no aceptar o aceptar parcialmente una apuesta. La aceptación parcial de una apuesta se comunicará al Participante para que pueda manifestar su conformidad con la apuesta parcial. Si una apuesta no es aceptada o el Participante no manifiesta su conformidad con la aceptación parcial, el dinero será reembolsado al Participante.

Antes y después del inicio de un evento, JOKERBET por sí misma o a petición del Participante, podrá cancelar una apuesta si concurre cualquiera de las siguientes circunstancias:

- Error relevante en la descripción del evento, en las cuotas informadas o del momento de inicio del evento.
- Cualquier imprecisión en el nombre de los jugadores o equipos que impida identificarlos con certeza.
- Si el Participante intentó sobrepasar los límites de riesgo fijados por JOKERBET (Ganancias potenciales) mediante la realización de varias apuestas similares o idénticas o mediante el uso de más de una cuenta.
- Si mediante el empleo o el conocimiento de información pública o privada, el Participante tenía ventaja y podía conocer o conocía el resultado del evento sobre el que recaía su apuesta.
- Si se realiza una apuesta después de la hora de inicio del evento en mercados Pre-Partido o previos.
- Si la apuesta ha sido aceptada con posterioridad al momento en que se produjo el resultado sobre el que recae la apuesta, desapareciendo por tanto la incertidumbre en el resultado de la misma.
- Si el cliente está participando activamente en el evento, siendo jugador, árbitro, cuerpo técnico o tiene una relación directa o indirecta con los participantes del evento.
- Si la apuesta ha sido formalizada a una cuota manifiestamente incorrecta o si la oferta contiene cualquier otro error manifiesto.
- Cualquier otra razón válida que objetivamente afecte al resultado del evento y que, de haber sido conocida, hubiera motivado la no aceptación de la apuesta y que podrá ser comunicada al Participante directamente o previa petición del mismo.

Nuestra compañía se reserva el derecho de cancelar todas las apuestas de un evento, si hay algún cambio en referencia al terreno de juego del evento. Los deportes que no sean de equipo no están incluidos en esta regla.

En todos los casos anteriores, la selección afectada por la cancelación se considerará nula.

En caso de que la apuesta anulada forme parte de una combinada, pasará a multiplicar la selección por 1 y se mantendrá la combinada con la cuota que corresponda al producto de las cuotas de las selecciones restantes que no hayan sido anuladas. Si resultase técnicamente posible, JOKERBET podrá ofrecer a su discreción al Participante la aplicación de la cuota correcta en lugar de la anulación de la selección.

A los efectos de la cancelación de las apuestas, se considerará que una cuota es manifiestamente incorrecta cuando, por exceso o por defecto, dicha cuota presente una variación de al menos el 50% respecto del promedio de mercado de la cuota ofrecida para esa misma selección. Para determinar el promedio de mercado, se acudirá a fuentes públicas de información, tales como www.oddsportal.com, www.oddspedia.es y otros agregadores de información de apuestas que permitan comparar cuotas de diferentes operadores de apuestas.

La cancelación de las apuestas formalizadas a cuotas manifiestamente incorrectas podrá ser instada tanto por JOKERBET como por el Participante. En los casos en los que JOKERBET inste la cancelación de la apuesta por cuota manifiestamente incorrecta, comunicará al Participante los motivos de cancelación y ofrecerá tanto los datos que justifican la cancelación como las fuentes empleadas para ello, aplicando a continuación las correspondientes reglas de saldado. El Participante podrá aportar los datos que cuestionen los motivos de JOKERBET y que justifiquen que la apuesta no se realizó a una cuota manifiestamente incorrecta. Sin perjuicio del derecho de reclamación del Participante y a la vista de los datos aportados por éste, JOKERBET, con base en los principios de objetividad y buena fe, adoptará la decisión que corresponda, realizando el correspondiente resaldado o, en su caso, aportando al usuario las razones que justifiquen el mantenimiento de su primera decisión.

Para la cancelación de la apuesta a instancias del Participante, éste deberá poner en conocimiento de JOKERBET las razones que motivan la cancelación de la apuesta por cuota manifiestamente incorrecta, así como la fuente de origen de los datos en que se base. A la vista de la solicitud de cancelación del Participante y de los datos aportados por éste, JOKERBET, con base en los principios de objetividad y buena fe, adoptará la decisión que corresponda y procederá a la cancelación de la apuesta y al saldado de la misma o, en caso a no aceptar la solicitud del Participante, proporcionará a éste las razones que justifiquen su decisión.

3.3 LÍMITE DE APUESTA Y GANANCIAS

JOKERBET establece un límite de ganancias para cada uno de los mercados que publica. El límite de ganancias en un mercado está sujeto a los criterios de riesgo aplicados por JOKERBET y que están ligados a la oferta y demanda de una determinada apuesta, de manera que las cantidades que podrán ser apostadas dependerán de la competición, eventos y mercados, así como de la exposición al riesgo que asuma JOKERBET en cada momento y de las apuestas previamente formalizadas en JOKERBET que puedan afectar al balance de riesgo de dicho mercado. El Participante será, en todo caso, informado del límite de apuesta que resulte en ese momento de aplicación cuando realice su propuesta de apuesta.

La ganancia máxima bruta establecida es de 50.000 (cincuenta mil) soles por ticket de apuesta.

JOKERBET puede asimismo reducir el límite de ganancias por un corto periodo de tiempo cuando se efectúe una actualización de las cuotas. En estos casos es posible que puedan aceptarse apuestas por mayor importe a un mismo resultado pero que las cuotas sean distintas en cada apuesta.

En casos puntuales JOKERBET, a su entera discreción, podrá establecer límites superiores de ganancia para determinados eventos y mercados e incluso aceptar apuestas por importes superiores a determinados Participantes.

En las apuestas LIVE o en directo, los Participantes solamente podrán apostar la cantidad de la que dispongan en sus cuentas de juego antes del comienzo del evento en directo sobre el que recaigan los pronósticos más la cantidad que ganaren durante ese mismo evento en apuestas realizadas en dicho evento. Es decir, los Participantes no pueden depositar fondos adicionales en su cuenta no relacionados con el evento en directo y usarlos para apostar en el mismo.

Por ejemplo, si empieza un evento a las 16:00h y en ese momento el Participante dispone de 100 soles de saldo, podrá apostar como máximo esos 100 soles más las ganancias que obtenga por las apuestas realizadas en ese mismo partido. Si apuesta 20 soles a un mercado del evento en cuestión, le quedarán 80 soles para seguir apostando (independientemente de si deposita más dinero en su cuenta o de si genera más ganancias en otro evento). Si con la primera apuesta ganara un total de 40 soles (excluida la cantidad apostada), dispondría de 120 soles para seguir apostando a ese evento (los 40 soles ganados y los 80 soles restantes).

No obstante, en el caso de que un mismo participante realice apuestas deportivas de contrapartida en directo en dos o más eventos deportivos que se celebraran simultáneamente, el límite de las cantidades que el participante puede dedicar a las apuestas será el importe del saldo que el participante tenga en su cuenta de juego en cada momento.

3.4 COEFICIENTE MÁXIMO

El coeficiente máximo aplicable en una apuesta en JOKERBET es 1000. Si la cuota aplicable excediere de 1000, la liquidación de la apuesta se realizará siempre y en todo caso a cuota 1000, de manera que en estos casos las ganancias se calcularán en base al coeficiente 1000.

3.5 SOSPECHA AMAÑOS O IRREGULARIDADES.

En caso de que JOKERBET tenga sospechas de que un evento disponible para apuestas deportivas presenta fraude o tiene una alta probabilidad de estar manipulado o el resultado de dicho evento haya sido revelado antes para ciertos individuos, JOKERBET se reserva el derecho de:

- Mantener los tickets de las apuestas afectadas sin liquidar.
- Informar a las Autoridades de regulación, Cuerpos y Fuerzas de Seguridad del Estado, organismos deportivos reguladores u otra clase de empresas u organismos públicos o privados (p.e. ESSA, Sportradar, Federaciones deportivas) en función del tipo de evento de que se trate.
- Esperar a que haya un veredicto de dichas entidades o a que se disponga de información directa de las mismas y liquidar o cancelar las apuestas en base al veredicto que se emita.

3.6 INTERRUPCIONES

En el evento y durante el proceso de realizar apuestas, y el sistema presente alguna interrupción de carácter técnico, JOKERBET seguirá con las revisiones estándares tales como disponibilidad de fondos, corroboración de precios, etc. y se reserva el derecho de aceptar o rechazar las propuestas de apuesta que reciba en estas circunstancias. En estos casos, el Participante puede necesitar reiniciar sesión en cuanto el sistema se encuentre operando correctamente de nuevo y visitar su historial de apuestas para confirmar si sus apuestas fueron o no aceptadas.

3.7 VAR

Cualquier decisión tomada por el VAR **(Video Assistant Referee)** que afecte a alguna decisión sancionada por los árbitros en el terreno de juego (incluyendo decisiones pasivas como permitir que se siga jugando antes de revisar el VAR) y que alteren la situación del partido en el momento en que la apuesta fue aceptada por JOKERBET, resultará en la cancelación de todas las apuestas aceptadas en el intervalo de tiempo que va desde el momento en que ocurrió el incidente hasta el momento en que el árbitro tome una decisión final tras la revisión del VAR, a menos que las probabilidades ofrecidas en la apuesta no se vieran afectadas por el uso del VAR o ya hubieran sido ajustadas por el uso del VAR cuando se aceptó la apuesta. La Liquidación de todas las apuestas que no tengan relación con el uso del VAR, incluyendo aquellas que hayan sido decididas por alguna jugada durante el incidente original y la decisión final del árbitro, y que no estén afectadas por el uso del VAR se mantendrán como apuestas válidas.

En función de resultados, las revisiones del VAR se consideran como adoptadas en el momento del incidente original ya que el VAR sería utilizado eventualmente si la jugada no hubiera sido detenida inmediatamente. JOKERBET se reserva el derecho de cambiar apuestas liquidadas previamente en el caso de que dicha liquidación no se ajuste a la decisión final del árbitro, teniendo en cuenta que esta decisión haya sido realizada y comunicada antes del final del encuentro y/o intervalo de tiempo establecido.

3.8 REDONDEO.

El sistema de apuestas aplica dos dígitos decimales para redondear las cuotas de las que se informa. Los cálculos de las probabilidades totales se realizan usando un redondeo de seis dígitos decimales, mientras que las ganancias totales siempre serán truncadas en el segundo dígito decimal.

3.9 ¿CÓMO SE CALCULAN LOS RESULTADOS DE UN PARTIDO DE FÚTBOL SI EL PARTIDO TERMINA CON PRÓRROGA O LANZAMIENTOS DE PENALTIS?

Las apuestas sobre fútbol se aceptan en el tiempo reglamentario, excluyendo la prórroga y los lanzamientos

de penaltis excepto los casos estipulados que expresamente se indiquen. En el tiempo reglamentario se tendrá en cuenta también los minutos que añada el árbitro o colegiado. Por lo tanto, el tiempo añadido previo al descanso y tras la finalización de los 90 minutos reglamentarios se consideran parte del tiempo reglamentario de un partido de fútbol.

3.10 ¿CÓMO SE HACE EL CÁLCULO EN UN PARTIDO DE BALONCESTO?

El resultado para todas las apuestas de un partido de baloncesto se determina teniendo en cuenta la prórroga, a menos que expresamente se detalle lo contrario, salvo en el caso de las apuestas a ganador del partido en las que exista la opción de "empate" que se ofrecerán únicamente para el tiempo reglamentario sin tener en cuenta las eventuales prórrogas.

3.11 ¿CÓMO SE CALCULA UNA DOBLE AMARILLA DE UN JUGADOR?

Una tarjeta amarilla cuenta como una tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en total como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas. Tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (jugadores que ya hayan dejado el campo, entrenadores, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la liquidación de apuestas.

3.12 ¿POR QUÉ SE PUEDE RETRASAR EL CÁLCULO DE MIS APUESTAS?

El cálculo de las apuestas se realiza tan rápido como resulta posible tan pronto como finalizan los eventos, sin importar el tipo de apuestas aceptadas sobre el mismo. No obstante, a veces el cálculo se puede retrasar por diferentes razones como la ausencia de información sobre los resultados, informaciones contradictorias sobre el mismo evento dependiendo de las diferentes fuentes, problemas técnicos, etc.

4. CONCEPTOS BÁSICOS

Una apuesta de contrapartida es aquella en la que el jugador apuesta contra la casa de apuestas en base a las cuotas ofrecidas por esta. La apuesta se realiza sobre los lances de un evento, que puede ser deportivo o de similar naturaleza, siempre y cuando exista un organizador oficial externo a la casa de apuestas y cuyo desenlace sea impredecible. El evento debe tener una programación y duración establecida, así como unas reglas estandarizadas y reguladas. La organización del evento es la máxima responsable de este, así como de modificar, cambiar, dictaminar y resolver el resultado.

Un mercado es una situación que es susceptible de ocurrir dentro de un evento y que define un lance con posibilidad de ocurrir durante el normal desarrollo del juego. Los mercados están directamente relacionados con el evento. El resultado de un mercado se resuelve una vez que éste se determina, bien cumpliéndose o no. Para ver los mercados disponibles debe consultarse cada evento y su listado de mercados. Algunos mercados no pueden estar disponibles puntual o definitivamente dependiendo de la situación del evento sobre el que recaigan los pronósticos.

4.1 FUNCIÓN CASH OUT

No podemos garantizar que la función Cash Out esté disponible para su selección de apuesta.
No seremos responsables si la función Cash Out no está disponible por motivos técnicos o cualquier otra razón, las apuestas permanecerán vigentes según fueron realizadas originalmente durante dicho período.

4.2 REGLA "DEAD HEAT"

Cuando no hay un ganador individual o hay un empate entre dos, tres o más competidores, la regla "Dead Heat" aplicará. Esto quiere decir que las cuotas se dividirán entre el número de participantes que hayan quedado en empate en esa posición.

Por ejemplo: empate en el mercado "Jugador con más anotaciones" en un campeonato. Dos jugadores empatan en el número de goles en un campeonato. Jugador 1 pagó 3.00 y jugador 2 pagó 1.5. Las cuotas serán divididas entre 2 y la apuesta será pagada regularmente. Así, el jugador 1 se pagará con cuotas de 3.00 / 2 = 1.5 y el Jugador 2 se pagará con cuotas de 1.5 / 2 = 0.75.

4.3 REGLAS PARA MERCADOS DE CLASIFICACIÓN

"Se Clasificará"
Este mercado consiste en predecir cuál de los equipos pasará a la siguiente ronda de un determinado torneo. Para esta opción, se tendrán en cuenta los resultados tanto de la primera etapa como de la segunda etapa, incluyendo el tiempo extra y los tiros desde el punto penalti, en caso de que estos ocurran.

Método de Victoria
En este mercado se debe predecir cuál será la manera en la que se clasificará el equipo a la siguiente fase del torneo.

Por ejemplo, si la selección fue:

- Equipo Local Prórroga (Juventus Turin Prórroga): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante la prórroga.
- Equipo Local Tiempo Regular (Juventus Turin Tiempo Regular): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante el tiempo regular + el tiempo de reposición.
- Equipo Visitante Penaltis (Ajax Penaltis): se estará indicando que la definición del mercado ocurrirá durante los tiros de penalti.

4.4 ¿CÓMO HAGO UN CASH-OUT?

Si quieres hacer Cash-Out de una apuesta Pre-Partido se deberá hacer en Pre-Partido, esto es, antes de la hora de comienzo del evento sobre cuyo resultado recae la apuesta. Sin embargo, si estás apostando "En vivo", el Cash-Out se podrá hacer únicamente mientras el evento continúe en curso y siempre que la opción de Cash-Out sea ofrecida por JOKERBET para ese evento y mercado.

4.5 ¿QUÉ ES "HÁNDICAP"?

Es una ventaja inicial dada para un evento en cuestión y que se puede expresar con goles, puntos, sets, juegos, etc., dependiendo de cada competición. Se da con el formato (1) si es positivo y (-1) si es negativo. Por ejemplo: si haces una apuesta a "Hándicap Equipo A (2)" en un partido de fútbol significa que le has dado al Equipo A una ventaja inicial de dos goles.

- Si el partido termina 1-1, con el Hándicap mencionado se produciría un marcador de 3-1 y la apuesta sería ganadora.
- Si el partido termina 0-3, con el Hándicap dicho resultaría un marcador de 2-3 y la apuesta sería perdedora.
- Si el Hándicap fuese negativo habría que restar al marcador en lugar de añadir.

Existen dos tipos principales de hándicap: el europeo o de 3 opciones (3 way) y el asiático o de dos opciones (2 way).

El hándicap de 3 opciones es un tipo de hándicap en el cual a la hora de apostar o ganaremos la apuesta, o la perderemos. A diferencia del hándicap asiático donde sí que nos pueden devolver el dinero apostado según qué línea de hándicap hemos seleccionado, en el hándicap europeo solo podemos ganar o perder.

¿Qué es el hándicap europeo?

El hándicap europeo es una ventaja o desventaja que añadimos al marcador de un equipo. Esta ventaja o desventaja se expresa únicamente con números enteros (1, 2, 3...) pudiendo apostar también al empate teniendo en cuenta el hándicap que se ofrezca. El hándicap europeo se usa generalmente para equilibrar encuentros muy descompensados, con un claro favorito, y así mejorar la cuota o corregir el riesgo asociado a uno de los rivales. Ejemplo:



Hándicap 3 opciones 0:1 en el partido Barcelona-Rayo Vallecano.

En este caso partimos de una desventaja de 1 gol del Barcelona (equipo local). Apostamos por el Barcelona con un hándicap europeo -1 (Barcelona (0:1). Opciones:

- Si el Barcelona gana por 2 o más goles de diferencia, al restar el hándicap seguiría saliendo victoriosa y la apuesta sería ganadora.
- Si el Barcelona solo ganase por 1 gol, empatase o perdiese, la apuesta sería perdedora.

La posibilidad de apostar por el empate es lo que más caracteriza al hándicap europeo. Es quizá el aspecto más difícil de comprender, pero es muy útil para poder apostar por el empate y su habitual cuota alta en condiciones más ventajosas. Se ofrece el resultado de empate asociado a un hándicap. Este hándicap será el que deberemos tener en cuenta en el marcador final para que al aplicarlo el encuentro quede en empate.
Si en este ejemplo, apostamos al empate, podemos tener:
Si el Barcelona gana por un gol de diferencia (1-0, 2-1, 3-2, 4-3, etc.), la apuesta sería ganadora ya que, al aplicar el hándicap, el resultado sería de empate. En cualquier otro resultado, la apuesta sería perdedora.

Si apostamos al Rayo vallecano (0:1), las opciones son:

- Si empatan o gana el Rayo Vallecano, la apuesta es ganadora.
- Si gana el Barcelona, la apuesta es perdedora.

¿Qué es el Hándicap Asiático o de dos opciones?

El hándicap asiático es un tipo de apuesta deportiva en la cual un equipo partirá siempre con una ventaja de goles y otro con una desventaja. Se llama asiático porque se originó en Indonesia. La principal ventaja del hándicap asiático es que es un tipo de apuesta que reduce el número posible de resultados de tres (1X2) a dos, eliminando el resultado del empate. Por tanto, cuando eliges apostar al hándicap asiático, tendrás un 50% de probabilidad de éxito.



HÁNDICAP ASIÁTICO

Barcelona (-0.25)	1.18	Rayo Vallecano (+0.25)	4.50
Barcelona (-0.5)	1.28	Rayo Vallecano (+0.5)	3.50
Barcelona (-0.75)	1.33	Rayo Vallecano (+0.75)	3.25
Barcelona (-1)	1.40	Rayo Vallecano (+1)	2.90
Barcelona (-1.25)	1.60	Rayo Vallecano (+1.25)	2.30
Barcelona (-1.5)	1.80	Rayo Vallecano (+1.5)	2.00
Barcelona (-1.75)	2.00	Rayo Vallecano (+1.75)	1.80

Siguiendo con los ejemplos anteriores, si jugamos a favor del Barcelona con hándicap asiático -1, y el partido acaba 1-0, en nuestra apuesta habrá acabado 1-1, y, por tanto, se nos devolvería el importe apostado.

Hándicap asiático de medio gol:

Implican sumarle o restarle al marcador del competidor los tantos "y medio" que señale el hándicap asiático. Con este hándicap no hay forma de que la apuesta quede en empate y se anule. Si el hándicap es positivo sus efectos en la resolución de la apuesta son que en caso de victoria o empate se gana la apuesta. Si se pierde por una diferencia mayor de la que indica el hándicap, se pierde la apuesta.

Si es negativo sus efectos son que en caso de victoria por un margen superior al que indica el hándicap, se gana la apuesta. Si se gana por un margen inferior al que expresa el hándicap, se empata o se pierde, se pierde la apuesta. Apostamos por la victoria del Barcelona con un hándicap -1,5.

Si el Barcelona gana por 2 o más goles, la apuesta se gana. Si gana 2-0, al restar -1,5, saldría igualmente victoriosa 0,5-0. Si el Barcelona gana por 1 tanto de diferencia, empata o pierde, se pierde la apuesta por el efecto del hándicap -1,5. Supongamos que el Barcelona gana 3-2, al aplicar el hándicap -1,5, el partido quedaría 1,5-2, por lo que se pierde la apuesta.

Hándicap asiático mixto:

Con este tipo de hándicaps asiáticos estaríamos haciendo una doble apuesta, como si el dinero jugado se dividiese en dos apuestas, las correspondientes a los hándicaps inmediatamente anterior y posterior al hándicap por el que se apuesta. Por ejemplo, apostar a que el Barcelona gana al Rayo Vallecano con hándicap de -0,75, supondrá que, si apostamos 5 soles, 2,50 soles serán jugados al hándicap -0,5, y otros 2,50 soles serán jugados al hándicap -1, y las apuestas se resolverán de manera independiente. Si apostamos 10 soles, se destinarían 5 soles a cada supuesto, y así sucesivamente. Ganas si el equipo por el que apuestas gana el partido por dos o más goles de diferencia. Si gana por un gol exacto de diferencia tu apuesta se divide en dos: una mitad se considera victoria, la otra se considera empate y se reembolsará el importe.

Tabla de goles totales

Selección de la línea de gol	Total de goles marcados	Resultado de la selección
Más de 0.5	0	Perdido
	1 o más	Ganado
Más de 0.75	0	Perdido
	1	Ganas la mitad
	2 o más	Ganado
Más de 1	0	Perdido
	1	Apuesta Nula
	2 o más	Ganado
Más de 1.25	0	Perdido
	1	Pierdes la Mitad
	2 o más	Ganado
Más de 1.5	1 o menos	Perdido
	2 o más	Ganado
Más de 1.75	1 o menos	Perdido
	2	Ganas la Mitad
	3 o más	Ganado
Más de 2	1 o menos	Perdido
	2	Apuesta Nula
	3 o más	Ganado

Selección de la línea de gol	Total de goles marcados	Resultado de la selección
Menos de 0.5	0	Ganado
	1 o más	Perdido
Menos de 0.75	0	Ganado
	1	Pierdes la Mitad
	2 o más	Perdido
Menos de 1	0	Ganado
	1	Apuesta Nula
	2 o más	Perdido
Menos de 1.25	0	Ganado
	1	Ganas la mitad
	2 o más	Perdido
Menos de 1.5	1 o menos	Ganado
	2 o más	Perdido
Menos de 1.75	1 o menos	Ganado
	2	Pierdes la Mitad
	3 o más	Perdido
Menos de 2	1 o menos	Ganado
	2	Apuesta Nula
	3 o más	Perdido

Tabla resumen del hándicap asiático

HÁNDICAP	RESULTADO DE EQUIPO	RESULTADO DE LA APUESTA	HÁNDICAP	RESULTADO DEL EQUIPO	RESULTADO DE LA APUESTA
0	GANA	GANAS	0	GANA	GANAS
	EMPATA	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	SE DEVUELVE EL DINERO
	PIERDE	PIERDES		PIERDE	PIERDES
-0.25	GANA	GANAS	+0.25	GANA	GANAS
	EMPATA	PIERDES LA MITAD		EMPATA	GANAS LA MITAD
	PIERDE	PIERDES		PIERDE	PIERDES
-0.50	GANA	GANAS	+0.50	GANA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		EMPATA	GANAS
	PIERDE	PIERDES		PIERDE	PIERDES
-0.75	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+0.75	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	GANAS LA MITAD		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 1	PIERDES LA MITAD
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 2+	PIERDES
-1.00	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.00	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 1	SE DEVUELVE EL DINERO
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 2+	PIERDES
-1.25	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.25	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES LA MITAD		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 1	GANAS LA MITAD
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 2+	PIERDES
-1.50	GANA POR 2 + GOLES	GANAS	+1.50	GANA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		EMPATA	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 1	GANAS
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 2+	PIERDES
-1.75	GANA POR 3 + GOLES	GANAS	+1.75	GANA	GANAS
	GANA POR 2 GOLES	GANAS LA MITAD		EMPATA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		PIERDE POR 1	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 2	PIERDES LA MITAD
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 3+	PIERDES
-2.00	GANA POR 3 + GOLES	GANAS	+2.00	GANA	GANAS
	GANA POR 2 GOLES	SE DEVUELVE EL DINERO		EMPATA	GANAS
	GANA POR UN GOL	PIERDES		PIERDE POR 1	GANAS
	EMPATA	PIERDES		PIERDE POR 2	SE DEVUELVE EL DINERO
	PIERDE	PIERDES		PIERDE POR 3+	PIERDES

4.6 ¿QUÉ SIGNIFICA W1W1 / W1 X / X W2 /…?

Es una nomenclatura que se refiere, en primer lugar, al resultado de la primera parte y, en el segundo, al resultado final del partido. Por ejemplo: W1W2 significa que el equipo 1 gana al finalizar la primera parte pero que el equipo 2 gana al finalizar el evento. Apuestas a W1 X significa que el equipo 1 gana al final de la primera parte y que el resultado global del encuentro será de empate.

4.7 PAGO ANTICIPADO FÚTBOL

Con la oferta Fútbol Pago Anticipado, puedes apostar antes del inicio del partido en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) y si tu equipo tiene 2 goles de ventaja en cualquier momento del partido, ganas automáticamente ¡sin tener que esperar a que termine el partido!

La oferta es válida para apuestas simples, múltiples, de sistema y de creación de apuestas realizadas en el mercado 1X2 (ganador local o visitante) ÚNICAMENTE antes del inicio del partido y no durante el partido. La oferta no se aplica a las apuestas realizadas en la selección de empate en cada juego.



Su apuesta se paga en su totalidad si su equipo tiene dos goles de ventaja en cualquier momento del partido, independientemente del resultado final.

Esta oferta no se aplicará a las apuestas en las que se haya utilizado Cash Out. En múltiples, la concesión de la oferta para una/s determinada/s selección/es de la apuesta no se verá afectada retrospectivamente si el cliente cobra las apuestas de las selecciones restantes.

Todas las ganancias se acreditarán lo antes posible una vez que el equipo esté dos goles por delante. Esta oferta no se aplicará cuando una apuesta se haya cobrado por completo. Cuando una apuesta se haya cobrado parcialmente y su equipo tenga dos goles de ventaja, la apuesta se liquidará según la apuesta activa restante.

Si su apuesta se paga anticipadamente de acuerdo con esta oferta, no se volverá a pagar si su selección gana el partido.

5. REGLAS DE DEPORTES Y EXPLICACIÓN DE MERCADOS

FÚTBOL

Todas las apuestas de fútbol se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

Prioridad de Fuentes para la Liquidación
Para la liquidación de los mercados de apuestas deportivas, los resultados se determinarán utilizando el siguiente orden de prioridad de fuentes. La primera fuente disponible y aplicable en la jerarquía será considerada como definitiva.

Mercados de Córners, Tarjetas y Goleadores

1. Fuentes oficiales de la competición o del club
2. Proveedores de datos

Mercados de Especiales de Jugador (PS) y Entradas (Tackles)

1. OPTA
2. Fuentes oficiales de la competición o del club
3. Proveedores de datos

*En caso de discrepancias entre las fuentes, se aplicará el orden de prioridad indicado anteriormente, salvo que exista evidencia clara en video del evento correspondiente.

MERCADOS PRINCIPALES

**Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Football (se aplican las mismas reglas).*

1X2: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana equipo local o el equipo visitante).

Total (Mas /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

¿Se clasifica?: El cliente debe predecir cuál de los equipos se clasificará para la siguiente fase del torneo.

Ambos equipos anotan (Sí/No): Hay dos posibles resultados: Sí (ambos equipos marcan al menos un gol cada uno durante todo el partido), No (uno o ambos no marcan ningún gol durante todo el partido).

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Próximo gol: El cliente debe predecir qué equipo marcará el próximo gol, hay 3 posibles resultados: 1 (el equipo local marcará el próximo gol), ninguno marcará el siguiente gol, 2(el equipo visitante marcará el próximo gol).

Que equipo ganará el resto del partido: Independientemente del puntaje real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el puntaje del evento se considerará 0-0.

Marcador exacto: El cliente debe predecir el resultado exacto de un partido, es decir, el puntaje exacto al final, por ejemplo: (1-0,3-0,2-3…).

Hándicap (2 way): Se debe predecir el ganador del juego con un margen de gol respectivo. A los goles propuestos en el Hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): El cliente debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Por ejemplo, (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Tipos de apuestas disponibles en este mercado:

- ➔ *1H (0:1): El equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia*
- ➔ *XH (0:1): El equipo local gana el partido con 1 gol de diferencia.*
- ➔ *2H (0:1): El equipo visitante gana el partido o empata.*

- ➔ *1H (0:2): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia*
- ➔ *XH (0:2): el equipo local gana el partido con 2 o más goles de diferencia.*
- ➔ *2H (0:2): el equipo de visitante gana empata o pierde el partido con un gol de diferencia*
- ➔ *1H (0:3): el equipo local gana el partido con 4 o más goles de diferencia.*
- ➔ *XH (0:3): El equipo local gana el partido con 3 goles de diferencia.*
- ➔ *2H (0:3): el equipo de visitante gana el partido, empata o pierde con 1 o 2 goles de diferencia*
- ➔ *1H (1:0): el equipo local gana o empata el partido.*
- ➔ *XH (1:0): el equipo visitante gana el partido con un gol de diferencia.*
- ➔ *2H (1:0): el equipo visitante gana el partido con 2 o más goles de diferencia.*
- ➔ *1H (2:0): el equipo local gana, empata o pierde el partido con 1 gol de diferencia*
- ➔ *XH (2:0): el equipo visitante gana el partido con 2 goles de diferencia.*
- ➔ *2H (2:0): el equipo local gana el partido con 3 o más goles de diferencia.*
- ➔ *1H (3:0): el equipo local gana, empate o pierde con 1, o 2 goles de diferencia*
- ➔ *XH (3:0): el equipo visitante gana el partido con 3 goles de diferencia.*
- ➔ *2H (3:0): el equipo visitante gana el partido con 4 o más goles de diferencia.*

Medio tiempo / Tiempo completo: El cliente debe predecir el resultado del primer tiempo de partido junto al resultado del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Último gol: En este mercado el cliente debe predecir cuál de los dos equipos anotará el último gol del partido. Si el cliente selecciona “ninguna opción”, estará indicando que no anotaran más goles.

Margen de victoria: En este tipo de apuestas, el cliente debe predecir qué equipo ganará y su margen de victoria.

Local Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo local durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo visitante durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Goles exactos: El cliente debe predecir los goles exactos anotados durante el partido, los posibles resultados son 0 goles,1,2,3,4, +5

Qué equipo marcará: Se debe predecir si solo el equipo local, el equipo visitante, ambos equipos o ninguno marcará en el partido. Consisten en seleccionar SI o NO, en algunas de las diferentes opciones que aparecen en el mercado.

Local sin apuesta (1 sin apuesta): Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

Visitante sin apuesta (2 sin apuesta): Se debe predecir si el equipo local ganará el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta será considerada como cancelada.

Goles exacto local: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el partido, los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Goles exacto visitante: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo visitante durante el partido, los posibles resultados son: 0 goles, 1,2,3+.

Par/Impar (Total): Se debe predecir si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo local durante el partido será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será par o impar. Si el equipo visitante no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Local anota: Se debe predecir si el equipo local anotará al menos un gol durante el partido.

El visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante anotará al menos un gol durante el partido.

Multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Local Multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados por el equipo local durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Visitante Multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido basado en los diferentes rangos ofrecidos.

Siguiente forma de anotar: Se debe predecir el tipo de anotación entre los siguientes resultados.

- ➔ **Tiro libre:** El gol debe ser marcado directamente desde el tiro libre o desde un córner para calificar como gol de tiro libre. Los tiros desviados cuentan siempre que se conceda el gol al tiro libre o al saque de esquina
- ➔ **Penalti:** El gol debe ser marcado directamente de un penalti. goles después de un rebote de un penalti fallido no se tendrán en cuenta.
- ➔ **Gol en propia puerta:** Si el gol es considerado como un gol en propia puerta
- ➔ **Cabezazo:** El último toque del goleador debe ser con la cabeza.;
- ➔ **Disparo:** El gol debe ser anotado por cualquier parte del cuerpo que no sea la cabeza y los otros tipos no se aplican.
- ➔ Sin gol.

¿Habrá tanda de penales?: Se debe predecir si en el partido habrá una tanda de penaltis.

Tiempo extra Si/No: Se debe predecir si el partido pasara para periodo de prórroga.

Método de victoria: Se debe predecir cómo el equipo local o el equipo visitante Se clasificará para la siguiente ronda (o ganará, en caso de una final de campeonato). Se ofrecen seis (6) resultados posibles:

- ➔ Equipo local gana en el tiempo reglamentario.
- ➔ Equipo visitante gana en el tiempo reglamentario.
- ➔ Equipo local gana en el tiempo complementario.
- ➔ Equipo visitante gana en el tiempo reglamentario.
- ➔ Equipo local gana tras la tanda de penaltis.
- ➔ Equipo visitante gana tras la tanda de penaltis.

Prórroga y gol: Se debe predecir si el partido pasará a la prórroga y si habrá gol o no en el tiempo de prórroga.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1x2 de la prórroga.

Prórroga - Que equipo ganará el resto del partido: Independientemente del resultado real del evento, en el momento de realizar la apuesta, el resultado del evento se considerará 0-0. El mercado considerará solo el tiempo de prórroga.

Prórroga - próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará durante el tiempo de prórroga. Hay 3 posibles resultados: 1 (equipo local anotará), X (los equipos empatan), 2 (equipo visitante anotará).

Prórroga - total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la prórroga estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Prórroga – hándicap: Se debe predecir el resultado final de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. *Por ejemplo: (0:1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1:0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.*

Prórroga - Marcador correcto: Se debe predecir el marcador correcto de la prórroga.

Tanda de penaltis - ganador: Se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis (1 o 2).

Tanda de penaltis - X penalti anotado: Se debe predecir si el penalti número "X" se anotará durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - X Gol: Se debe predecir qué equipo anotará el gol número X durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X, 2.

Tanda de penaltis - margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria para la tanda de penaltis para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Tanda de penaltis – total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo local: Se debe predecir si el total de goles anotados por el equipo local durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis- total del equipo visitante: Se debe predecir si el total de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis serán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Tanda de penaltis - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles anotados durante la tanda de penaltis. Hay 7 posibles resultados: 0-4,5,6,7,8,9,10+.

Tanda de penaltis - Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - Local Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo local durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - Visitante Par/Impar: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo visitante durante la tanda de penaltis es par o impar.

Tanda de penaltis - marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto durante la tanda de penaltis.

Tanda de penaltis - Ganador y total: Se debe predecir el ganador de la tanda de penaltis y a su vez con el número de goles anotados teniendo en cuenta el margen ofrecido.

Resultado en la mitad de la prórroga (incluidos los goles del tiempo normal): Tendrá que pronosticar el resultado de la 1ª mitad de la prórroga.

X equipo en la prórroga en marcar (incluidos los goles en el tiempo normal): Tendrá que pronosticar qué equipo marcará el X gol en la prórroga.

Marcador correcto en la prórroga del medio tiempo (incluidos los goles en el tiempo normal): Tienes que pronosticar el marcador correcto al final de la primera mitad de la prórroga.

Total de goles de la primera mitad en la prórroga (incluidos los goles en tiempo normal): Tiene que pronosticar el número de goles (más/menos) en la primera mitad de la prórroga.

Hándicap asiático en la prórroga del medio tiempo (incluidos los goles en el tiempo normal): Tendrá que pronosticar el resultado de la primera mitad de la prórroga, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Resultado después de X minutos: Tienes que pronosticar el resultado del partido después de X minutos.

Total de goles Más/Menos después de X minutos: Tienes que pronosticar el número de goles (más/menos) después de X minutos.

Hándicap asiático después de X minutos: Debe pronosticar el resultado después de X minutos, teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Hándicap en tiempo extra: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap especificado en el tiempo extra.

Equipo local ganador: Se debe predecir si el equipo local ganará el partido.

Equipo visitante ganador: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera Mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será el resultado únicamente de la primera mitad. Los goles marcados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta.

Primera Mitad - Totales: Se debe predecir si el número total de goles marcados únicamente durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento, en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la primera mitad.

Primera Mitad - Próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo durante la primera mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ninguno marca), 2 (anota el equipo visitante).

Primera Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la primera mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera

mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Primera Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la primera mitad. Si la primera mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Primera Mitad Hándicap (2 Way) (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis.

Primera Mitad Hándicap (3 Way) (Tres opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Primera Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la primera mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Primera Mitad - Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la primera mitad del evento.

Primera Mitad - 1x2 & ambos equipos anotan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento y además que ambos equipos anotarán; aplica únicamente durante la primera mitad.

Primera mitad - 1x2 & total: Se debe predecir la combinación del resultado de la primera mitad del evento y si los goles durante la primera mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- ➔ Local & Mas de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ Local & Menos de: El equipo Local gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado
- ➔ Empate & Más de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ Empate & Menos de: La primera mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- ➔ Visitante & Más de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ Visitante & Menos de: El equipo visitante gana la primera mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Primera Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la primera mitad del evento.

Primera Mitad - Multigoles: Se debe predecir el número de goles marcados durante la primera mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Primera Mitad - Doble oportunidad & Ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Primera Mitad - Multigoles: Se debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad con base en diferentes rangos.

Primera Mitad - 1x2 o ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo anotará durante la primera mitad del evento.

Último gol de la Primera Mitad: Tienes que pronosticar el equipo que marcará el último gol en la primera mitad del partido.

Primera Mitad - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de tiros a puerta ejecutados por ambos equipos combinados durante la primera mitad.

Primera mitad – Rango de goles: Se debe predecir el rango del total de goles anotados en la primera mitad.

Tiempo extra – Total de la primera mitad: Se debe predecir el número total de goles anotados en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad – Total de faltas del equipo local: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Total de faltas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda del equipo local: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados por el equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda del equipo visitante: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados por el equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Total de saques de banda: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados en la primera mitad.

Primera mitad – Hándicap de saques de banda: Se debe predecir el resultado de la primera mitad tras aplicar el hándicap de saques de banda especificado.

Primera mitad – Empate no válido: Se debe predecir el ganador de la primera mitad; en caso de que la primera mitad finalice en empate, se devolverá el importe correspondiente.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el resultado de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado.

Primera mitad – Portería a cero del equipo local: Se debe predecir si el equipo local no concederá goles en la primera mitad.

Primera mitad – Portería a cero del equipo visitante: Se debe predecir si el equipo visitante no concederá goles en la primera mitad.

Primera mitad - 1X2 Tarjetas Amarillas: Se debe predecir qué equipo recibirá más tarjetas amarillas en la primera mitad: Equipo Local, Equipo Visitante o Empate en caso de que ambos equipos reciben la misma cantidad de tarjetas amarillas.

Primera mitad del tiempo extra - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad - Equipo Visitante impar/par: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la primera mitad será impar o par.

Primera mitad - Equipo Local impar/par: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el Equipo Local en la primera mitad será impar o par.

Primera mitad del tiempo extra - Total: Se debe predecir el número total de goles anotados en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad del tiempo extra - Doble oportunidad: Se debe predecir dos posibles resultados en la primera mitad del tiempo extra: victoria del Equipo Local o empate, empate o victoria del Equipo Visitante, victoria del Equipo Local o victoria del Equipo Visitante.

Primera mitad del tiempo extra - Qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo marcará en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad del tiempo extra - Córners impar/par: Se debe predecir si el número total de córners en la primera mitad del tiempo extra será impar o par.

Primera mitad del tiempo extra - Marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto de la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad del tiempo extra - Total Equipo Local: Se debe predecir el número total de goles anotados por el Equipo Local en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad del tiempo extra - Total Equipo Visitante: Se debe predecir el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad del tiempo extra - Ambos equipos anotarán: Se debe predecir si ambos equipos marcarán en la primera mitad del tiempo extra.

Primera mitad - Tiros del jugador N: Se debe predecir el número total de tiros registrados por el jugador especificado durante la primera mitad.

Primera mitad - Tiros a puerta del jugador N: Se debe predecir el número total de tiros a puerta registrados por el jugador especificado durante la primera mitad.

Primera mitad - Tarjetas amarillas del jugador N: Se debe predecir el número total de tarjetas amarillas

recibidas por el jugador especificado durante la primera mitad.

Primera mitad - Tarjetas del jugador N: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el jugador especificado durante la primera mitad.

Primera mitad - Faltas del jugador N: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el jugador especificado durante la primera mitad.

Primera mitad - Fueras de juego del jugador N: Se debe predecir el número total de veces que el jugador especificado será señalado en fuera de juego durante la primera mitad.

MERCADOS DE SEGUNDA MITAD

Segunda Mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Los goles marcados en la primera mitad no se tendrán en cuenta.

Segunda Mitad - Totales: Se debe predecir si el total de goles marcados únicamente durante la segunda mitad estará por encima o por debajo del margen indicado.

Segunda Mitad - Qué equipo ganará el resto: Sin importar cuál sea el resultado actual del evento en el momento de realizar la apuesta el resultado del evento será considerado como 0-0. El mercado solo considera la segunda mitad.

Segunda Mitad - Próximo en anotar: Se debe predecir qué equipo durante la segunda mitad anotará el siguiente gol. Existen 3 posibles resultados: 1 (anota el equipo local), X (ninguno anota), 2 (anota el equipo visitante).

Segunda Mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál será el resultado de la segunda mitad. Existen 3 posibles resultados: 1X (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o empata), X2 (al finalizar la primera mitad, el equipo visitante gana o empata), 12 (al finalizar la primera mitad, el equipo local gana o el visitante gana).

Segunda Mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir qué equipo ganará únicamente la segunda mitad. Si la segunda mitad termina en empate para ambos equipos, la apuesta será devuelta.

Segunda Mitad Hándicap (2 Way) (Dos opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis.

Segunda Mitad Hándicap (3 Way) (Tres opciones): Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, tomando en cuenta el Hándicap especificado en los paréntesis. Por ejemplo, (0:1) quiere decir que el equipo Visitante tiene un gol de ventaja, así como (1:0) quiere decir que el equipo Local tiene un gol de ventaja.

Segunda Mitad - Local goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo Local durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Visitante goles exactos: Se debe predecir cuál será la cantidad exacta de goles del equipo visitante durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - par/impar: Se debe predecir si el número de goles marcados únicamente durante la segunda mitad, serán pares o impares. El resultado 0-0 es considerado como par.

Segunda Mitad - Ambos equipos anotan: Se debe predecir que ambos equipos anotarán por lo menos un gol cada uno durante la segunda mitad del evento. O que un solo equipo o ambos equipos no anotarán ningún gol durante la segunda mitad.

Segunda Mitad - Local portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Local mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda mitad- Visitante portería a cero: Portería a cero es un término utilizado para describir a un equipo al cual no se le ha anotado ningún gol. Se debe predecir si el equipo Visitante mantendrá la portería a cero goles anotados durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - 1x2 & ambos equipos anotan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento y además que ambos equipos marcarán únicamente durante la segunda mitad.

Segunda mitad - 1x2 & total: Se debe predecir la combinación del resultado de la segunda mitad del evento y si los goles durante la segunda mitad estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- ➔ 1 & Mas de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ 1& Menos de: El equipo Local gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado
- ➔ X & Más de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ X & Menos de: La segunda mitad termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- ➔ 2 & Más de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ 2 & Menos de: El equipo visitante gana la segunda mitad y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Segunda Mitad - Marcador exacto: Se debe predecir cuál será el marcador exacto de la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Multigoles: Se debe predecir el número de goles anotados durante la segunda mitad del evento basándose en los diferentes rangos ofrecidos.

Segunda Mitad Local anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Local marcará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad Visitante anotará: Se debe predecir que en algún momento el equipo Visitante anotará un gol durante la segunda mitad del evento.

Segunda Mitad - Doble oportunidad & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento con 3 posibles doble resultados (1X, 12, X2), además de si ambos equipos marcarán o no marcarán.

Segunda Mitad - 1x2 o ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del partido O si ambos equipos, o ningún equipo marcará durante la segunda mitad del evento.

Último gol de la Segunda Mitad: Tienes que pronosticar el equipo que marcará el último gol en la segunda mitad del partido.

Segunda Mitad - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta ejecutados por ambos equipos combinados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Hándicap: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad tras aplicar el hándicap especificado.

Segunda mitad – Goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles anotados en la segunda mitad.

Segunda mitad – Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Portería a cero del equipo local: Se debe predecir si el equipo local no concederá goles en la segunda mitad.

Segunda mitad – Portería a cero del equipo visitante: Se debe predecir si el equipo visitante no concederá goles en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de faltas del equipo local: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el equipo local en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de faltas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el equipo visitante en la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de saques de banda: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados en la segunda mitad.

Segunda mitad - 1X2 Tarjetas Amarillas: Debes predecir qué equipo recibirá más tarjetas amarillas en la segunda mitad: Equipo Local, Equipo Visitante o Empate si ambos equipos reciben la misma cantidad de tarjetas amarillas.

Segunda mitad - Equipo Visitante impar/par: Debes predecir si el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en la segunda mitad será impar o par.

Segunda mitad - Equipo Local impar/par: Debes predecir si el número total de goles anotados por el Equipo Local en la segunda mitad será impar o par.

MERCADOS COMBINADOS

1X2 & ambos equipos marcan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán, junto con el resultado final del evento. 6 posibles resultados son ofrecidos:

- ➔ 1 & Sí: El equipo local gana y ambos equipos marcan gol.
- ➔ X & Sí: Ambos equipos empatan y ambos equipos marcan gol.
- ➔ 2 & Sí: El equipo visitante gana y ambos equipos marcan gol.
- ➔ 1 & No: El equipo local gana y al menos, uno de los dos no marca gol.
- ➔ X & No: Ambos equipos empatan y al menos uno de los dos equipos no marca gol.
- ➔ 2 & No: El equipo visitante gana y al menos, uno de los dos no marca gol.

Total & ambos equipos marcan: Se debe predecir el mercado Total (Más de / Menos de, goles) junto con predecir el si ambos equipos marcan al menos un gol durante todo el evento (GG) o que uno o ninguno de los dos equipos marca ningún gol durante todo el evento (NG). Son ofrecidos 4 posibles: Más de y sí, Más de y No,

Menos de y Sí, Menos de y No.

1X2 & Más de/Menos de: Se debe predecir el resultado del evento junto con el número de goles marcados durante el evento teniendo en cuenta el margen de goles seleccionado. Son posibles 6 resultados: 1 & Más de ''X'', X& Más de ''X'', 2&Más de ''X'', 1&Menos de ''X'', X&Menos de ''X'', 2&Menos de ''X''.

Primer tiempo/Tiempo completo & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir si ambos equipos marcan o no marcan. Son posibles 4 resultados:

➔ no/no, si/no, si/si, no/sí.

Total (Más de/Menos de) o ambos equipos marcan: Se debe predecir si el número total de goles en el evento es Más de o Menos de la cantidad de margen seleccionada O si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotará durante el evento. Ejemplo de 4 posibles resultados:

➔ Más del margen o No, Más del margen o Sí, Menos del margen o No, Menos del margen o Sí

1x2 & Total (Más de/Menos de) & ambos equipos marcan: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, más el resultado del mercado ambos equipos, un solo equipo, o ningún equipo anota gol, además de si el resultado será más de o menos del margen especificado.

1x2 & Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del resultado final del evento, además de si rango total de goles marcados durante el evento estará dentro del margen especificado.

Ambos equipos anotan + Multigoles {Margen}: Se debe predecir la combinación del mercado ambos equipos anotan, además de si el rango de goles totales anotados durante el evento estará entre el rango de goles indicado.

Primer gol & 1x2 (Match Flow): Se debe predecir si el final del evento será local, empate o visitante, junto con cuál equipo anotará el primer gol del evento, Son posibles 7 resultados

➔ Local-Primer gol & 1
➔ Local-Primer gol & X
➔ Local-Primer gol & 2
➔ Visitante-Primer gol & 1
➔ Visitante-Primer gol & X
➔ Visitante-Primer gol & 2
➔ Sin goles

Doble oportunidad (Evento) & Primera mitad ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la primera mitad del evento.

Doble oportunidad (Evento) & Segunda mitad ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) y si ambos equipos, un solo equipo o ningún equipo anotan únicamente durante la segunda mitad del evento.

Doble oportunidad & ambos equipos marcan: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si ambos o ninguno de los equipos anotan.

Doble oportunidad & Total: Se debe predecir el resultado del evento teniendo en cuenta 3 posibles resultados

con doble oportunidad (1X, 12, 2X) además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad /Final & Total: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el total de goles estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad/Final & Primera mitad totales: Se debe predecir los resultados del medio tiempo/tiempo completo, además de si el total de goles durante la primera mitad del evento estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Mitad/Final & Goles exactos: Se debe predecir el resultado del primer tiempo/tiempo completo del evento junto con predecir cuál será el marcador exacto durante todo el evento.

3 posibilidades combinadas: (Local o más de, Local o menos de, Empate o más de, Empate o menos de, Visitante o más de, Visitante o menos de, Local o ambos equipos marcan, Empate o ambos equipos marcan, Visitante o ambos equipos ganan, Local o cualquier portería a cero, Empate o cualquier portería a cero, Visitante o cualquier portería a cero): Se debe predecir el resultado del evento O si ambos equipos, un equipo o ningún equipo marcará en el partido O la cantidad de goles del evento.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Menos de & Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por debajo del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Menos de 1,5/Más de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por debajo de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad menos de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por debajo del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por debajo de 1,5.

Primera mitad Más de & Segunda mitad Más de: Se debe predecir tanto que el número de goles de la primera mitad estará por encima del margen especificado como que el número de goles de la segunda mitad estará por encima del margen especificado.

Ejemplo: Más de 1,5/Menos de 1,5. Esta selección es ganadora si el total de goles durante la primera mitad está por encima de 1,5, además de si el total de goles durante la segunda mitad está por encima de 1,5.

Medio Tiempo O Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado ganador del evento o de la mitad del mismo. Solo es necesario que ocurra para que la selección sea ganadora.

1X2 Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado del medio tiempo

junto con tres posibles resultados de Doble Oportunidad (1X, 2X, 12) del evento.

Doble Oportunidad Medio Tiempo/1X2 Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado de Doble Oportunidad de la primera mitad junto con el resultado final del evento.

Doble Oportunidad Medio Tiempo/Doble Oportunidad Tiempo Completo: Se debe predecir el resultado ganador de doble oportunidad de ambos, tanto Medio Tiempo como Tiempo Completo.

Al menos una mitad X: Hay que pronosticar si habrá al menos una mitad que termine en empate. Por ejemplo: 1a mitad 1-1 / Tiempo completo 1-2. El resultado gana = Sí.

Doble oportunidad o Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar el resultado ganador del partido (Doble Oportunidad) O si ambos, uno o ninguno de los equipos marcarán en el partido. Solamente tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad o Más de/Menos de: Debes predecir si el resultado del partido estará dentro de la opción de Doble Oportunidad seleccionada O si el número total de goles marcados en el partido será superior o inferior al valor especificado. Al menos una de las dos condiciones debe cumplirse para que la apuesta sea ganadora.

Más de X Equipo Local + Más de Y Equipo Visitante: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado.

Más de X Equipo Local + Menos de Y Equipo Visitante: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será superior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado.

Menos de X Equipo Local + Menos de Y Equipo Visitante: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será inferior al margen indicado**.**

Menos de X Equipo Local + Más de Y Equipo Visitante: Tienes que pronosticar si el número de goles en el equipo local será inferior al margen indicado, más si el número de goles en el equipo visitante será superior al margen indicado**.**
1a Mitad - 1x2 o {total}: Debe pronosticar el resultado ganador de la 1a mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

2a Mitad - 1x2 o {total}: Debe pronosticar el resultado ganador de la 2a mitad del partido O el número total de goles (más o menos). Solo tiene que ocurrir una predicción para que la apuesta sea ganadora.

Doble Oportunidad 1X y {total} y Ambos equipos para anotar: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (1X) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad X2 y {total} y Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (X2) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Doble Oportunidad 12 & {total} & Ambos equipos marcan: Tienes que pronosticar la combinación del resultado final doble oportunidad (12) y el resultado del mercado de ambos equipos para marcar y si el partido

estará por encima o por debajo del margen indicado.

Ambos equipos marcarán en la primera mitad y Multigoles (partido): Debe pronosticar la combinación de ambos equipos para marcar en la primera mitad del partido, además de si el rango de goles totales marcados durante el partido estará entre el rango indicado.

Multigoles Local y Multigoles Visitante: Debe pronosticar el número de goles marcados durante el partido por el equipo local y el equipo visitante en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Multigol 1a Mitad y Multigol 2a Mitad: Debe pronosticar el número de goles marcados durante la primera mitad del partido y la segunda mitad, en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Combo Var (1X2 partido y Var Si/No): Tienes que pronosticar la combinación correcta del resultado del partido y si habrá VAR (con revisión del monitor) o no. Hay 6 resultados posibles:

- ➔ Equipo 1 y Sí
- ➔ Equipo 1 y No
- ➔ Empatar y Sí
- ➔ Empatar y No
- ➔ Equipo 2 y Sí
- ➔ Equipo 2 y No

Primera Mitad - Equipo Local - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta efectuados por el equipo local durante la primera mitad.

Segunda Mitad - Equipo Local - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta efectuados por el equipo local durante la segunda mitad.

Equipo Visitante - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante el partido.

Primera Mitad - Equipo Visitante - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante la primera mitad.

Segunda Mitad - Equipo Visitante - Total de Saques de Meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta efectuados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

1X2 y Total: Se debe predecir el resultado del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado.

MERCADOS DE CÓRNERS

Los córners (tiros de esquina) que sean concedidos, pero no realizados no serán tenidos en cuenta para la liquidación de apuestas.

Córner 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro.

Siguiente córner: Se debe predecir qué equipo registrará el siguiente córner.

Último córner: Se debe predecir qué equipo registrará el último córner del encuentro.

Hándicap en córners: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en el encuentro tomando en cuenta el margen del Hándicap ofrecido.

Total de córners: Se debe predecir si el total de córners del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de córners del equipo Local: Se debe predecir si el total de córners del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total, de córners del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de córners del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Rango de córners: Se debe predecir el rango del número de córners totales en el encuentro.

Rango de córners del equipo local: Se debe predecir el rango del número de córners totales registrados por el equipo local en el encuentro.

Rango de córners del equipo visitante: Se debe predecir el rango del número de córners totales registrados por el equipo visitante en el encuentro.

Córners par/impar: Se debe predecir si el total de córners del encuentro es un número par o impar. Sin córners: Par.

Primero en registrar x córners: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de córners antes que el otro.

Córners 1x2 - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners en la primera mitad del encuentro.

Córners Xth - Primera mitad: Se debe predecir qué equipo registrará el córner número X en la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Último córner: Se debe predecir qué equipo registrará el último córner durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Hándicap en córners: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de córners durante la primera mitad del encuentro tomando en cuenta el margen del Hándicap ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners del equipo Local: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de córners del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - córners exactos del equipo Local: Se debe predecir el número exacto de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - córners exactos del equipo Visitante: Se debe predecir el número exacto de córners durante la primera mitad del encuentro registrados por el equipo Local. Hay 4 posibles resultados: 0-1, 2, 3, 4+.

Primera Mitad - Rango de córners: Se debe predecir el rango del número de córners totales durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - córners par/impar: Se debe predecir si el total de córners durante la primera mitad del encuentro es un número par o impar. Sin córners: Par.

Primera Mitad - Primero en registrar x córners: Se debe predecir qué equipo registrará el número x de córners antes que el otro durante la primera mitad del encuentro.

Total de tiros de esquina (Más de-Exacto-Menos de): Tienes que predecir si el número de los tiros de esquina durante el partido será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

Primera Mitad - Total de tiros de esquina (Más de-Exacto-Menos de): Tienes que predecir si el número de los tiros de esquina en la primera mitad será más de, menos de o exacto que el margen indicado.

1X2 Partido + 1X2 Tiros de Esquina: Tienes que predecir la combinación correcta para el resultado del partido y qué equipo hará más saques de esquina al final del partido.

1X2 Partido & Más/Menos Tiros de Esquina: Tienes que predecir la combinación correcta para el resultado del partido y si el número total de tiros de esquina en el partido es mayor o menor que la línea indicada al final del partido.

1X2 de córners: Se debe predecir qué equipo realizará más córners o si ambos equipos realizarán el mismo número.

Total de córners: Se debe predecir el número total de córners realizados por ambos equipos.

Total de córners del equipo local: Se debe predecir el número total de córners realizados por el equipo local.

Total de córners del equipo visitante: Se debe predecir el número total de córners realizados por el equipo visitante.

Córner N: Se debe predecir qué equipo realizará el córner especificado del partido.

Córners del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de córners durante el partido.

Prórroga - Córners del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de córners únicamente durante la prórroga.

Córners del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de córners durante el partido.

Prórroga - Córners del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de córners únicamente durante la prórroga.

MERCADOS DE TARJETAS

*Los mercados de tarjetas se están calculando como se define a continuación, dependiendo de si son mercados de reserva o mercados de reserva con puntos (si se definen con puntos se especificará en el título del mercado).

Mercados de tarjetas

Una tarjeta amarilla cuenta como 1 tarjeta. Una tarjeta roja cuenta como dos tarjetas. Si un jugador recibe una tarjeta amarilla más una segunda amarilla, llevando a una tarjeta roja, esto cuenta en total como 3 tarjetas. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 3 tarjetas. La liquidación se basará en todos los datos de tarjetas disponibles que aparezcan durante el tiempo de juego normal de un evento. Las tarjetas mostradas después del pitido final no se tendrán en cuenta.

Las tarjetas en jugadores que no juegan (jugadores que ya han sido sustituidos, entrenadores, jugadores en el banquillo que no han participado en el partido) no se tienen en cuenta, adicionalmente, si el jugador estaba en el banquillo cuando recibió la tarjeta, no cuenta, inclusive si más tarde entra en el campo para jugar. Las tarjetas emitidas durante el entretiempo contribuyen a los mercados/totales del segundo tiempo.

Mercados de tarjetas con puntos

Una tarjeta amarilla cuenta como 10 puntos y una roja más una segunda amarilla cuentan como 25. La segunda tarjeta amarilla que lleva a una tarjeta roja no se cuenta. Como resultado de esto, un jugador no puede recibir más de 35 puntos. La Liquidación de apuestas estará basada en toda la información disponible sobre tarjetas que se presenten durante la duración del evento.

Las tarjetas mostradas después del final del partido no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas.

Las tarjetas mostradas a personas que no estén jugando el encuentro (Jugadores que ya hayan dejado el campo, técnicos y personal de banquillo, jugadores en el banquillo que aún no participan en el encuentro) no serán tomadas en consideración para la Liquidación de apuestas. Las tarjetas emitidas durante el entretiempo contribuyen a los mercados/totales del segundo tiempo.

Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas en el encuentro.

Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el encuentro.

Total de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el total de los puntos por tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas del equipo Local: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Local es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Total de Tarjetas del equipo Visitante: Se debe predecir si el total de tarjetas del encuentro registradas por el equipo Visitante es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Tarjetas Exactas: Se debe predecir el total exacto de tarjetas durante el encuentro.

Tarjetas Exactas del Equipo Local: Se debe predecir el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante el encuentro.

Tarjetas Exactas del Equipo Visitante: Se debe predecir el total exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante el encuentro.

Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el encuentro. Hay 5 posibles resultados: 0-3, 31-45, 46-60, 61-75, 76+.

Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante el encuentro.

Expulsión en el equipo local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante el encuentro.

Expulsión en el equipo Visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Visitante durante el encuentro.

Primera Mitad - Tarjetas 1x2: Se debe predecir qué equipo registrará el mayor número de tarjetas durante el primer tiempo del encuentro

Primera Mitad - Siguiente Tarjeta: Se debe predecir qué equipo registrará la siguiente tarjeta especificada en la apuesta durante el primer tiempo del encuentro.

Primera Mitad -Total de puntos por tarjetas: Se debe predecir si el total de los puntos por tarjetas registradas en la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de Tarjetas: Se debe predecir si el total de tarjetas durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Primera Mitad - Total de Tarjetas del Equipo Local: Se debe predecir si el total de tarjetas registradas para el equipo Local durante la primera mitad del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido

Primera Mitad - Tarjetas exactas: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Local: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Tarjetas exactas del Equipo Visitante: Se deberá predecir el número exacto de tarjetas registradas por el equipo Visitante durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Rango de puntos por tarjeta: Se debe predecir el rango en el que se encuentran el total de puntos por tarjeta durante el primer tiempo del encuentro. Hay 4 posibles resultados: 0-10, 11-25, 26-40, 41+.

Primera Mitad - Expulsión: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo Local: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo Local durante la primera mitad del encuentro.

Primera Mitad - Expulsión en el equipo visitante: Se debe predecir si habrá alguna tarjeta roja registrada por el equipo visitante durante la primera mitad del encuentro.

Total de tarjetas impar/par: Se debe predecir si el número total de tarjetas será impar o par.

Primera mitad - hándicap de tarjetas total: Se debe predecir el resultado después de aplicar el hándicap de tarjetas especificado en la primera mitad.

Primer jugador en ser amonestado: Se debe predecir qué jugador recibirá la primera tarjeta.

Primera mitad - Tarjeta Roja: Se debe predecir si se mostrará una tarjeta roja en la primera mitad.

Segunda mitad - Tarjeta Roja: Se debe predecir si se mostrará una tarjeta roja en la segunda mitad.

Total de tarjetas rojas: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas durante el partido.

Total de tarjetas rojas del Equipo Local: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas recibidas por el Equipo Local durante el partido.

Total de tarjetas rojas del Equipo Visitante: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas recibidas por el Equipo Visitante durante el partido.

Tiempo extra - Total de tarjetas: Se debe predecir el número total de tarjetas en el tiempo extra.

1X2 de tarjetas: Se debe predecir qué equipo recibirá más tarjetas o si ambos equipos recibirán el mismo número.

Total de tarjetas amarillas: Se debe predecir el número total de tarjetas amarillas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas amarillas del equipo local: Se debe predecir el número total de tarjetas amarillas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas amarillas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de tarjetas amarillas recibidas por el equip o visitante.

1X2 de tarjetas amarillas: Se debe predecir qué equipo recibirá más tarjetas amarillas o si ambos equipos recibirán el mismo número.

Total de tarjetas: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas del equipo local: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el equipo visitante.

Primera tarjeta amarilla: Se debe predecir qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla.

Tarjetas amarillas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas amarillas durante el partido.

Prórroga - Tarjetas amarillas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas amarillas únicamente durante la prórroga.

Tarjetas amarillas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas amarillas durante el partido.

Prórroga - Tarjetas amarillas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas amarillas únicamente durante la prórroga.

Tarjetas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas durante el partido, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Prórroga - Tarjetas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado recibirá al menos el número especificado de tarjetas únicamente durante la prórroga, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Tarjetas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas durante el partido, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

Prórroga - Tarjetas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, recibirán al menos el número especificado de tarjetas únicamente durante la prórroga, contabilizadas según las reglas de los mercados de tarjetas.

MERCADOS DE ANOTACIÓN/MERCADOS ESPECIALES POR JUGADOR

Las apuestas se aplican al tiempo reglamentario, salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Al realizar una apuesta en el mercado **"Primer goleador"**, la apuesta será anulada si el jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya anotado el primer gol del partido, excepto en el caso de un gol en propia meta, que se ignora.

Al realizar una apuesta en el mercado **"Último goleador"**, la apuesta será anulada si un jugador nunca juega.
Las apuestas en el mercado **"X jugador anotará en cualquier momento"**, se aplica para cualquier jugador que haya jugado, independientemente del momento en que el jugador ingresó al terreno. Las apuestas en este mercado serán anuladas si el jugador nunca juega.

En caso de que un partido se suspenda, pero haya al menos un goleador, se liquidan las apuestas del primer goleador y las apuestas del último jugador se cancelan.

X jugador anotará en cualquier momento: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Primer goleador: Se debe predecir si el jugador elegido anotará el primer gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra al campo después de que se haya marcado el primer gol del juego, la apuesta es anulada.

Si el jugador elegido no anota el primer gol y es reemplazado, la apuesta se liquida como pérdida.

Próximo goleador: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará el gol "x" en el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se cancelará.

Último goleador: Se debe predecir que el jugador elegido anotará el último gol del partido. Si el jugador elegido no participa en el partido la apuesta se cancelará. Si el jugador elegido no marca ningún gol durante el partido, la apuesta se pierde, incluso si el jugador fue reemplazado antes de que se haya anotado el último gol.

X jugador anotará en cualquier momento y 1x2: Se debe predecir el jugador que anotará en cualquier momento, además de predecir el resultado del juego.

X jugador anotará en cualquier momento y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que anotará en cualquier momento del partido, además de predecir la puntuación final exacta del juego.

Jugador en anotar el gol "x" y marcador correcto: Se debe predecir el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el marcador correcto del partido.

Jugador en anotar el gol "x" y 1x2: Se debe predecir el jugador que anotará el gol "x" en el partido además de predecir el resultado del partido.

Jugador en marcar 2 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos dos goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no marca al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido.

Jugador en marcar 3 o más goles: Se debe predecir que el jugador elegido anotará al menos tres goles durante el partido. Si el jugador que ha elegido no participa en el partido, la apuesta es cancelada. Si el jugador participa en el partido y no anota al menos dos goles, la apuesta se pierde independientemente del resultado final del partido

Jugador del equipo local en anotar el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo local elegido anotara el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Jugador del equipo visitante en anotar el gol "x": Se debe predecir que el jugador del equipo visitante elegido anotara el gol "x" en el partido. Si el jugador elegido no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Más tiros: Tienes que predecir cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de tiros.

Más tiros a puerta: Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de tiros a puerta.

Goleador en cualquier momento en la primera mitad: Debe pronosticar si un jugador marcará durante la primera mitad del partido.

Goleador en cualquier momento de la segunda mitad: Debe pronosticar si un jugador marcará durante la segunda mitad del partido.

Primer o último goleador: Debe pronosticar si un jugador marcará el primero o el último durante el partido.

Primer y último goleador: Debe pronosticar qué jugador marcará primero y último durante el partido.

Goleador en cualquier momento + Doble oportunidad: Debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el resultado final Doble oportunidad.

Goleador X + Doble Oportunidad: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol X en el partido más el resultado final Doble Oportunidad.

Goleador en cualquier momento + Multiscores: Tienes que pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido más el multiscores del partido.

Goleador X + Multiscores: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido más el multiscores del partido.

Goleador en cualquier momento + Total {total}: Debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos.

Goleador X + Total {total}: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol X en el partido y si el número total de goles durante el partido será Más o Menos.

Goleador en cualquier momento + Ambos equipos marcarán: Debe pronosticar si un jugador marcará en cualquier momento del partido y si ambos equipos marcarán.

Goleador X + Ambos equipos marcarán: Tienes que pronosticar si un jugador marcará el gol x en el partido y si Ambos equipos marcarán.

Goleador en cualquier momento o su suplente para marcar: Hay que pronosticar si, durante el partido, el jugador "X" o su suplente desde el banquillo marcará (resultado SI), o no (resultado NO), al menos un gol. A los efectos de la apuesta, sólo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Más/Menos de X goles: Hay que pronosticar la combinación exacta de estos 3 mercados - Goleador en cualquier momento (si durante el partido, el jugador "X" marcará al menos un gol), 1x2 (predecir el resultado final del partido), Más/Menos (si el número total de goles marcados durante el partido será más o menos de la línea indicada). Hay 6 resultados posibles para este mercado:

- ➔ Goleador en cualquier momento + 1 + Menos
- ➔ Goleador en cualquier momento + 1 + Mas
- ➔ Goleador en cualquier momento + 2 + Menos
- ➔ Goleador en cualquier momento + 2 + Más
- ➔ Goleador en cualquier momento + Empate + Menos
- ➔ Goleador en cualquier momento + Empate + Más

Primer Goleador + 1X2 + Más/Menos de X goles: Hay que pronosticar la combinación exacta de estos 3 mercados - primer goleador (si en el tiempo regular del partido, el jugador "X", será el primer anotador del partido), 1x2 (predecir el resultado final del partido), Más/Menos (si el número total de goles marcados durante el tiempo regular del partido será más o menos de la línea indicada). Hay 6 resultados posibles para este mercado:

- ➔ Primer Goleador + 1 + Menos
- ➔ Primer Goleador + 1 + Más
- ➔ Primer Goleador + 2 + Menos
- ➔ Primer Goleador + 2 + Más
- ➔ Primer Goleador + Empate+ Menos
- ➔ Primer Goleador + Empate + Más

Jugador o su suplente recibirá una tarjeta: Hay que pronosticar si, durante el partido, el jugador "X" o quien ocupe su lugar desde el banquillo recibirá una tarjeta (Amarilla o Roja) (resultado SÍ), o no (resultado NO). A los efectos de la apuesta, solo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

Goleador en cualquier momento 15 minutos: Debes predecir que un jugador anotará en los primeros 15 minutos del partido.

Goleador en cualquier momento + mitad/final: Tienes que predecir que un jugador anotará en cualquier momento del partido más el mercado de medio tiempo/tiempo completo.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos anotarán: Debes predecir que un jugador anotará en cualquier momento del partido, además de predecir el resultado final del partido y si ambos equipos anotarán o no.

Goleador en cualquier momento + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total: Hay que pronosticar si el jugador marcará en algún momento del partido, más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el total El número de goles durante el partido será Más o Menos combinado.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcarán: Tienes que predecir que un jugador anotará el primer gol del partido más predecir el resultado final del partido más si ambos equipos marcarán o no.

Primer goleador + 1X2 + Ambos equipos marcan + Total: Hay que pronosticar si el jugador marcará el primer gol del partido más el resultado final del partido, más si ambos equipos marcarán al menos un gol en el partido más si el número total de goles durante el partido será Más o Menos combinado.

Primer goleador + Descanso/Tiempo completo: Tienes que predecir si el jugador marcará el primer gol del partido más el mercado de Descanso/Tiempo completo.

Primer goleador del equipo local: Debes predecir si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo local.

Primer goleador del equipo visitante: Debes predecir si el jugador marcará el primer gol del partido para el equipo visitante.

Último goleador y 1x2: Debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir el resultado final del partido.

Último goleador y ambos equipos anotarán: Debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y además predecir si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido.

Último goleador y doble oportunidad: Debes predecir si un jugador marcará el último gol del partido más el resultado final, doble oportunidad.

Último goleador y marcador correcto: Debes predecir si un jugador marcará el último gol del partido más el marcador correcto del partido.

Último goleador del equipo local: Debes predecir si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo local.

Último goleador del equipo visitante: Debes predecir si el jugador marcará el último gol del partido para el equipo visitante.

Último goleador + Ambos equipos anotarán: Debes predecir si el jugador anotará el último gol del partido y si ambos equipos anotarán al menos un gol en el partido.

Para marcar y recibir tarjeta: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol y recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido.

Para marcar y dar una asistencia: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol y dará al menos una asistencia en el mismo partido.

Para marcar O recibir tarjeta: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol o recibirá al menos una tarjeta en el mismo partido.

Jugador que marcará un gol en propia meta: Debes predecir si el jugador marcará un gol en propia meta en el partido.

Jugador que marcará en ambas mitades: Debes predecir si el jugador anotará al menos un gol en ambas mitades del partido.

Jugador palos verticales/Larguero: Debes predecir si el jugador golpeará el palo o el larguero durante el partido. Si el balón golpea el palo/Larguero y termina en la portería, no cuenta como palo/Larguero.

Jugador expulsado: Debes predecir si el jugador será expulsado durante el partido.

Tiros del jugador + 1X2: Hay que pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada.

Tiros a portería del jugador al menos + 1X2: Se debe pronosticar el resultado del partido más si el número de tiros a portería del jugador está por encima o por debajo de la línea indicada.

En cualquier momento Goleador O el sustituto para anotar O palos verticales/Larguero: Hay que pronosticar si durante el partido, el jugador X, o el jugador que lo reemplaza desde el banquillo, marcará al menos un gol o golpeará el palo vertical/larguero. El resultado 'SÍ' será ganador si ocurre una de las siguientes situaciones: (1) el jugador X anotará al menos un gol o el jugador X golpeará el palo vertical/larguero (2) el jugador X anotará al menos un gol y golpeará al menos un palo vertical/larguero (3) el jugador X no marcará y no golpeará el palo vertical/larguero, pero el sustituto que lo reemplace desde el banquillo marcará al menos un gol (4) el jugador X no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero, pero el jugador que lo reemplaza desde el banquillo golpeará al menos un palo vertical/larguero (5) el jugador X no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero, sino el sustituto que reemplaza él desde el banquillo marcará al menos un gol y golpeará al menos un palo vertical/larguero (6) el jugador X y el jugador que lo reemplaza desde el banquillo marcarán al menos un gol (7) el jugador X y el jugador que lo reemplace desde el banquillo golpearán al menos un palo vertical/larguero. El resultado 'NO' será ganador si ocurre una de las siguientes situaciones: (1) el jugador X o el sustituto que lo reemplaza desde el banco no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero (2) el jugador X no anotará, no golpeará el palo vertical/larguero y no será sustituido (3) el jugador X entrará al partido desde el banquillo, no anotará y no golpeará el palo vertical/larguero y no será sustituido. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas se anularán. Si el jugador X participa en el partido en cualquier momento, todas las apuestas seguirán siendo válidas.

Marcar y recibir tarjeta y hacer asistencia: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol, dará al menos una asistencia y recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido.

Marcar o recibir tarjeta o hacer asistencia: Debes predecir si el jugador marcará al menos un gol O dará al menos una asistencia O recibirá una tarjeta (amarilla o roja) en el partido.

Jugador que marcará 2+ goles & Resultado correcto: Tienes que predecir si el jugador marcará al menos 2 goles en el partido, además predecir el resultado correcto del partido combinado.

Jugador que marcará 2+ goles & 1X2: Tienes que predecir si el jugador marcará al menos 2 goles en el partido

y además predecir el resultado final del partido combinado.

Goleador en Cualquier Momento 1er Tiempo + 1X2 1er Tiempo: Tienes que predecir si un jugador marcará durante la primera mitad del partido, además predecir el resultado final de la primera mitad combinada.

Disparos a puerta del jugador y de su sustituto (incl. Poste / madera): Tiene que pronosticar si la suma total de disparos a puerta del jugador y de su sustituto directo al final del partido, incluida una eventual prórroga, será superior a la línea indicada. Los tiros que dan en el poste y en la madera también se consideran tiros a puerta a efectos de esta apuesta. La apuesta se gana si se da al menos uno de estos casos:

1) El jugador realiza más tiros a puerta que la línea indicada y no es sustituido.
2) El jugador es sustituido y la suma de los tiros a puerta efectuados por el jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.
3) Tanto el jugador como su sustituto directo efectúan más tiros a puerta que la línea indicada
4) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, efectúa más tiros a puerta que la línea indicada y no es sustituido.
5) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, es sustituido y la suma de tiros a puerta del jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

Si el jugador no participa en el partido, se anularán las apuestas.

Disparos del jugador y su sustituto: Hay que pronosticar si la suma total de disparos del jugador y de su sustituto directo al final del partido, incluida una eventual prórroga, será superior a la línea indicada. La apuesta se gana si se da al menos uno de estos casos:

1) El jugador realiza más tiros que la línea indicada y no es sustituido
2) El jugador es sustituido y la suma de los tiros efectuados por el jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.
3) Tanto el jugador como su sustituto directo realizan más tiros que la línea indicada
4) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, efectúa más tiros que la línea indicada y no es sustituido.
5) El jugador entra en juego desde el banquillo de suplentes, es sustituido y la suma de tiros del jugador y su sustituto es superior a la línea indicada.

Si el jugador no participa en el partido, se anularán las apuestas.

Más/menos paradas del portero: Tienes que predecir si el número de paradas realizadas por el portero específico mencionado estará por encima o por debajo del margen indicado.

Jugador o su sustituto conseguirán una asistencia: Tienes que predecir si, durante el partido, el jugador «X» o quien le sustituya desde el banquillo conseguirá una asistencia.

Tarjetas Amarillas a jugadores, incluidos los sustitutos Tienes que predecir si un jugador específico, o cualquiera que ocupe su lugar desde el banquillo, recibirá una tarjeta amarilla durante el partido.

Jugador que recibirá tarjeta: Tienes que predecir si un jugador específico recibirá alguna tarjeta (amarilla o roja) durante el partido, ya sea en la alineación titular o saliendo desde el banquillo, basándose en sus acciones durante el partido.

El jugador X (o suplente) marcará o dará una asistencia: Tienes que predecir si el Jugador X o quien ocupe su lugar desde el banquillo marcará un gol o dará una asistencia (ya sea como pase que lleva a gol o como asistencia directa) durante el partido.

Tarjetas del jugador X (o sustituto): Tienes que predecir si el jugador X o quien ocupe su lugar desde el banquillo recibirá una tarjeta (amarilla o roja) durante el partido.

Jugador dispara como mínimo a puerta: Tienes que predecir si un jugador específico realizará al menos X disparos a puerta durante el partido.

Jugador dispara como mínimo: Tienes que predecir si un jugador específico realizará al menos X disparos durante el partido.

Jugador con mínimo de asistencias: Tienes que predecir si un jugador específico dará al menos X asistencias durante el partido.

Jugador N tarjetas amarillas: Tienes que predecir si el Jugador N recibirá una tarjeta amarilla durante el partido.

Jugador X – Tiros (incluye sustituto): Se debe predecir el número total de tiros realizados por el Jugador X (incluyendo cualquier sustituto) durante el partido.

Jugador X – Tiros a puerta (incluye sustituto): Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el Jugador X (incluyendo cualquier sustituto) durante el partido.

Jugador X – Total de faltas: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el Jugador X durante el partido.

Tarjetas del jugador (o sustituto) (incluye tarjetas después del pitido final): Se debe predecir si el Jugador "X" o el jugador que lo sustituya desde el banquillo recibirá una tarjeta durante el partido, incluyendo tiempo extra y penales.

Para esta apuesta, se consideran el Jugador "X" y su sustituto directo. La apuesta será ganadora si ocurre al menos una de las siguientes situaciones:

1. El Jugador "X" recibe una tarjeta.
2. El Jugador "X" no recibe una tarjeta, pero su sustituto directo sí la recibe.
3. Tanto el Jugador "X" como su sustituto directo reciben una tarjeta.
4. El Jugador "X" es sustituido por un jugador que ya había recibido una tarjeta mientras estaba en el banquillo.

Para esta apuesta, se consideran válidas las tarjetas recibidas por jugadores que ya hayan sido sustituidos o que participen en el partido en algún momento. Las tarjetas mostradas después del pitido final también se consideran válidas para los jugadores que hayan tomado parte en el encuentro.

Fuera de juego del jugador: Se debe predecir el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado.

Entradas del jugador: Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado.

Fuera de juego del jugador - Incl. sustituto: Se debe predecir el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Entradas del jugador - Incl. sustituto: Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Jugador marcará de cabeza: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol de cabeza.

Jugador marcará dentro del área: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol desde dentro del área.

Jugador marcará fuera del área: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol desde fuera del área.

Tiros del jugador - Dentro del área: Se debe predecir el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado desde dentro del área.

Tiros del jugador - Fuera del área: Se debe predecir el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado desde fuera del área.

Tiros a puerta del jugador - Con el pie: Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado con el pie.

Tiros a puerta del jugador - De cabeza: Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado de cabeza.

Tiros a puerta del jugador - Dentro del área: Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado desde dentro del área.

Tiros a puerta del jugador - Fuera del área: Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado desde fuera del área.

Goleador o su sustituto marcará: Se debe predecir si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace marcará un gol.

Primer goleador o su sustituto marcará: Se debe predecir si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace será el primer goleador.

Último goleador o su sustituto marcará: Se debe predecir si el jugador seleccionado o el sustituto que lo reemplace será el último goleador.

Goleador del gol X - Equipo Local: Se debe predecir qué jugador del Equipo Local marcará el gol especificado.

Goleador del gol X - Equipo Visitante: Se debe predecir qué jugador del Equipo Visitante marcará el gol especificado.

Último goleador - Equipo Local: Se debe predecir qué jugador del Equipo Local marcará el último gol.

Último goleador - Equipo Visitante: Se debe predecir qué jugador del Equipo Visitante marcará el último gol.

Goleador del gol X - Equipo Local Incl. sustituto: Se debe predecir qué jugador del Equipo Local o su sustituto marcará el gol especificado.

Goleador del gol X - Equipo Visitante Incl. sustituto: Se debe predecir qué jugador del Equipo Visitante o su sustituto marcará el gol especificado.

Último goleador - Equipo Local Incl. sustituto: Se debe predecir qué jugador del Equipo Local o su sustituto marcará el último gol.

Último goleador - Equipo Visitante Incl. sustituto: Se debe predecir qué jugador del Equipo Visitante o su sustituto marcará el último gol.

Faltas del jugador - Incl. sustituto: Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el jugador seleccionado y cualquier sustituto que lo reemplace.

Tiros a puerta del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Goleador en cualquier momento (Solo tiempo extra): Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol únicamente en el tiempo extra.

Asistencias del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de asistencias realizadas por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Tiros del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tiros realizados por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Tarjetas amarillas del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tarjetas amarillas recibidas por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Tarjetas del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Faltas del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Fueras de juego del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de fueras de juego cometidos por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Entradas del jugador (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el jugador seleccionado únicamente en el tiempo extra.

Jugador marcará con el pie: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol con el pie.

Jugador N goleador - Marcar más goles que el equipo contrario (90 minutos): Se debe predecir si el jugador especificado marcará más goles que el equipo contrario durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Goles del empate (90 minutos): Se debe predecir si el jugador especificado marcará un gol que empate el partido durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Goles para tomar la ventaja (90 minutos): Se debe predecir si el jugador especificado marcará un gol que dé la ventaja a su equipo durante los 90 minutos.

Jugador N goleador - Gol de la victoria definitiva (90 minutos): Se debe predecir si el jugador especificado marcará el gol que dé a su equipo la ventaja definitiva para ganar el partido durante los 90 minutos.

Jugador N marca o asiste, incluidos suplentes: Se debe predecir si el jugador especificado marcará un gol o dará una asistencia. Se incluyen los suplentes.

Jugador N marca o recibe una tarjeta amarilla, incluidos suplentes: Se debe predecir si el jugador especificado

marcará un gol o recibirá una tarjeta amarilla. Se incluyen los suplentes.

Jugador N marca o recibe una tarjeta amarilla: Se debe predecir si el jugador especificado marcará un gol o recibirá una tarjeta amarilla.

Otros Mercados Especiales de Jugadores

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo regular salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado, una posible tanda de penaltis no contará para la liquidación. La liquidación se aplica a cualquier jugador que entre en el terreno de juego, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado («alineación inicial»). En ese caso, si el jugador indicado no figura en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidarán como nulas.

Total de disparos del jugador / Disparos del jugador Más/Menos

Total de disparos a puerta del jugador / Disparos a puerta del jugador Más/Menos

Total de tarjetas del jugador / Tarjetas del jugador Más/Menos

Total de entradas del jugador / Entradas del jugador Más/Menos

Total de asistencias del jugador / Asistencias del jugador Más/Menos

Total de pases del jugador / Pases del jugador Más/Menos

Player H2H Markets: Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Tarjetas amarillas totales del jugador: No se tendrá en cuenta ninguna tarjeta amarilla mostrada después de que se haya pitado el tiempo reglamentario. En caso de que se suspenda un partido antes de que se hayan jugado 90 minutos, todas las apuestas serán canceladas, a menos que ya se hayan determinado.

Total de faltas del jugador: Una falta concedida se define como cualquier infracción sancionada como juego antideportivo por un árbitro que da lugar a un tiro libre o penalti.
- Los fueras de juego no se consideran faltas concedidas.
- Los incidentes en los que un árbitro ha jugado con ventaja y posteriormente ha amonestado a un jugador, no contribuyen al cómputo total de faltas del jugador. En estos casos, debe producirse un tiro libre o un penalti para que se conceda la falta.

El cobro de la falta está supeditado a que el árbitro conceda un tiro libre o un penalti y no a la ejecución de uno u otro.

Tiro a puerta:
Intento deliberado de marcar un gol. Incluye todos los goles marcados y los tiros a puerta parados por el guardameta. También incluye los tiros a puerta que son bloqueados por un jugador de la última línea de defensa, impidiendo que el balón entre en la portería. Véase también «Tiro desviado».

Tiro desviado:
Un intento deliberado de marcar que no da en el blanco, sin contacto de un jugador que desvía el balón de dentro a fuera del blanco. Un tiro que golpea el marco de la meta se clasifica como tiro desviado, a menos que el balón entre posteriormente en la red. Un tiro bloqueado no se clasifica como tiro desviado. Véase también

«Tiro a puerta».

Total de disparos:
Los disparos totales son el número total de disparos a puerta, disparos fuera de puerta y disparos bloqueados (a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado).

Disparos totales del jugador:
Los disparos totales del jugador son el número total de disparos a puerta, disparos fuera de puerta y disparos bloqueados anotados por un jugador específico.

Anotador en cualquier momento o sustituto y 1X2: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X o el jugador que lo sustituya desde el banquillo marcará al menos un gol y, de forma combinada, el resultado final del partido (1X2). Si el jugador no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Primer anotador o sustituto y 1X2: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X o el jugador que lo sustituya desde el banquillo marcará el primer gol del partido y, de forma combinada, el resultado final del partido (1X2). Si el jugador X entra al partido después de que se haya marcado el primer gol, la apuesta seguirá siendo válida. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador marcará 2+ goles o golpeará los postes/travesaño (incl. sustituto): Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X y el jugador que lo sustituya desde el banquillo, en conjunto, marcarán al menos 2 goles o golpearán 2 veces los postes/travesaño. Ejemplo 1: el jugador X marca un gol y no golpea los postes/travesaño, mientras que su sustituto golpea los postes/travesaño una vez; la apuesta será ganadora.
Ejemplo 2: el jugador X no marca ni golpea los postes/travesaño y su sustituto directo marca 2 goles; la apuesta será ganadora. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas.
Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Sustituto anotador en cualquier momento: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X entrará como sustituto y marcará al menos 1 gol. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Anotador en cualquier momento (minuto 30 - descanso): Se debe predecir si, durante el período comprendido entre el minuto 30:00 y el final de la primera mitad, el jugador X marcará al menos 1 gol. Si el jugador X no participa durante el período de tiempo indicado, las apuestas serán anuladas.

Jugador o sustituto recibirá la primera tarjeta: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X o su sustituto directo recibirá la primera tarjeta del partido (amarilla o roja). Si el jugador X participa en el partido en cualquier momento, la apuesta seguirá siendo válida, incluso si entra al terreno de juego después de que se haya mostrado la primera tarjeta. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas.
Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador o sustituto recibirá al menos una tarjeta o cometerá al menos 2 faltas: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador X o su sustituto directo recibirá una tarjeta (amarilla o roja), o si cometerán al menos 2 faltas en total. La apuesta será ganadora si: el jugador X recibe una tarjeta; el sustituto del jugador X recibe una tarjeta; o el jugador X y su sustituto directo cometen, en conjunto, al menos 2 faltas. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Jugador o sustituto marcará y dará una asistencia: Se debe predecir si el jugador X y su sustituto, en conjunto,

marcarán al menos 1 gol y darán al menos 1 asistencia durante el partido. La apuesta será ganadora si: el jugador X marca y da una asistencia; el jugador X marca, pero no da una asistencia, y su sustituto da una asistencia; el jugador X no marca, pero da una asistencia, y su sustituto marca; o el jugador X no marca ni da una asistencia, pero su sustituto marca y da una asistencia. Si el jugador X no participa en el partido, las apuestas serán anuladas. Para esta apuesta, solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Anotadores: Primero, Último, Anotador en cualquier momento

Las apuestas se aplican solo al tiempo regular. Los goles en propia puerta (según la autoridad oficial) se omiten o cuentan como "sin goleador" si el juego solo tiene "goles en propia puerta".

Apostar al primer goleador será ANULADO si un jugador nunca juega o entra al terreno de juego después de que se haya marcado el primer gol del partido, excepto en el caso de un autogol, que se ignora.

Apostar al último goleador será ANULADO si un jugador nunca juega. La puntuación de jugador se aplica a cualquier jugador, independientemente de la hora en que ingresó al juego.

Apostar al goleador en cualquier momento se aplica a cualquier jugador involucrado en el juego, independientemente de la hora en que ingrese al juego. Las apuestas sobre el goleador en cualquier momento serán ANULADAS si un jugador nunca juega.

En caso de que se suspenda un partido, pero haya al menos un goleador, se aplican las apuestas al primer Goleador y las apuestas al último Goleador se anulan. Siempre que el mercado de goleadores de este jugador se establezca como ganador y las apuestas a otros jugadores se anularán.

Las reglas anteriores se refieren a los mercados "Primer goleador / goleador en cualquier momento y 1X2" y "Primer goleador / goleador en cualquier momento y puntaje correcto".

OTROS MERCADOS

Medio tiempo/Tiempo completo marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto tanto del medio tiempo como del evento.

Ejemplo: Marcador del Medio tiempo 0-0, Marcador del tiempo completo 2-0. La selección ganadora para este ejemplo es 0-0/2-0.

Rango de goles: Se debe predecir el rango de goles marcados durante el evento. Son posibles 4 resultados: 0- 1, 2-3,4-6,7+

Local gana a cero: Se debe predecir si el Local ganará el partido sin conceder ningún gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) y No (Cualquier otro resultado).

Visitante gana a cero: Se debe predecir si el Visitante ganará el partido sin conceder un gol a su oponente, Son posibles 2 resultados: Si (El local gana sin ningún gol concedido a su rival) y No (Cualquier otro resultado).

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento contará con la mayor cantidad de goles anotados.

Ambas partes más de 1.5: Se debe predecir que son anotados en cada mitad más de 1.5 goles, esto significa que, más de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y más de 1.5 en la segunda mitad.

Ambas partes menos de 1.5: Se debe predecir que son anotados en cada mitad menos de 1.5 goles, esto significa que, menos de 1.5 goles son marcados en la primera mitad y menos de 1.5 en la segunda mitad.

Local gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo Local ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Visitante gana ambas mitades: Se debe predecir que el equipo visitante ganará tanto la primera como la segunda mitad del evento.

Local gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Local gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Visitante gana cualquier mitad: Se debe predecir que el equipo Visitante gana alguna de las mitades, sea la primera o sea la segunda mitad.

Local mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Local.

Visitante mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades del evento tendrá la mayor cantidad de goles anotados por el equipo Visitante.

Local anota en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Local anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Visitante anota en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo Visitante anotará al menos un gol tanto en la primera como en la segunda mitad.

Gol en propia puerta: Se debe predecir si un autogol será anotado durante el evento.

Penalti en el evento: Se debe predecir si tomará lugar o no tomará lugar un penalti por parte de ya sea el equipo Local o el equipo Visitante. El penalti debe ser cobrado para ser tenido en cuenta. Cualquier penalti concedido y que sea anulado por el VAR no será tenido en cuenta. La ronda de penalti no es tenida en cuenta.

Anota un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será anotado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Falla un penalti: Se debe predecir si un penalti concedido en el evento será fallado por el equipo Visitante o por el equipo Local.

Remonta: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante ganará el partido después de haber estado por detrás en el marcador.

Local remonta: Se debe predecir si el equipo Local ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Visitante remonta: Se debe predecir si el equipo Visitante ganará el evento después de haber estado por detrás en el marcador.

Revisión del VAR S/N: Se debe predecir si habrá o no habrá una decisión por parte del VAR (con jugada revisada en el monitor) en un evento seleccionado. La prórroga no será tenida en cuenta. La liquidación de apuestas realizadas en mercados de VAR, serán validadas en la página oficial de la federación.

Multimarcador 1,2,3,4,5: Se debe predecir si la selección escogida contendrá el marcador correcto del evento. Son posibles 5 mercados para elegir.
Ejemplo: Se puede elegir 0-0 / 1-1 / 0-1 / 1-0.
Si el evento finaliza con alguno de los resultados seleccionados, la apuesta será ganadora.

Posesión del balón 1X2: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados tendrá una mejor posesión del balón de acuerdo al margen especificado.

Goles totales de la jornada X: Se debe predecir la cantidad total de goles anotados durante la Jornada X del campeonato seleccionado. En caso de que un solo partido sea pospuesto para son añadidos dos goles.

Goles totales día X: Tienes que predecir el número total de goles marcados en la Jornada X del mencionado campeonato. Se conceden dos goles en el caso de un solo partido aplazado en un día específico; en caso de que se posponga 2 o más partidos, todas las apuestas serán anuladas.

Ejemplo: Total de goles de la Jornada 36 Italia - Serie B: Más de 15 goles Es ganadora si la suma de los goles marcados en todos los partidos de la Serie B es 16 o más.

Tiros del partido a puerta: Hay que pronosticar si el número total de tiros a portería realizados por ambos equipos durante el partido, es inferior (under) o superior (over) a la línea indicada.

Total Tiros de partido: Tienes que predecir si el número total de tiros realizados por ambos equipos durante el partido, es menor (under) o mayor (over) que la línea indicada.

Posesión de balón Equipo Local: Se debe de pronosticar si en el partido, el competidor 1 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el partido.

Posesión de balón Equipo Visita: Se debe de pronosticar si en el partido, el competidor 2 registrará un porcentaje de posesión de balón menor (Menos) o mayor (Más) que el margen especificado durante el partido.

Jornada X - total equipos locales: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos locales.

Jornada X - total de equipos visitantes: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos goles marcarán en total los equipos visitantes.

Jornada X - más goles equipos locales o visitantes: Debe pronosticar, para la jornada dada, si el equipo local o el equipo visitante marcarán la mayor cantidad de goles en total.

Jornada X - total de victorias del equipo local: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos locales.

Jornada X - empates totales: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántos partidos terminarán en empate.

Jornada X - total de victorias del equipo visitante: Tienes que pronosticar, para la jornada dada, cuántas victorias se registrarán en total de los equipos visitantes.

Marcador correcto XL (50 resultados): Se debe predecir el resultado exacto de un partido al final de los 90 minutos.

Margen de victoria (4 resultados): En este tipo de apuestas predices qué equipo ganará y por cuánto margen ganará.

Margen de victoria (10 resultados): En este tipo de apuestas predices qué equipo ganará y por cuánto margen ganará.

Total de goles múltiples (3 vías): Se debe pronosticar si el número de goles marcados durante el partido será Más, Menos o Exacto en función de los diferentes rangos ofrecidos.

Minuto del último gol (intervalos): Tienes que pronosticar el intervalo en el que se marcará el último gol del partido. Hay 7 resultados posibles: (0–15, 16–30, 31–Medio tiempo, 46–60, 61–75, 76–Final, Sin gol)

Mitad del primer gol: Hay que pronosticar en qué tiempo se marcará el primer gol del partido. Hay 3 resultados posibles: primera mitad, segunda mitad, ninguno.

Gol después del minuto 90: Hay que pronosticar si habrá al menos un gol en el tiempo de descuento de la segunda mitad del partido.

Suplente para anotar: Tienes que pronosticar si un jugador que entra desde el banquillo como suplente marcará un gol durante el partido.

Sustitución 1er tiempo: Tendrá que pronosticar si habrá sustitución durante la primera mitad del partido. Las sustituciones que ocurren durante el intervalo de medio tiempo no cuentan como sustituciones en la primera mitad.

Entrenador expulsado: Tendrá que pronosticar si un entrenador recibirá tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros a penaltis.

Marcar desde fuera del área de penalti: Hay que pronosticar si se marcará un gol desde fuera del área de penalti, durante el partido.

Penalti salvado (del portero): Tienes que pronosticar que uno de los porteros salvará un penalti durante el partido. Hay 2 resultados posibles: Sí (El portero salvará un penalti) - No (No se realizará ningún penalti; Se realiza un penalti y se marca gol; el penalti se falla, pero no es salvado por el portero).

Palos verticales/Larguero: Hay que pronosticar si uno de los palos verticales o el larguero serán golpeados durante el partido. Si el balón golpea los palos verticales o el larguero y termina en la portería, no cuenta como palo vertical/Larguero.

Faltas pares/impares: Tienes que predecir si el número total de faltas es par o impar en el partido.

Fuera de juego par/impar: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de “fuera de juego” será par o impar.

Tiros totales pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de tiros será par o impar.

Total de tiros a portería pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del partido el número total de tiros

a portería será un número par o impar.

Equipo local - Entrenador expulsado: Tendrá que pronosticar si el entrenador del equipo local verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penales.

Equipo visitante - Entrenador expulsado: Tendrá que pronosticar si el entrenador del equipo visitante verá la tarjeta roja durante el partido, incluyendo la prórroga y los tiros penales.

Penalti y Expulsión: Tendrá que pronosticar la combinación correcta de penaltis concedidos y tarjetas rojas durante el partido. Hay 4 resultados posibles:

- ➔ Sí/Sí: al menos se concede un penalti y habrá al menos una tarjeta roja.
- ➔ Sí/No: al menos se concede un penalti y no habrá tarjetas rojas.
- ➔ No/Sí: no se sanciona y habrá al menos una tarjeta roja.
- ➔ No/No: no se otorga penalización ni habrá tarjetas rojas.

Gol directo de córner: Se debe de pronosticar si se marcará un gol directamente desde un córner durante el partido.

Penalti hasta el minuto 5: Se debe de pronosticar si se sancionará un penalti en los primeros 5 minutos del partido (de 0 a 4:59).

2 jugadores expulsados: Hay que pronosticar si habrá al menos 2 jugadores expulsados durante el partido.

Jugador con tarjeta O su sustituto: Se debe predecir si, durante el partido, el jugador "X" o quien ocupará su lugar desde el banquillo verá al menos una tarjeta (resultado SI), o no (resultado NO). A los efectos de la apuesta, sólo se considera al jugador "X" y su suplente directo desde el banquillo.

1X2 Tiros Totales: Se debe predecir el equipo que realizará la mayor cantidad de tiros durante el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayoría de los tiros), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros), 2 (el equipo visitante realiza la mayoría de los tiros).

1X2 Total de tiros a puerta: Se debe predecir el equipo que realizará más tiros a puerta durante el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local realiza la mayor cantidad de tiros a puerta), X (los equipos realizarán la misma cantidad de tiros a puerta), 2 (el equipo visitante realiza la mayor cantidad de tiros a puerta).

Fuera de juego 1X2: Se debe predecir qué equipo tendrá más fueras de juego en el partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local hace la mayoría de los fuera de juego), X (los equipos harán la misma cantidad de fuera de juego), 2 (el equipo visitante hace la mayoría de los fuera de juego).

1X2 Faltas: Se debe predecir qué equipo cometerá más faltas. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local comete la mayor cantidad de faltas), X (los equipos cometerán la misma cantidad de faltas), 2 (el equipo visitante comete la mayor cantidad de faltas).

Total fuera de juego: Se debe predecir si el número total de fueras de juego en el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Total Faltas: Se debe predecir si el número total de faltas en el partido será superior o inferior a la línea indicada.

1a Mitad o 1x2: Hay que predecir el resultado de la 1ª mitad o el resultado final.

Tiros totales a puerta Equipo local: Tienes que pronosticar si el número total de tiros a portería del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales a puerta Equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de tiros a portería del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales del equipo local: Tienes que pronosticar si el número total de tiros del equipo local en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Tiros totales del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de tiros del equipo visitante en el partido estará más o menos de la línea indicada.

Paradas por encima/por debajo del equipo local: Tienes que predecir si el total de paradas de los porteros y/o cualquier otro jugador durante el partido por parte del equipo local estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Más/menos paradas equipo visitante: Tienes que predecir si el total de paradas realizadas por los porteros y/o cualquier otro jugador durante el partido por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Más/menos paradas: Tienes que predecir si el total de paradas de los porteros y/o de cualquier otro jugador durante el partido para ambos equipos estará por encima o por debajo de la línea pronosticada.

Entrenador del equipo local fichado: Tienes que predecir si el entrenador del equipo local recibirá una tarjeta amarilla durante el partido, incluyendo la prórroga y los penaltis. Una tarjeta roja directa no es válida para este mercado.

Entrenador del equipo visitante amonestado: Tienes que predecir si el entrenador del equipo visitante recibirá una tarjeta amarilla durante el partido, incluyendo la prórroga y los penaltis. Una tarjeta roja directa no es válida para este mercado.

Tarjetas amarillas totales del equipo local o visitante: Se debe de predecir el número total de tarjetas amarillas que recibirá el equipo local o visitante durante el partido.

1x2 Tarjetas amarillas: Tienes que predecir qué equipo tendrá más tarjetas amarillas. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local saca más tarjetas amarillas), X (los equipos sacarán el mismo número de tarjetas amarillas), 2 (el equipo visitante saca más tarjetas amarillas).

Total de tarjetas amarillas: Tienes que predecir el número total de tarjetas amarillas que se sacarán durante el partido.

¿Qué equipo recibirá la primera tarjeta amarilla?: Tienes que predecir si el equipo local o visitante recibirá la primera tarjeta amarilla.

¿Qué equipo acabará con más disparos?: Tienes que predecir si el equipo local o visitante terminará con más disparos.

Tanda de penaltis – Muerte súbita (Sí/No): Se refiere a si la tanda de penaltis se extiende más allá de los cinco lanzamientos reglamentarios por equipo.
No → La tanda se decide dentro de los primeros cinco penaltis por equipo (por ejemplo, un equipo anota 4

de 5 y el otro solo 3 de 5), por lo que finaliza sin llegar a la muerte súbita.
Sí → Ambos equipos quedan empatados tras los primeros cinco lanzamientos cada uno (por ejemplo, 4–4 o 5–5), por lo que la tanda continúa lanzamiento a lanzamiento bajo el formato de muerte súbita hasta que se determine un ganador.

Tanda de penaltis último equipo penalizado: Tienes que predecir si el equipo local o visitante lanzará el último penalti.

Resultado del último penalti: Tienes que predecir cuál será el resultado del último penalti lanzado en una tanda de penaltis

Tanda de penaltis - margen de victoria: Tienes que predecir el número de goles por el que un equipo ganará la tanda. Si la tanda está empatada antes de la muerte súbita, se considera empate.

Equipo local/equipo visitante - Penalti en el partido: Tienes que predecir si se pitará un penalti sobre el Equipo Local o el Equipo Visitante durante un partido.

Ambos equipos recibirán X+ tarjetas: Tienes que predecir si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ goles: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante el partido.

Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán el mismo número de saques de esquina o más de X durante el partido.

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ saques de esquina: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X número de saques de esquina durante el primer tiempo

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ goles: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán igual o más de X goles durante la primera parte.

1er tiempo - Ambos equipos marcarán X+ tarjetas: Tienes que predecir si ambos equipos recibirán igual o más de X número de tarjetas durante la primera mitad

Paradas totales portero X: Tienes que predecir el número total de paradas realizadas por el portero X durante un partido.

Total de saques de meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta realizados por ambos equipos combinados durante el partido.

Equipo local - Total de saques de meta: Tienes que predecir el número total de saques de meta realizados por el equipo local durante el partido.

Total de disparos a puerta del equipo local: Tienes que predecir el total de disparos a puerta que realizará el equipo local durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos a puerta del equipo visitante: Debes predecir el total de disparos a puerta que realizará el equipo visitante durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos del equipo local: Tienes que predecir el total de disparos que el equipo local realizará

durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de disparos del equipo visitante: Tienes que predecir el total de disparos que el equipo visitante realizará durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de fueras de juego del equipo local: Tienes que predecir el total de fueras de juego que el equipo local registrará durante el partido.

Fuera de juego total del equipo visitante: Tienes que predecir el total de fueras de juego que el equipo visitante registrará durante el partido por encima o por debajo de una línea establecida.

Total de faltas del equipo local: Debes predecir el total de faltas que cometerá el equipo local para que el partido sea superior o inferior a una línea establecida.

Total de faltas del equipo visitante: Debes predecir el total de faltas que cometerá el equipo visitante para que el partido sea superior o inferior a una línea establecida.

Total de disparos: Tienes que predecir si el número total de disparos realizados por ambos equipos estará por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido.

Fuera de juego total: Tiene que predecir si el número total de fueras de juego registrados por ambos equipos está por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido.

Total de faltas: Tiene que predecir si el número total de faltas cometidas por ambos equipos está por encima o por debajo de la línea establecida durante el partido.

1x2 Total de tiros a puerta: Tiene que predecir qué equipo realizará más tiros a puerta durante el partido.

1x2 Total de tiros: Tiene que predecir si el equipo local o visitante realizará más disparos durante el partido.

1x2 Fuera de Juego: Tienes que predecir si el equipo local o visitante hará más fueras de juego durante el partido.

1X2 Faltas: Tienes que predecir si el equipo local o visitante hará más faltas durante el partido.

Equipo local/visitante – Total de entradas (tackles): Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el equipo local/visitante durante el partido.

Mitad con mayor número de goles: Se debe predecir qué mitad del partido tendrá más goles.

Equipo local marca en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo local marcará al menos un gol en cada mitad.

Equipo visitante marca en ambas mitades: Se debe predecir si el equipo visitante marcará al menos un gol en cada mitad.

Tiempo extra – Gol N.º {Goal nr}: Se debe predecir si el número de gol especificado se marcará durante el tiempo extra.

Equipo local – Rango de goles: Se debe predecir el rango de goles anotados por el equipo local durante el partido.

Equipo visitante – Rango de goles: Se debe predecir el rango de goles anotados por el equipo visitante durante el partido.

Total de saques de banda: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados por ambos equipos durante el partido.

Equipo local – Total de saques de banda: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados por el equipo local durante el partido.

Equipo visitante – Total de saques de banda: Se debe predecir el número total de saques de banda realizados por el equipo visitante durante el partido.

Hándicap de saques de banda: Se debe predecir el resultado tras aplicar el hándicap de saques de banda especificado.

1X2 Saques de banda: Se debe predecir si el equipo local, el equipo visitante o ninguno de los dos tendrá más saques de banda.

Jugador marca de cabeza: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol de cabeza.

Jugador marca un gol desde fuera del área: Se debe predecir si el jugador seleccionado marcará un gol desde fuera del área penal.

Primera falta: Se debe predecir qué equipo cometerá la primera falta.

Primer fuera de juego: Se debe predecir qué equipo cometerá el primer fuera de juego.

Primer tiro: Se debe predecir qué equipo realizará el primer tiro.

Primer tiro a puerta: Se debe predecir qué equipo realizará el primer tiro a puerta.

Tanda de penaltis - Ganador: Se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis.

Total de tiros a puerta del Equipo Local (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tiros a puerta del Equipo Local únicamente en el tiempo extra.

Total de tiros a puerta del Equipo Visitante (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tiros a puerta del Equipo Visitante únicamente en el tiempo extra.

Total de faltas del Equipo Local (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el Equipo Local únicamente en el tiempo extra.

Total de faltas del Equipo Visitante (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de faltas cometidas por el Equipo Visitante únicamente en el tiempo extra.

Total de fueras de juego del Equipo Local (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de fueras de juego del Equipo Local únicamente en el tiempo extra.

Total de fueras de juego del Equipo Visitante (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de fueras de juego del Equipo Visitante únicamente en el tiempo extra.

Total de entradas del Equipo Local (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el Equipo Local únicamente en el tiempo extra.

Total de entradas del Equipo Visitante (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de entradas realizadas por el Equipo Visitante únicamente en el tiempo extra.

Total de tiros (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de tiros únicamente en el tiempo extra.

Total de faltas (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de faltas únicamente en el tiempo extra.

Total de fueras de juego (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de fueras de juego únicamente en el tiempo extra.

Total de entradas (Solo tiempo extra): Se debe predecir el número total de entradas únicamente en el tiempo extra.

Tiempo extra - Doble oportunidad: Se debe predecir dos posibles resultados en el tiempo extra: victoria del Equipo Local o empate, empate o victoria del Equipo Visitante, victoria del Equipo Local o victoria del Equipo Visitante.

Tiempo extra - Ambos equipos anotarán: Se debe predecir si ambos equipos marcarán en el tiempo extra.

Tiempo extra - Qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo marcará en el tiempo extra.

Tiempo extra - Córners impar/par: Se debe predecir si el número total de córners en el tiempo extra será impar o par.

Tiempo extra - Total Equipo Local: Se debe predecir el número total de goles anotados por el Equipo Local en el tiempo extra.

Tiempo extra - Total Equipo Visitante: Se debe predecir el número total de goles anotados por el Equipo Visitante en el tiempo extra.

Tiempo extra - Total de córners: Se debe predecir el número total de córners en el tiempo extra.

Tiempo extra - Marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto del tiempo extra.

Tiempo extra - Qué equipo ejecutará el córner Y: Se debe predecir qué equipo ejecutará el córner especificado en el tiempo extra.

Prórroga - Total de tiros a puerta: Se debe predecir el número total de tiros a puerta registrados por ambos equipos durante la prórroga.

Prórroga - Total de tiros del equipo local: Se debe predecir el número total de tiros registrados por el equipo local durante la prórroga.

Prórroga - Total de tiros del equipo visitante: Se debe predecir el número total de tiros registrados por el equipo visitante durante la prórroga.

Prórroga - Total de tarjetas del equipo local: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el

equipo local durante la prórroga.

Prórroga - Total de tarjetas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de tarjetas recibidas por el equipo visitante durante la prórroga.

Total de postes y travesaños del equipo local: Se debe predecir el número total de veces que el equipo local golpeará los postes o el travesaño.

Total de postes y travesaños del equipo visitante: Se debe predecir el número total de veces que el equipo visitante golpeará los postes o el travesaño.

Hándicap de postes y travesaños: Se debe predecir qué equipo registrará más tiros que golpeen los postes o el travesaño después de aplicar el hándicap especificado.

1X2 de postes y travesaños: Se debe predecir qué equipo registrará más tiros que golpeen los postes o el travesaño, o si ambos equipos registrarán el mismo número.

Doble oportunidad de postes y travesaños: Se debe predecir cuál de los dos resultados seleccionados ocurrirá en función del número de tiros que golpeen los postes o el travesaño. Equipo local o Empate, Equipo visitante o Empate, o Equipo local o Equipo visitante.

Total de postes y travesaños: Se debe predecir el número total de veces que ambos equipos golpearán los postes o el travesaño.

El equipo local estará en ventaja durante el partido: Se debe predecir si el equipo local estará por delante en el marcador en algún momento durante el partido.

El equipo visitante estará en ventaja durante el partido: Se debe predecir si el equipo visitante estará por delante en el marcador en algún momento durante el partido.

Tiros del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros durante el partido.

Prórroga - Tiros del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros únicamente durante la prórroga.

Tiros del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros durante el partido.

Prórroga - Tiros del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros únicamente durante la prórroga.

Tiros a puerta del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros a puerta durante el partido.

Prórroga - Tiros a puerta del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de tiros a puerta únicamente durante la prórroga.

Tiros a puerta del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros a puerta durante el partido.

Prórroga - Tiros a puerta del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de tiros a puerta únicamente durante la prórroga.

Faltas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de faltas durante el partido.

Prórroga - Faltas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de faltas únicamente durante la prórroga.

Faltas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de faltas durante el partido.

Prórroga - Faltas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de faltas únicamente durante la prórroga.

Fueras de juego del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de fueras de juego durante el partido.

Prórroga - Fueras de juego del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado cometerá al menos el número especificado de fueras de juego únicamente durante la prórroga.

Fueras de juego del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de fueras de juego durante el partido.

Prórroga - Fueras de juego del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, cometerán al menos el número especificado de fueras de juego únicamente durante la prórroga.

Entradas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de entradas durante el partido.

Prórroga - Entradas del equipo - Al menos: Se debe predecir si el equipo seleccionado realizará al menos el número especificado de entradas únicamente durante la prórroga.

Entradas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de entradas durante el partido.

Prórroga - Entradas del partido - Al menos: Se debe predecir si ambos equipos, en conjunto, realizarán al menos el número especificado de entradas únicamente durante la prórroga.

MERCADOS RÁPIDOS/ MERCADOS POR INTERVALO

- ➔ Los mercados serán liquidados basándose en el minuto del Gol anunciado por la Televisión. Si este no se encuentra disponible, será considerado el reloj del encuentro.
- ➔ Los mercados de Gol se liquidan basándose en el tiempo en que el balón cruza la línea de meta, y no desde el tiempo en que se patea el balón.
- ➔ El mercado de Intervalo de córners será liquidado basándose en el tiempo que se pateó el balón y no cuando fue concedido al equipo.
- ➔ El mercado de Intervalo de tarjetas será liquidado basándose en el tiempo que se enseñó la tarjeta al jugador y no en el momento que la infracción fue cometida.
- ➔ Los mercados de fuera de juego serán liquidados basándose en el tiempo en el que el árbitro de la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.

- ➔ Los mercados de penaltis serán liquidados basándose en el tiempo en que el árbitro anuncie la decisión oficial. Esta regla se aplicará a su vez, en caso del uso del VAR.
- ➔ Penaltis concedidos, pero no cobrados no serán tomados en cuenta
- ➔ En los mercados Rápidos, solo cuentan las atajadas del portero

Este tipo de mercados pueden ser ofrecidos en intervalos de minutos como 1, 5, 10, 15, etc.; de acuerdo a la situación del partido. Dentro de esta oferta, se puede encontrar mercados de goles, córners, tarjetas con la formula 1x2, más/menos, Hándicap.

Rango de 1 minuto:
Va desde el segundo 00:00 al segundo 00:59

Rango de 5 minutos:
Los minutos del 1 al 5 van desde el segundo 00:00 al segundo 04:59

Rango de 10 minutos:
Los minutos del 1 al 10 van desde el segundo 00:00 al segundo 09:59

Rango de 15 minutos:
Los minutos del 1 al 15 van desde el segundo 00:00 al segundo 14:59

Regla 1: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción NO o NINGUNO. Así que, si la apuesta fue registrada antes del partido, significa que no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc.; de acuerdo con el mercado seleccionado. Si la apuesta se genera en vivo, quiere decir que desde ese momento no habrá goles, tiros libres, tarjetas, etc.; de acuerdo con el mercado seleccionado.

Regla 2: En caso de que el intervalo seleccionado contenga la opción de minuto 45 (final de primera mitad) o minuto 90(Final de la segunda mitad o tiempo reglamentario) el tiempo complementario será tomado en cuenta.

Mercados de 1 minuto (del mín. A al mín. B):
- ➔ 1 minuto - goles total desde A hasta B
- ➔ 1 minuto - córners totales desde A hasta B
- ➔ 1 minuto - tarjetas totales desde A hasta B
- ➔ 1 minuto - fueras de juego totales desde A hasta B
- ➔ 1 minuto - penaltis totales desde A hasta B

Mercados de 5, 10, 15 minutos (del mín. A al mín. B):
- ➔ 1x2 desde A hasta B
- ➔ X gol desde A hasta B
- ➔ Goles totales desde A hasta B
- ➔ Córners 1x2 desde A hasta B
- ➔ Córner X desde A hasta B
- ➔ Hándicap de córners desde A hasta B
- ➔ Córners totales desde A hasta B
- ➔ Córners totales del competidor 1 desde A hasta B
- ➔ Córners totales del competidor 2 desde A hasta B
- ➔ Par/impar córners desde A hasta B

10 minutos - 1x2: Se debe predecir el resultado de los primeros diez (10) minutos. Los sucesos deben suceder entre 0:00 y 09:59 para ser considerados como parte de los primeros 10 minutos. Reportes oficiales de las ligas organizando los eventos y reportes de los proveedores oficiales serán utilizados el resultado correcto.

Cuándo se marcará un gol (intervalo de 15 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 7 posibles resultados:

- ➔ 1-15
- ➔ 16-30
- ➔ 31-45
- ➔ 46-60
- ➔ 61-75
- ➔ 76-90
- ➔ ninguno

Cuando se marcará un gol (intervalo de 10 minutos): Se debe predecir si habrá un gol dentro del intervalo de tiempo seleccionado: hay 10 posibles resultados:

- ➔ 1-10
- ➔ 11-20
- ➔ 21-30
- ➔ 31-40
- ➔ 41-50
- ➔ 51-60
- ➔ 61-70
- ➔ 71-80
- ➔ 81-90
- ➔ Ninguno

10 minutos - Próximo córner concedido Sí/No (del min. A al min. B): Se debe de predecir si se concederá un córner a algún equipo durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - córner 1x2 (del min. A al min. B): Se debe de predecir qué equipo recibirá más saques de esquina durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - córner X (del min. A al min. B): Se debe de predecir qué equipo ganará X córner del partido durante el periodo de tiempo específico.

10 minutos - Próxima tarjeta concedida Sí/No (del min. A al min. B): Se debe de predecir si se mostrará una tarjeta (amarilla o roja) a algún jugador durante el periodo de tiempo específico del partido.

10 minutos - Amonestación 1x2 (del min. A al min. B): Se debe de predecir qué equipo recibirá más tarjetas (amarillas o rojas) durante el periodo de tiempo específico del partido.

10 minutos - siguiente amonestación (del min. A al min. B): Se debe de predecir qué equipo recibirá la siguiente tarjeta (amarilla o roja) durante el periodo de tiempo específico del partido.

FÚTBOL - OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el equipo ganador del torneo de acuerdo con las estadísticas oficiales de la competición.

Top2, Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competición.

Posición más alta en la liga: Se debe predecir cuál de los equipos seleccionados alcanzará la posición más alta al finalizar el torneo o la temporada seleccionada, considerando los puntos reales. Si los equipos terminan la competición con la misma cantidad de puntos, se considerará la clasificación oficial publicada por la Liga de Fútbol del país respectivo para determinar el ganador.

Última posición: Se debe predecir si el equipo o jugador indicado terminará en la última posición de la competición.

Mejor Equipo ascendido: Se debe predecir qué equipo recientemente ascendido terminará en la posición más alta en el torneo seleccionado. En caso de haber un empate, las apuestas se determinarán con la clasificación oficial de la liga al final del partido final de la temporada programada. Los playoffs de final de temporada serán tenidos en cuenta.

Terminará en el Top-medio: Se debe predecir qué equipos seleccionados terminaran en el top de la mitad del torneo/liga seleccionada (por ejemplo, en una liga de 16 equipos, predecir si terminara en la posición 1-8).

Ganador (Sin/Con) – Equipos: Se debe predecir el equipo ganador de la competición seleccionada (Qué equipo del mercado terminará más alto en la competición seleccionada) sin tomar en consideración el o los equipos mencionados*. Por ejemplo, Premier League 2020/21-Sin/Con los Seis Grandes, significa el equipo que terminó mejor en la Premier League en la temporada 2020/21 sin considerar a Arsenal, Chelsea, Liverpool, Manchester City, Manchester UTD y Tottenham.*

Equipo en anotar más goles: Se debe predecir cuál será el equipo con más goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Equipo en anotar menos goles: Se debe predecir cuál será el equipo con menos goles anotados durante todo el torneo. Si dos o más equipos anotan la misma cantidad de goles será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor equipo del torneo: Se debe predecir qué equipo de la confederación llegará más lejos durante la competición. En caso de haber un empate entre muchos equipos y son eliminados en la misma fase, será aplicada la regla del Dead Heat.

Mejor Goleador: Se debe predecir qué jugador anotará más goles durante el torneo. Los goles anotados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta. Si el jugador seleccionado participa al menos una vez en la temporada, este tipo de mercado permanecerá válido, en caso contrario las apuestas en este jugador serán canceladas.

Descenderá: Se debe predecir qué equipo o equipos descenderán de la división.

Jugador con más asistencias: Se debe predecir qué jugador conseguirá más asistencias durante el torneo seleccionado. Los resultados serán tomados del sitio oficial de la federación.

Ganador del Grupo: Se debe predecir qué equipo terminará con el mayor número de puntos del grupo en el cual se encuentre.

Etapa de Eliminación: Se debe predecir en qué fase un equipo determinado será eliminado de la competición.

Equipo en recibir más goles: Se debe predecir qué equipo recibirá más goles durante su participación a lo largo de la competición.

Equipo en anotar más goles: Se debe predecir qué equipo anotará más goles durante su participación a lo largo de la competición.

Anotador Top por equipo: La opción termina como el máximo goleador de su equipo. La opción "Sin goleador" significa que nadie marcará goles en el equipo dado. En el caso de un empate entre dos o más jugadores, se aplicará la regla Dead Heat.

Clasifica a Final/ Semi-Final/ Cuarto de final: Se debe predecir si el equipo o jugador especificado alcanzará a llegar a la ronda especificada de la competición escogida.

Ganador & máximo goleador: Se debe predecir qué equipo ganará el torneo seleccionado junto con cuál será el jugador con más goles anotados. Las reglas para el Ganador y el Máximo goleador aplican para este mercado y ambas selecciones deben ganar para que el mercado combinado sea ganador.

Mejor Jugador del Torneo: Se debe predecir qué jugador será nombrado mejor jugador del torneo. Los resultados para la determinación del mercado serán tomados de la federación.

Grupo del Ganador: Se debe predecir cuál será el grupo del equipo que ganará el torneo seleccionado.

Grupo de Clasificación: Se debe predecir si el equipo seleccionado, el cual proviene del grupo mencionado clasificará (si) o no clasificará (no).

Eliminación en tiros de Penalti: Se debe predecir si el equipo seleccionado será eliminado de la competición en una ronda de penalti durante el torneo.

Pronóstico Perfecto: Este tipo de apuesta consiste en elegir dos selecciones las cuales la primera terminará en primera posición y la selección resultado en la segunda posición, y además que clasifican a la siguiente ronda. Para ganar este mercado se debe predecir correctamente la primera y segunda selección escogidas, las cuales deben estar en el orden correcto especificado.

Puntos exactos de grupo: Se debe predecir exactamente cuántos puntos obtendrá el equipo seleccionado en la fase de grupos.

Doble Avance: Este mercado consiste en predecir qué dos equipos seleccionados de un grupo en concreto avanzan a un grupo específico o fase del torneo, sin importar cual sea su posición final en la tabla. Para ganar este mercado ambos equipos deben clasificar.

LIQUIDACIÓN DE ESTADÍSTICAS

A menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado, las siguientes estadísticas se liquidan tal y como se describen.

Disparos bloqueados: Un tiro bloqueado se define como un intento de marcar que incluye: Un intento a puerta Bloqueado por un jugador de campo, donde otros defensas o un Portero están detrás del Bloqueador.

Incorpora tiros bloqueados involuntariamente por el propio compañero del tirador. Los despejes fuera de la línea por un jugador contrario (bloqueos en la última línea) se clasifican como tiros a puerta y no como tiros bloqueados.

Tiro libre: Se define como tiro libre cualquier lanzamiento de falta, excluyendo los tiros penales e incluyendo los fueras de juego.

Saque de banda: Método de reanudar el juego cuando el balón ha salido por las líneas de banda del terreno de juego. Como saque de banda se define cualquier lanzamiento efectuado. A menos que se indique lo contrario.

Saque de meta: Método de reanudar el juego, cuando el balón sale por detrás de las líneas de meta del terreno de juego por el equipo ofensivo. Como saque de meta se define cualquier saque de meta efectuado. A menos que se indique lo contrario.

Parada: Un guardameta impide que el balón entre en la meta con cualquier parte de su cuerpo ante un intento intencionado de un jugador adversario. Las paradas tienen los siguientes atributos:
● Parte del cuerpo - Manos/Pies/Cuerpo/Puño.
● Tipo de parada - Atrapada/Recogida/Parada Segura/Parada/Fumble.
● Posición del portero - Clavada/Parado/Deslizándose/Alcanzando/ Inclinándose

Área de peligro/Punta del dedo.
Esto incluye:
● Esto incluye esfuerzos involuntarios o fuera de lugar en el objetivo de los propios compañeros de equipo de un Portero, pero sólo si la intervención no se percibe como una recogida rutinaria del balón.
● Si tras la intervención de un Portero, una acción defensiva más destacada de un compañero impide que el balón entre en la Portería, esto se categorizará como Bloqueo para el compañero, no como Parada para el Portero.

Si el balón pasa por detrás de la meta debido a una intervención del guardameta, los árbitros deberán conceder un saque de esquina para que se considere una parada. Como parada se define, cualquier parada del guardameta a menos que se especifique lo contrario en el mercado.

Sustitución: Cambio de un jugador del banquillo que entra en el terreno de juego durante un partido por un jugador que ya estaba en el campo jugando.

Fuera de banda: Cuando el balón ha salido del terreno de juego en un saque de meta, córner o saque de banda.

Fuera de juego: Hecho atribuido al jugador que se considera en posición de fuera de juego cuando se concede un tiro libre. Si dos o más jugadores se encuentran en posición de fuera de juego en el momento de jugar el balón, se considerará fuera de juego al jugador que participe más activamente.

Gol / Gol en propia meta
Atribuir un gol al jugador que lo marca o, en caso de gol en propia meta, al jugador que lo defiende. En caso de discrepancia sobre la asignación de un gol a un jugador apropiado, Opta aplicará sus propias reglas y, cuando proceda, remitirá sus decisiones al órgano rector de la competición oficial correspondiente.

Tiro Fuera del área
Tiro originado fuera del área penal. Un tiro que se origina en la línea, se cobrará como dentro de dicha área. Un tiro en la línea de 18 yardas del área penal se considerará dentro del área.

Reservas
Las tarjetas se recogen como tarjeta amarilla, 2ª amarilla o roja. Comprobaremos las tarjetas con fuentes

oficiales para que coincidan con las estadísticas oficiales y alinearemos nuestra recopilación a menos que se reconozca un claro error.

Golpear el marco
Cuando el balón golpea cualquier parte del marco de la portería pero no entra en la red como consecuencia directa. Si el balón golpea varias veces el marco de la portería (por ejemplo, el larguero y el poste), sólo se considerará que ha golpeado el marco una vez. 'Golpear el marco' sólo se recopila para el equipo atacante y puede atribuirse a cualquier jugador sobre el terreno de juego.

Parte del cuerpo para goles/disparos
Atribuir un gol o un disparo a las siguientes cuatro partes del cuerpo:
● Pie derecho.
● Pie izquierdo.
● Cabeza.
● Otros.
'Pie' incluye cualquier conexión con la pierna

Penalti (Ganado, Concedido y Lanzado)
Atribución de una serie de penaltis secuenciales al equipo y al jugador apropiados. La colección incluye: Penalti Ganado, Penalti Concedido y Penalti Cometido.

Tackleo
Un tackleo se define cuando un jugador conecta con el balón en un desafío legal, a ras de suelo, y arrebata con éxito el balón al jugador contrario. El jugador tackleado debe estar en posesión controlada del balón antes de ser tackleado por un jugador adversario.

Cross
Balón jugado desde una posición amplia dirigido a un compañero(s) en una zona central próxima a la meta. La entrega debe tener un elemento de movimiento lateral desde una posición más amplia a una zona más central frente a la meta.

Asistencia
El toque final de un compañero de equipo que lleva al receptor del balón a marcar un gol. Si la asistencia es desviada por un jugador contrario, se considerará que llega al goleador, independientemente del desvío. En caso de gol en propia meta, gol de tiro libre directo y gol de córner directo, no se otorgará asistencia. Esta misma regla se aplica a los penaltis, a menos que el lanzador decida pasar el balón para que otro jugador marque. Véase también «Asistencia de fantasía».

Pase
Intento de entrega del balón de un jugador a otro jugador del mismo equipo. Un jugador de puede utilizar cualquier parte de su cuerpo (permitida en las reglas del juego) para ejecutar un pase. La categorización de eventos incluye pases en juego abierto, saques de meta, saques de esquina y tiros libres jugados como pase. Los centros, lanzamientos de portero y saques de banda no cuentan como pase.

Intercepción
Una intercepción ocurre cuando un jugador defensor anticipa la jugada y se interpone en la trayectoria de un pase dirigido a un oponente, tomando posesión del balón antes de que llegue a su destinatario contrario.

TENIS

REGLAS GENERALES

Los partidos de tenis se mantendrán abiertos y sus apuestas válidas hasta que los oficiales o el organismo que organice el evento declare un ganador. En dichos casos, la regla de 48 horas no es válida. Sin embargo y en caso de un retiro de algún jugador, por lesión (lesión, enfermedad o circunstancia personal), abandono, descalificación, todos los mercados que hayan sido decididos o puedan ser determinados con el resultado existente hasta ese momento en el juego serán liquidados respectivamente y todos los demás se cancelarán y las apuestas serán nulas. *Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Tennis (se aplican las mismas reglas).

Para aclarar, si un jugador se retira antes que el último punto se complete, el mercado del ganador del encuentro será cancelado, pero todos los mercados relacionados con sets o juegos específicos que hayan sido decididos durante el encuentro se liquidarán respectivamente.

Los mercados que se hayan alcanzado matemáticamente se liquidarán después de que se haya confirmado el punto decisivo. *Ejemplo: con el resultado del set de 3-3, el número mínimo de juegos para completar el set es 9 (ya sea 6-3 o 3-6). Esto significa que las líneas totales de 6.5, 7.5 y 8.5 ya se pueden liquidar como ganancias por ''Más de''. Se anularán las líneas enteras en las que ninguna de las selecciones gane.*

Todas las apuestas seguirán siendo válidas independientemente de cualquier cambio de sede o de superficie de la cancha, incluyendo el traslado de partidos de canchas al aire libre a canchas cubiertas o viceversa.

Tie Break: Es un juego que consiste en que uno de los dos jugadores llegue a 7 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo.

Super Tie Break: Tiene una descripción similar al Tie break, con la diferencia de que uno de los dos jugadores llega a los 10 puntos con una diferencia de 2 puntos con su rival, cabe mencionar que para el mercado más/menos, el tie break cuenta como solo un juego, sin importar la longitud del mismo. Un tie break o super tie break se considera válido si la decisión de dicho tie break se realiza antes del comienzo de este.

Mercados ganadores de puntos: Los mercados ganadores de puntos se liquidan una vez confirmado dicho punto. Si no se juega el punto, el mercado quedará anulado.

Los diferentes torneos aplican el tie break o el super tie break según sus propias reglas, así que es importante conocer qué tipo de tie break se aplica en cada torneo antes de realizar apuestas sobre el tie break.

Como se manejan los Tie breaks en grandes torneos

Australian Open. En el Australian Open, en juegos sencillos se usa el método super tie break cuando el puntaje del juego en el último set es 6-6. Para dobles, en el Australian Open y el US Open, los jugadores jugarán un tiebreak en lugar de un set final.
French Open. El French Open es el único Grand Slam que no utiliza tie breaks para decidir un ganador del set final en partidos individuales.
US Open. Para el US Open, los jugadores usan un tie break de 12 puntos en el acontecimiento de un empate 6-6.
Wimbledon. En Wimbledon, si los jugadores empatan en el juego 12 del set final, se jugará una ronda de tie break.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Hándicap de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como nulo, salvo que pueda determinarse con el resultado existente en el momento previo al retiro del jugador.

Juegos Totales (Más/Menos): Se debe predecir si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Impar/Par juegos: Se debe predecir si el total de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 1 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2: Se debe predecir si el total de juegos del jugador 2 será menos o más que el margen indicado. Un tie break se considera como 1 juego. La cantidad de juegos completados será indicada en la liquidación de apuestas como el segundo número dentro de las llaves. Si un jugador se retira, las apuestas con un margen no decidido en el juego se cancelarán.

Ganador & Total: Consiste en predecir el ganador del partido y si el total de juegos es mayor o menor que el margen ofrecido.

¿Habrá un TieBreak?: Se debe predecir si habrá o no un tie break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" quiere decir que, en algún momento, el resultado de algún juego llegará a un puntaje de 40-40.

¿Irá el juego al Deuce? (Set “N”, Juego “X”) (Si/No): Tienes que pronosticar si la puntuación del juego “X” del Set “N” llegará a 40-40.

Próximo Juego Puntos Totales (Set “N”, Juego “X”) (Más/Menos): Debe pronosticar si el número total de puntos del próximo juego “X” del Set “N” estará a más o menos del margen indicado.

Ganador del punto (Set “N”, Juego “X”, Punto “Y”): Tienes que pronosticar el ganador del Punto “Y” del juego “X” del set “N”.

Juego Puntuación correcta (Set “N”, Juego “X”): Tienes que pronosticar la puntuación correcta del juego “X” del partido del set “N” en términos de sets ganados por cada jugador.

Ganador del juego (Set “N”, Juego “X”): Tienes que pronosticar el ganador del Juego “X” del set “N”.

Set “N” Hándicap de juegos: Hay que pronosticar el ganador del Set “N” sumando o restando el margen indicado del resultado de ese set.

Set actual “N” total de juegos pares/impares: Tiene que pronosticar si al final del Set “N” actual el total de juegos será un número par o impar.

Total de juegos pares/impares (Set “N”): Tienes que pronosticar si al final del Set “N” el total de juegos será un número par o impar.

Set actual “N” Total de juegos Más/Menos (Jugadores): Debe pronosticar si el número total de juegos del conjunto actual "N" para el jugador mencionado estará a más o menos del margen indicado. Un desempate se considera un juego.

Próximo set “N” Total de juegos Más/Menos (Jugadores): Debe pronosticar si el número total de juegos del próximo set "N" para el jugador mencionado estará a más o menos del margen indicado. Un tiebreak se considera un juego.

Próximo set “N” total de juegos pares/impares: Tienes que pronosticar si al final del próximo Set “N” el total de juegos será un número par o impar.

Jugador X Aces (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces anotará el tenista X durante el partido.

Total de ases (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces anotarán ambos competidores combinados durante el partido.

Dobles faltas del jugador X (Más/Menos): Tienes que predecir cuántas dobles faltas cometerá jugador X durante el partido (p.e. más de 1.5).

Total de dobles faltas (Más/Menos): Tienes que predecir cuántas dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Ases y dobles faltas (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos aces y dobles faltas cometerán ambos competidores combinados durante el partido.

Duración del partido (minutos) (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos minutos durará el partido.

Total de quiebres (Más/Menos): Tienes que predecir cuántos quiebres realizarán ambos competidores combinados durante el partido.

Total de quiebres del jugador X (más/menos): Debes predecir cuántos quiebres hará el jugador X durante el partido.

Mayor número de quiebres de servicio (2 vías): Tienes que predecir qué competidor hará más quiebres de servicio (en caso de empate se anula el mercado).

Más quiebres de servicio (3 vías): Debes predecir qué competidor hará más quiebres de Servicio o si habrá empate.

Hitos de ases totales: Tienes que predecir el número de aces servidos durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas

Jugador X - Hitos de Ases: Tienes que predecir el número de aces que un jugador específico servirá durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Hitos de dobles faltas totales: Tienes que predecir el número de dobles faltas que un jugador cometerá durante un partido.

Jugador X - Hitos de dobles faltas: Tienes que predecir el número de dobles faltas que el jugador X cometerá durante un partido, con hitos específicos establecidos por el sportsbook.

Hitos Total de Ases y Dobles Faltas: Tienes que predecir el número total de dobles faltas que se cometerán durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Jugador X - Hitos Total de Ases y Dobles Faltas: Tienes que predecir el número de dobles faltas que el jugador X hará durante un partido, con hitos específicos establecidos por la casa de apuestas deportivas.

Aces Matchbet: Tienes que predecir qué jugador conseguirá más ases en un partido específico.

Aces Hándicap: Tiene que predecir qué jugador conseguirá más aces dando a un jugador un hándicap.

Faltas Dobles Matchbet: Tienes que predecir qué jugador cometerá más dobles faltas en un partido específico.

Faltas Dobles Hándicap: Tienes que predecir qué jugador cometerá más dobles faltas dando a un jugador un hándicap.

Total de Tie Breaks: Tienes que predecir el número total de Tie-breaks en el partido.

Jugador Y - Puntos totales más / menos: Tienes que predecir si el jugador Y marcará más o menos de un total de puntos especificado durante el partido.

Jugador Y - Total de Breaks: Tienes que predecir cuántos breaks de saque conseguirá el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y - Aces: Tienes que predecir cuántos aces conseguirá el Jugador Y en el partido.

Aces Matchbet: Se debe de predecir qué jugador conseguirá más aces en el partido. Si ambos jugadores aciertan el mismo número, la apuesta puede resolverse en empate.

Jugador Y - Dobles faltas: Se debe de predecir cuántas dobles faltas cometerá el jugador Y durante el partido o el set. Se produce una doble falta cuando el servidor falla ambos intentos de saque.

Jugador X – Total: Se debe predecir el número total de juegos ganados por el Jugador X durante el partido.

Juego N – Jugador X – Total: Se debe predecir el número total de puntos ganados por el Jugador X en el Juego N.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Ganador: Se debe predecir si el jugador específico ganará su primer juego de servicio del partido.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Ganador del primer punto: Se debe predecir si el jugador específico ganará el primer punto de su primer juego de servicio del partido.

Primer juego de servicio del Jugador X – Resultado: Marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto del primer juego de servicio del jugador específico.

Jugador Y – Total de primeros servicios dentro: Se debe predecir el número total de primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de intentos de segundo servicio: Se debe predecir el número total de segundos servicios intentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados al servicio: Se debe predecir el número total de puntos ganados al servicio por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados con primer servicio: Se debe predecir el número de puntos ganados con primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos ganados con segundo servicio: Se debe predecir el número de puntos ganados con segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos de quiebre salvados (Break Points): Se debe predecir el número total de puntos de quiebre enfrentados y defendidos con éxito por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de puntos de quiebre enfrentados (Break Points): Se debe predecir el número total de puntos de quiebre enfrentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de oportunidades de quiebre (Break Points): Se debe predecir el número total de puntos de quiebre generados (no necesariamente convertidos) por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de intentos de primer servicio: Se debe predecir el número total de primeros servicios intentados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de segundos servicios dentro: Se debe predecir el número total de segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el partido.

Jugador Y – Total de fallos de primer servicio: Se debe predecir el número total de primeros servicios fallados por el Jugador Y durante el partido.

Total de juegos: Se debe predecir el número total de juegos disputados en el partido.

Ganar remontando: Se debe predecir si un jugador ganará el partido después de ir perdiendo en sets.

Jugador Y gana remontando: Se debe predecir si el Jugador Y ganará el partido después de ir perdiendo en sets.

Jugador Y gana sin ceder sets: Se debe predecir si el Jugador Y ganará el partido sin perder ningún set.

Total de aces: Se debe predecir el número total de aces realizados en el partido.

Hándicap de aces: Se debe predecir al ganador en aces tras aplicar el hándicap correspondiente.

Total de dobles faltas: Se debe predecir el número total de dobles faltas cometidas en el partido.

Dobles faltas del Jugador Y: Se debe predecir el número de dobles faltas cometidas por el Jugador Y.

Algún set a cero: Se debe predecir si algún set se ganará con un marcador de 6–0.

Total de tie-breaks: Se debe predecir el número total de tie-breaks disputados en el partido.

Hándicap de dobles faltas: Se debe predecir al ganador en dobles faltas tras aplicar el hándicap correspondiente.

Total de puntos de partido: Se debe predecir si el número total de puntos disputados en el partido será inferior (under) o superior (over) a la línea ofrecida.

Puntos totales del partido – Par/Impar: Se debe predecir si el número total de puntos disputados en el partido será par o impar.

Matchbet de aces: Se debe predecir qué jugador realizará más aces en el partido. Se incluye el resultado de empate.

Matchbet de dobles faltas: Se debe predecir qué jugador cometerá más dobles faltas en el partido. Se incluye el resultado de empate.

Primer break del partido: Se debe predecir qué jugador será el primero en conseguir un break sobre el servicio de su oponente durante el partido.

Primer ace del partido: Se debe predecir qué jugador realizará el primer ace del partido.

Mayor número de breaks (3 opciones): Se debe predecir qué jugador conseguirá el mayor número de breaks durante el partido, o si ambos jugadores conseguirán el mismo número.

Aces del partido - Al menos: Se debe predecir si se realizarán al menos el número especificado de aces durante el partido.

Dobles faltas del partido - Al menos: Se debe predecir si se cometerán al menos el número especificado de dobles faltas durante el partido.

Primera doble falta del partido: Se debe predecir qué jugador cometerá la primera doble falta del partido.

Mayor número de breaks (2 opciones): Se debe predecir qué jugador conseguirá el mayor número de breaks durante el partido.

MERCADOS POR SET

Ganador del 1er Set: Se debe predecir el ganador del primer set. La apuesta se cancela si el primer set no se completa.

Ganador del 2ndo Set: Se debe predecir el ganador del segundo set. La apuesta se cancela si el segundo set no se completa.

Ganador del Set X: Se debe predecir el ganador del set número X. La apuesta se cancela si el set número X no se completa.

Doble resultado (Primer set/ partido): Se debe predecir el ganador del primer set y del ganador del partido en un solo mercado de apuesta.

Jugador 1 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 1 gana un solo set durante el partido.

Jugador 2 gana exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador 2 gana un solo set durante el partido.

Sets Exactos: Se debe predecir la cantidad exacta de sets en el partido.

Total de sets: Se debe predecir si el total de sets del encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Cualquier set a cero: Se debe predecir si al menos alguno de los sets acabará con un resultado de 6/0 o 0/6 como resultado exacto.

Hándicap de juegos del Set X: Se debe predecir el ganador del set X sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro. La apuesta será nula si dicho set no se completa.

Total de juegos del Set X: Se debe predecir si el número total de juegos completados durante el set X es mayor o menor que el margen ofrecido.

Resultado correcto del Set X: Se debe predecir el resultado exacto del set X. Si el set mencionado no se completa, las apuestas serán nulas.

Jugador 1 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 1 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO

Jugador 2 gana un (1) set: Se debe predecir si el jugador 2 gana o no, al menos un solo set durante el partido. Hay dos posibles resultados: SI y NO

Set X Impar/Par: Se debe predecir si el número total de juegos completados durante el set X es un número par o impar.

Habrá un tiebreak en el Set X: Se debe predecir si habrá un tie break durante el set X

Set "N" - Primero en ganar X juegos: Se debe predecir qué jugador conseguirá X juegos ganados antes en un set específico.

¿Quién ganará Juegos (X y Y) del set N: El mercado consiste en predecir qué jugador ganará los juegos X y Y en el set N, Ejemplo: jugador 1 (juegos 6 y 7) segundo set (apuesta al jugador 1); se está apostando que el jugador 1 gana los juegos 6 y 7 del segundo set.

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set N? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el punto X en el juego Y en el set N. Ejemplo: el jugador Wawrinka gana el primer punto del juego 10 en el tercer set del partido.

¿Quién ganará el juego X en el set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en vivo): Predice el jugador que ganará el juego X del set especificado en la apuesta. Ejemplo: Nadal gana el juego 5 del set 2.

Número exacto de puntos en el juego X (Primer set) (Incluye apuestas en vivo): Se debe predecir el número exacto de puntos completados en el juego escogido del primer set en la apuesta.

Deuce en el juego (Si/No): "Deuce en el juego" quiere decir que, en algún momento, el resultado del juego

actual llegará a un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) jugador 1 o 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), lo que significa que si se apuesta a: jugador 1 a 30, significa que el juego lo ganará el jugador 1 y el jugador 2 conseguirá 30 puntos.

Set "N" juego X - Impar/Par puntos: Consiste en predecir si el número de puntos jugados en un juego de un set será par o impar.

Set "N" juego X - puntuación correcta o quiebre: Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos conseguirá el jugador rival (0-15-30-40), o si habrá un quiebre durante el servicio del juego mencionado.

Set "N" juego Y - Primero en marcar x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá llegar primero a X puntos ganados en un juego específico.

Set "N" juego Y - Ganador primeros x puntos: Se debe predecir qué jugador conseguirá ganar los primeros X puntos en un juego específico. Cabe la opción del empate.

¿Irá el Set "N" al Tie Break?: Tienes que pronosticar si el Set "N" irá a Tie-break.

Ganador del set "N" y juegos totales del set "N": Tienes que pronosticar el ganador del set "N" y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Ganador del set actual "N" y juegos totales del set "N": Debe pronosticar el ganador del set actual "N" y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Ganador del próximo set "N" y juegos totales del set "N": Debe pronosticar el ganador del próximo set "N" y si el número de juegos jugados en ese set está a más o menos del margen indicado.

Set "N" Grupo del marcador exacto: Tienes que predecir el grupo de marcadores exactos, donde se incluye el marcador exacto del conjunto, entre las selecciones ofrecidas.

X Set - Ganador & Total X Set: Tienes que predecir el ganador del set y si el número de juegos jugados está más o menos del margen indicado.

Partido a acabarse x:y: Hay que predecir el resultado exacto del partido en términos de juegos ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Próximo Xésimo break: Tienes que predecir qué jugador realizará el xésimo servicio de quiebre en el partido. Si no hay interrupción del servicio en el partido, las apuestas se anularán.

Ambos jugadores para ganar un set: Predice si ambos jugadores ganarán un set durante el partido.

Xº set - puntuación correcta después de 4 juegos: Tienes que predecir el resultado exacto y correcto del set "X" después de 4 juegos. Si los juegos mencionados no se completan, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Xº set - puntuación correcta después de 6 juegos: Tienes que predecir el resultado exacto y correcto del set "X" después de 6 juegos. Si los juegos mencionados no se completan, todas las apuestas indecisas se considerarán nulas.

Set “N”- xésimo descanso: Consiste en pronosticar qué jugador realizará el xésimo break durante el Set "N". No se consideran mini-descansos dentro de desempates o desempates de partidos. Hay tres resultados posibles: jugador1, ninguno, jugador2

Set “N” juego x - punto de break: Consiste en predecir si habrá punto de quiebre durante el set "N" del juego x.

X set - juego N - ace: Tienes que predecir si el jugador conseguirá un ace en el juego N durante el set X.

X set - Z ace: Tienes que predecir si el jugador conseguirá exactamente Z aces durante el set X.

X set - Jugador Y - puntos totales: Tienes que predecir el número total de puntos que anotará el jugador Y en el set X.

X set - Jugador Y - breaks totales: Tienes que predecir cuántos breaks de saque logrará el jugador Y en el set X. Se produce un break cuando el jugador que recibe gana el juego mientras el oponente está sirviendo.

X set - Jugador Y - aces totales: Tienes que predecir el número de aces que el Jugador Y conseguirá durante el X set.

X set - más aces: Tiene que predecir qué jugador conseguirá más aces en el X set. Si ambos jugadores consiguen el mismo número de aces, la apuesta puede considerarse empate.

X set - Jugador Y - total de breaks: Tiene que predecir cuántos breaks de saque conseguirá el jugador X en el X set.

X set - Z break: Tienes que predecir si se producirán exactamente Z breaks durante el X set.

X set - juego N - punto break: Tiene que predecir si se producirá un punto de ruptura durante un juego específico en el X set del juego N. Un punto de break se produce cuando el jugador que recibe tiene la oportunidad de interrumpir el saque del servidor.

X set - juego N - punto Z - total tiros: Tienes que predecir el número total de tiros jugados durante un punto específico Z (peloteo) en un juego específico N del set X

X set - juego N - punto Z - resultado de saque: Tienes que predecir el resultado del saque en un punto Z específico en un juego N específico del set X. Los posibles resultados pueden incluir que el servidor gane o pierda el punto.

X set - juego N - punto Z - outcome: Tienes que predecir el resultado global del punto Z en una partida específica N en el conjunto X. Los posibles resultados podrían incluir un ganador o una falta.

X set - juego N - punto Z - último golpe: Tienes que predecir el último golpe de un punto Z específico en un juego N específico durante el X set.

Set N – Jugador X – Total de dobles faltas: Se debe predecir cuántas faltas dobles cometerá el Jugador X durante el Set N.

Set X – Quebrar el servicio: Se debe predecir si un jugador quebrará el servicio del rival durante el Set X

Set X – Hándicap de aces: Se debe predecir qué jugador realizará más aces en el set especificado, aplicando el hándicap correspondiente.

Set X – Marcador exacto por cualquier jugador: Se debe predecir el marcador final exacto del set, independientemente de qué jugador lo gane.

Set X – Jugador Y – Total de primeros servicios dentro: Se debe predecir el número total de primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de intentos de segundo servicio: Se debe predecir el número total de segundos servicios intentados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados al servicio: Se debe predecir el número total de puntos ganados al servicio por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados con primer servicio: Se debe predecir el número de puntos ganados con primeros servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos ganados con segundo servicio: Se debe predecir el número de puntos ganados con segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos de quiebre salvados: Se debe predecir el número total de puntos de quiebre enfrentados y defendidos con éxito por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de puntos de quiebre enfrentados: Se debe predecir el número total de puntos de quiebre enfrentados por el Jugador Y durante el Set X.

Set X – Jugador Y – Total de oportunidades de quiebre: Se debe predecir el número total de puntos de quiebre generados (no necesariamente convertidos) por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de intentos de primer servicio: Se debe predecir el número total de primeros servicios intentados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de segundos servicios dentro: Se debe predecir el número total de segundos servicios acertados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Jugador Y – Total de fallos de primer servicio: Se debe predecir el número total de primeros servicios fallados por el Jugador Y durante el Set X del partido.

Set X – Total de juegos: Se debe predecir el número total de juegos disputados en el set especificado.

Set X – Hándicap de juegos: Se debe predecir al ganador del set especificado tras aplicar el hándicap de juegos.

¿Habrá un quinto set?: Se debe predecir si el partido tendrá un quinto set.

Set X – Jugador Y – Total: Se debe predecir el número total de juegos ganados por el Jugador Y en el set especificado.

Set X – ¿Habrá tie-break?: Se debe predecir si habrá un tie-break en el set especificado.

Set X – Ganador: Se debe predecir el ganador del set especificado.

Set X – Carrera a juegos: Se debe predecir qué jugador será el primero en alcanzar un número determinado de juegos en el set.

Set X – Juego Z – Marcador exacto: Se debe predecir el marcador exacto del juego especificado dentro del set.

Set X – Romper el servicio: Se debe predecir si un jugador romperá el servicio en el set especificado.

Set X – Total de aces: Se debe predecir el número total de aces realizados en el set especificado.

Set X – Más aces: Se debe predecir qué jugador realizará más aces en el set especificado.

Set X – Hándicap de aces: Se debe predecir al ganador en aces del set especificado tras aplicar el hándicap correspondiente.

Set X – Total de dobles faltas: Se debe predecir el número total de dobles faltas cometidas en el set especificado.

Ganador del tie-break (Set X): Se debe predecir el ganador del tie-break en el set especificado.

Set X – Juego N – Ganador del punto Z y del punto Y: Se debe predecir qué jugador ganará los puntos especificados en el juego N del Set X.

Set X – Juego N – Total de puntos: Se debe predecir si el número total de puntos disputados en el juego N del Set X será superior (over) o inferior (under) al número especificado.

Ganar el 1er set y ganar el partido: Se debe predecir qué jugador ganará tanto el primer set como el partido.

Set Z - Total de aces: Se debe predecir el número total de aces realizados por ambos jugadores durante el set especificado.

Set Z - Total de aces del jugador local: Se debe predecir el número total de aces realizados por el jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de aces del jugador visitante: Se debe predecir el número total de aces realizados por el jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Mayor número de aces: Se debe predecir qué jugador realizará el mayor número de aces durante el set especificado.

Set Z - Total de dobles faltas del jugador local: Se debe predecir el número total de dobles faltas cometidas por el jugador local durante el set especificado.

Jugador local ganará un set: Se debe predecir si el jugador local ganará al menos un set durante el partido.

Jugador visitante ganará un set: Se debe predecir si el jugador visitante ganará al menos un set durante el partido.

Jugador local ganará exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador local ganará exactamente un set

durante el partido.

Jugador visitante ganará exactamente 1 set: Se debe predecir si el jugador visitante ganará exactamente un set durante el partido.

Jugador local ganará exactamente 2 sets: Se debe predecir si el jugador local ganará exactamente dos sets durante el partido.

Jugador visitante ganará exactamente 2 sets: Se debe predecir si el jugador visitante ganará exactamente dos sets durante el partido.

Set Z - Total de breaks: Se debe predecir el número total de breaks conseguidos por ambos jugadores durante el set especificado.

Set Z - Total de breaks del jugador local: Se debe predecir el número total de breaks conseguidos por el jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de breaks del jugador visitante: Se debe predecir el número total de breaks conseguidos por el jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Jugador local conseguirá un break: Se debe predecir si el jugador local conseguirá un break sobre el servicio del jugador visitante durante el set especificado.

Set Z - Jugador visitante conseguirá un break: Se debe predecir si el jugador visitante conseguirá un break sobre el servicio del jugador local durante el set especificado.

Set Z - Total de aces: Se debe predecir el número total de aces realizados por ambos jugadores durante el set especificado.

TENIS-OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo designado de acuerdo con el ranking de la competición.

Etapa de Eliminación: Predice en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Llegará a la final: Predice si el jugador seleccionado llegará a la final del torneo en cuestión.

Nombre de los Finalistas: Se debe predecir quienes serán los dos jugadores en llegar a la final.

Cuarto ganador: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá del 1er/2do/3er/4to cuarto.

Mitad ganadora: Se debe predecir si el ganador del torneo vendrá de la mitad de abajo o la mitad de arriba.

Ganador 1/2/3/4/ cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto (1st/2nd/3rd/4th).

Quién llegará más lejos: Se debe predecir cuál de los dos jugadores listados llegará más lejos en el torneo que el otro.

Mercados H2H de Jugadores: Si el jugador listado no participa en absoluto en el torneo, las apuestas se liquidarán como nulas. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas serán nulas.

BALONCESTO

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Basketball (se aplican las mismas reglas)

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador: Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos.

Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5.

Hándicap (Margen): Se debe predecir el ganador del evento añadiendo o restando la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

Puntos totales por equipo (Local - Visitante): Se debe predecir el total de puntos anotados por uno de los dos equipos eligiendo ya sea el Local o el Visitante.

Par/Impar (Primera mitad o Segunda mitad): Se debe predecir si el resultado para Primera mitad o la Segunda mitad será un número Par o Impar.

Ganador 1X2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate. No cuenta la prórroga.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir cuál equipo ganará en la Primera mitad y al finalizar el evento.

Rango de puntos: Se debe predecir si los puntos durante el evento estarán incluidos entre margen de puntos seleccionados, de modo que, si el rango seleccionado es (151-160) el total de puntos no puede estar por fuera de este intervalo.

Ganador + Total: Se debe predecir el resultado de dos mercados principales combinados, donde se debe predecir quién ganará el evento junto con cuántos puntos (Más de/Menos de) serán marcados durante el evento.

Punto X: Se debe predecir qué equipo marcará el punto X durante el evento.

Carrera a los X puntos: Se debe predecir cuál equipo llegará primero a los X puntos. Por ejemplo: Qué equipo llegará primero a los 50 puntos.

Margen de Victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el evento.

Prórroga si/no – habrá prórroga: Se debe predecir si el evento contará con prórroga.

Total (más de- exacto- menos de) – 3 posibilidades: Mercado que permite elegir 3 diferentes posibilidades, las cuales son más de/menos de X número de puntos o número exacto de X puntos.

Cualquier equipo máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si algún equipo logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Local/Visitante máximos puntos totales consecutivos (Más/Menos): Se debe predecir si el equipo Local o Visitante logrará más o menos que los puntos consecutivos ocurridos en algún momento del evento.

Cualquier equipo lidera por X: Se debe predecir si algún equipo liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Local/Visitante lidera por X: Se debe predecir si el equipo Local o Visitante liderará el evento por X puntos en algún momento del evento.

Tipo de anotación X punto: Se debe predecir cuál será el tipo de anotación del punto X durante el evento. Son posibles 6 resultados para cada punto ofrecido:

- ➔ Equipo Local - 1 puntos
- ➔ Equipo Local - 2 puntos
- ➔ Equipo Local - 3 puntos
- ➔ Equipo Visitante - 1 puntos
- ➔ Equipo Visitante - 2 puntos
- ➔ Equipo Visitante - 3 puntos

¿Qué equipo gana el salto entre dos?: Tienes que pronosticar qué equipo ganará el salto entre dos.

Margen de victoria de cualquier equipo: Tienes que pronosticar si algún equipo ganará con los márgenes dados.

X-ésimo timeout: Tienes que pronosticar qué equipo pedirá el timeout X.

X tiro libre anotado: Tendrá que pronosticar si se marcará o no el X tiro libre.

Primer punto / ganador doble: Tienes que pronosticar qué equipo anotará el primer punto y qué equipo ganará el partido.

Tiempo del primer punto (segundos transcurridos): Tienes que pronosticar si el primer punto se anotará después o antes del marco de tiempo dado.

Método de puntuación de la primera canasta: Tienes que predecir el método de puntuación de la primera canasta.

Resultado de la primera posesión: Hay que pronosticar el resultado de la primera posesión.

Total de Tiros de Tres Puntos Anotados del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de tres puntos se realizarán y anotarán durante el partido.

Total de tiros de tres puntos anotados por equipo - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de tres puntos anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más triples anotados: Consiste en predecir qué equipo tendrá más triples anotados durante el partido.

Rebotes Totales del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes se producirán durante el partido.

Rebotes Totales del Equipo - Equipo Local/Visitante: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes

registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes: Consiste en predecir qué equipo registrará más rebotes.

Asistencia Total del Partido: Consiste en predecir al menos cuántas asistencias se producirán durante el partido.

Total de asistencias del equipo - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántas asistencias registrará el equipo local/visitante. Equipo con más asistencias: Consiste en predecir qué equipo registrará más asistencias.

Equipo con más asistencias: Consiste en predecir qué equipo registrará más asistencias.

Total de Robos del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos robos se producirán durante el partido.

Robos totales del equipo - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos robos registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más robos: Consiste en predecir qué equipo registrará más robos.

Total de Bloques del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos bloqueos se producirán durante el partido.

Total de Bloqueos del Equipo - Equipo Local/Visitante: Consiste en predecir al menos cuántos bloqueos registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más bloqueos: Consiste en predecir qué equipo registrará más bloqueos.

Match Total Turnovers: Consiste en predecir al menos cuántas pérdidas de balón se producirán durante el partido.

Total de pérdidas de balón del equipo - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántas pérdidas de balón registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más pérdidas de balón: Consiste en predecir qué equipo registrará más pérdidas de balón.

Total de faltas cometidas en el partido: Consiste en predecir al menos cuántas faltas se cometerán durante el partido.

Total de faltas cometidas por equipo - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántas faltas registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más faltas cometidas: Consiste en predecir qué equipo registrará más faltas.

Partido Total de Tiros Libres Anotados: Consiste en predecir al menos cuántos tres tiros se realizarán durante el partido.

Partido Total de Tiros Libres Anotados - Equipo Local/Visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros libres anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros libres anotados: Consiste en predecir qué equipo anotará más tiros libres.

Partido Total de Tiros de Dos Puntos Anotados: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de dos puntos se realizarán durante el partido.

Total de tiros de dos puntos anotados del partido - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de dos puntos anotará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de dos puntos anotados: Consiste en predecir qué equipo anotará más tiros de dos puntos.

Total de tiros libres intentados del partido: Consiste en predecir al menos cuántos tiros libres se intentarán durante el partido.

Total de tiros libres intentados del partido - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros libres intentados: Consiste en predecir qué equipo intentará más tiros libres.

Total de tiros de tres puntos intentados del partido: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de tres puntos se intentarán durante el partido.

Total de tiros de tres puntos intentados del partido - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de tres puntos intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de tres puntos intentados: Consiste en predecir qué equipo intentará más tiros de tres puntos.

Total de Tiros de Dos Puntos Intentos del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de dos puntos se intentarán durante el partido.

Total de tiros de dos puntos intentados del partido - Equipo local/visitante: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de dos puntos intentará el equipo local/visitante.

Equipo con más tiros de dos puntos intentados: Consiste en predecir qué equipo intentará más tiros de dos puntos.

Rebotes Ofensivos Totales del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes ofensivos totales se producirán durante el partido.

Rebotes Ofensivos Totales del Partido - Equipo Local/Visitante: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes ofensivos totales registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes ofensivos: Consiste en predecir qué equipo registrará más rebotes ofensivos.

Rebotes Defensivos Totales del Partido: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes defensivos totales se producirán durante el partido.

Rebotes Defensivos Totales del Partido - Equipo Local/Visitante: Consiste en predecir al menos cuántos rebotes defensivos totales registrará el equipo local/visitante.

Equipo con más rebotes defensivos: Consiste en predecir qué equipo registrará más rebotes defensivos.

Ganador y ambos equipos anotarán X puntos: 1x2 y ambos equipos anotarán x puntos**.** Tienes que predecir el resultado del partido y si ambos equipos anotarán o no X puntos.

Z.º cuarto ambos equipos anotarán X puntos: Tienes que predecir si ambos equipos anotarán o no X puntos durante el Z.º cuarto.

El equipo local o visitante ganará las dos mitades: Tienes que predecir si el equipo local o el visitante ganará las dos mitades.

Cualquier equipo que gane las dos mitades: Tienes que predecir si habrá un equipo que gane ambas mitades.

Equipo que ganará las dos mitades: Tienes que predecir qué equipo ganará tanto en la primera como en la segunda mitad.

Doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido gana el equipo local o empata), X2 (al final del partido gana el equipo visitante o empata), 12 (al final del partido gana el equipo local o gana el equipo visitante).

1x2 Medio tiempo - Ganador del partido: Tienes que predecir el resultado del 1er tiempo del partido junto con el resultado de todo el partido. Los resultados posibles son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2). Se incluye el resultado de empate.

Margen de victoria 12: Se debe de predecir qué equipo ganará y por cuántos puntos.

Margen ganador 14: Se debe de predecir tanto el equipo ganador como el margen de puntos de su victoria. Cada equipo tiene siete posibles márgenes de victoria.

Rango de puntos (10 vías/opciones): Se debe predecir el total de puntos anotados en el partido por ambos equipos, eligiendo entre 10 rangos de puntos predefinidos.

Rango de puntos (12 vías/opciones): Se debe predecir el total de puntos anotados en el partido por ambos equipos, eligiendo entre 12 rangos de puntos predefinidos.

Equipo Local ganará ambas mitades: Se debe predecir si el Equipo Local ganará ambas mitades.

Equipo Visitante ganará ambas mitades: Se debe predecir si el Equipo Visitante ganará ambas mitades.

Algún equipo ganará ambas mitades: Se debe predecir si alguno de los equipos ganará ambas mitades.

Equipo que ganará ambas mitades: Se debe predecir qué equipo, si corresponde, ganará ambas mitades.

Ambos equipos anotarán X puntos: Se debe predecir si ambos equipos anotarán la cantidad especificada de puntos.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad – Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, en caso de que la mitad termine en empate todas las apuestas serán anuladas para este mercado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad – Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad – Local/Visitante (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos por el equipo seleccionado (Local o Visitante) durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad – 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la primera mitad.

Primera mitad – par/impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la primera mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será anulado.

Primera mitad - doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado de la primera mitad del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o empata), X2 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo visitante o empata), 12 (al final de la primera mitad del partido gana el equipo local o gana el equipo visitante).

Primera mitad – Ambos equipos anotan puntos: Se debe predecir si ambos equipos anotarán al menos X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos: Se debe predecir la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en la primera mitad.

Ejemplo 1: Si el marcador de la primera mitad es 38–34, el dígito ganador es 2.
Ejemplo 2: Si el marcador de la primera mitad es 42–45, el dígito ganador es 7.
Ejemplo 3: Si el marcador de la primera mitad es 46–44, el dígito ganador es 0.

Primera mitad – Último dígito del equipo local: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo local en la primera mitad.

Primera mitad – Último dígito del equipo visitante: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo visitante en la primera mitad.

Primera mitad – Resultado final del partido: Debe predecir cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador de la primera mitad, en formato "equipo ganador – equipo perdedor". *Por ejemplo, si el marcador de la primera mitad es 41–44, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.*

MERCADOS DE SEGUNDA MITAD

La prórroga posible se contará para la Segunda mitad en los mercados en los que se mencionen la prórroga.

2a Mitad - Apuesta sin empate: Debe pronosticar el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad añadiendo o sustrayendo el margen especificado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir cuál será la opción ganadora en la segunda mitad.

Segunda mitad - par/impar: Se debe predecir si la cantidad total de puntos anotados durante la segunda mitad será par o impar, si la mitad no se completa este mercado será cancelado.

Segunda mitad - doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado de la segunda mitad del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la segunda mitad del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final de la segunda mitad del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final de la segunda mitad del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Segunda mitad 1x2 y total 2do tiempo: Se debe de pronosticar el ganador del 2do tiempo (se incluye el empate) y si el total de puntos en el 2do tiempo estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Hándicap 2do tiempo y total 2do tiempo: Tiene que pronosticar el ganador del 2do tiempo sumando o restando la diferencia indicada al resultado del 2do tiempo y si el total de puntos marcados en el 2do tiempo estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Segunda mitad – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos: Se debe predecir la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en la segunda mitad.
Ejemplo 1: Si el marcador de la segunda mitad es 38–34, el dígito ganador es 2.
Ejemplo 2: Si el marcador de la segunda mitad es 42–45, el dígito ganador es 7.
Ejemplo 3: Si el marcador de la segunda mitad es 46–44, el dígito ganador es 0.

Segunda mitad – Último dígito del equipo local: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo local en la segunda mitad.

Segunda mitad – Último dígito del equipo visitante: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo visitante en la segunda mitad.

Segunda mitad – Resultado final del partido: Debe predecir cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador de la segunda mitad, en formato "equipo ganador – equipo perdedor". *Por ejemplo, si el marcador de la segunda mitad es 41–44, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.*

MERCADOS POR CUARTOS

***Todos los cuartos o mitades deben ser completados para determinar el ganador.**

La prórroga posible se contará para el cuarto quarter en los mercados en los que se mencione la prórroga.

1er-2do-3er-4to CUARTO: Los mercados por cuarto permiten apostar en el resultado final en cada uno de los periodos del evento.

Ganador del X Cuarto: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado.

X Cuarto 1x2: Se debe predecir el resultado del ´´X´´ Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del ´´X´´ cuarto, en caso de que el ´´X´´ cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el ´´X´´ cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Hándicap: Se debe predecir el ganador del ´´X´´ cuarto añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total: Se debe predecir si el número total de puntos durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total Local/Visitante: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos de distancia que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

Cuarto de mayor puntaje: Se debe predecir cuál cuarto tendrá la mayor cantidad de puntos anotados al finalizar el evento.

X Cuarto - Último en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará el último punto en el cuarto seleccionado.

Qué equipo ganará cada cuarto: Hay que pronosticar cuál de los dos equipos ganará todos los cuartos (en caso de empate en cualquier cuarto, la apuesta se pierde).

El equipo local o visitante ganará todos los cuartos: Tienes que predecir si el equipo local o visitante ganará todos los cuartos.

Cualquier equipo a ganar todos los cuartos: Tienes que predecir si habrá un equipo que ganará todos los cuartos.

Equipo que ganará todos los cuartos: Tienes que predecir qué equipo ganará todos los cuartos.

Cuarto con mayor puntuación total: Tienes que predecir qué cuarto tendrá el mayor total de puntos anotados en un partido.

Cuarto con menor puntuación total: Tienes que predecir qué cuarto tendrá el menor total de puntos anotados en un partido.

X Cuarto - Doble Oportunidad: Tienes que predecir el resultado del X cuarto del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del X cuarto del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del X cuarto del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del X cuarto del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

X Cuarto 1x2 & X Cuarto total: Tienes que pronosticar el ganador del X cuarto y si el total de puntos anotados en ese cuarto estará por encima o por debajo de una línea establecida.

X Cuarto Hándicap & X Cuarto total: Tienes que pronosticar el ganador del X cuarto sumando o restando la diferencia indicada al resultado del X cuarto y si el total de puntos anotados en el X cuarto estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Cuarto X - El equipo visitante anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador N - Más de Y rebotes: Tienes que predecir si el equipo visitante anotará más puntos que el equipo local y si el jugador indicado anotará más de Z puntos y cogerá más de Y rebotes durante el cuarto indicado.

Cuarto X - El Equipo Local anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador K - Más de Y puntos: Tienes que predecir si el Equipo Local anotará más puntos que el Equipo Visitante y si el Jugador N anotará más de Z puntos y el Jugador K anotará más de Y puntos durante el cuarto indicado.

Cuarto X - El equipo visitante anotará más puntos + Jugador N - Más de Z puntos + Jugador K - Más de Y puntos: Tienes que predecir si el Equipo visitante anotará más puntos que el Equipo local y si el Jugador N anotará más de Z puntos y el Jugador K anotará más de Y puntos durante el cuarto indicado.

Equipo local/equipo visitante - siguiente intento de tres puntos después de: {desde} - Q X: Tienes que predecir si el Equipo Local o el Equipo Visitante hará o fallará su próximo tiro de tres puntos después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Jugador N - próximo intento de gol de campo después de: {desde} - Q X: Tienes que predecir si un jugador específico conseguirá o fallará su próximo gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Próximo gol de campo conseguido en el partido después de: {de} - Q X: Tienes que predecir si el próximo gol de campo conseguido después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X será de 2 o de 3 puntos.

Próximo gol de campo después de: {de} - Q X: Tienes que predecir qué equipo anotará el siguiente gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X y si será de 2 o 3 puntos.

Equipo local/extracomunitario - próximo gol de campo después de: {de} - Q X: Tienes que predecir si el próximo gol de campo conseguido por el equipo local o visitante después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X será de 2 o 3 puntos.

Equipo que anotará el siguiente gol de campo después de: {de} - Q X: Tienes que predecir qué equipo anotará el siguiente gol de campo después de un tiempo especificado, y durante el cuarto X.

Cuarto X – Ambos equipos anotan Z puntos: Se debe predecir si ambos equipos anotarán Z puntos durante el cuarto X del partido.

Equipo con el cuarto de mayor anotación: Se debe predecir qué equipo anotará la mayor cantidad de puntos en un solo cuarto de los cuatro cuartos reglamentarios. Se comparará el cuarto con mayor anotación de cada equipo.

Cuarto X – Suma del último dígito del marcador de ambos equipos: Se debe predecir la suma del último dígito del marcador de ambos equipos en el cuarto X.
Ejemplo 1: Si el marcador del cuarto X es 18–14, el dígito ganador es 2.
Ejemplo 2: Si el marcador del cuarto X es 22–25, el dígito ganador es 7.
Ejemplo 3: Si el marcador del cuarto X es 26–24, el dígito ganador es 0.

Cuarto X – Último dígito del marcador del equipo local: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo local en el cuarto X.

Cuarto X – Último dígito del marcador del equipo visitante: Se debe predecir el último dígito del marcador del equipo visitante en el cuarto X.

MERCADOS ESPECIALES POR JUGADOR

Todos los mercados especiales de jugadores de baloncesto se liquidan según la fuente oficial correspondiente.
*Si el jugador indicado no participa en absoluto en el partido, las apuestas se considerarán nulas.
*Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

Mercados H2H de jugadores: Si el jugador de la lista no participa en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Puntos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de puntos que el jugador especificado anotará durante el evento.

Asistencias por jugador (Más de /Menos de): Se debe predecir la cantidad de asistencias que el jugador especificado obtendrá durante el evento.

Rebotes por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de rebotes que el jugador especificado obtendrá durante el evento.

Puntos por campo de 3 puntos de jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de 3-puntos de campo que el jugador especificado anotará durante el evento.

Robos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de robos que el jugador logrará durante el evento.

Bloqueos por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir la cantidad de bloqueos que el jugador logrará durante el evento.

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de los puntos, rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará.

Rebotes + asistencias por jugador (Más de/Menos de): Se debe predecir el resultado combinado de rebotes y asistencias que el jugador especificado logrará.

Triple-double por jugador: Se debe predecir si el jugador especificado logrará un triple-double (10 en 3 categorías de estadísticas principales, tales como puntos, rebotes, asistencias, robadas, bloqueadas).

Primer jugador en anotar: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será cancelada).

Primer jugador en anotar un triple: Se debe predecir cuál será el primer jugador del evento en anotar el primer punto de triple (el jugador seleccionado debe empezar jugando el evento, en caso contrario la apuesta será anulada).

Mayor puntuación para el equipo: Se debe predecir cuál será el jugador que marque la mayor cantidad de puntos para su equipo.

H2H puntos por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados anotará la mayor cantidad de puntos durante el evento.

H2H rebotes por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de rebotes durante el evento.

H2H asistencias por jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados logrará la mayor cantidad de asistencias durante el evento.

Puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos al menos el jugador seleccionado anotará durante el evento.

Asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas asistencias al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Rebotes por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos rebotes al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Puntos de campo de 3 puntos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos de campo de 3 puntos al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Robadas por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántas robadas al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Bloqueos por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos bloqueos al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Puntos + rebotes + asistencias por jugador (Al menos): Se debe predecir cuántos puntos, rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Rebotes + asistencias por jugador (al menos): Se debe predecir cuántos rebotes y asistencias combinadas al menos el jugador seleccionado logrará durante el evento.

Más Puntos (solo jugadores listados): Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará la mayor cantidad de puntos durante el evento.

Más Puntos + Rebotes + Asistencias (solo jugadores listados): Tienes que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará más puntos + rebotes + asistencias durante el evento.

Más rebotes: Se tiene que predecir cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de rebotes.

Más asistencias: Se tiene que predecir cuál de los jugadores dados registrará la mayor cantidad de asistencias.

Primer anotador de puntos: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores dados anotará el primer punto del partido.

Jugador Faltas Personales Cometidas: Consiste en predecir la cantidad de faltas que el jugador específico registrará durante el evento.

Jugador Total Tiros de 3 Puntos Intentados: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de 3 puntos intentará el jugador específico durante el evento.

Total de tiros de 2 puntos intentados por jugador: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de 2 puntos intentó el jugador específico durante el evento.

Total de tiros de campo anotados por jugador: Consiste en predecir al menos cuántos goles de campo

anotará el jugador específico durante el evento.

Total de goles de campo intentados por jugador: Consiste en predecir al menos cuántos goles de campo intentará el jugador específico durante el evento.

Jugador Total Tiros Libres Anotados: Consiste en predecir al menos cuántos tiros libres anotará el jugador específico durante el evento.

Jugador Total Tiros Libres Intentados: Consiste en predecir al menos cuántos tiros libres intentará el jugador específico durante el evento.

Jugador Primer Periodo - Total Puntos: Consiste en predecir la cantidad de puntos que el jugador específico registrará durante el primer periodo

Jugador Primer Periodo - Rebotes Totales: Consiste en predecir la cantidad de rebotes que el jugador específico registrará durante el primer periodo

Primer Periodo - Total de Asistencias: Consiste en predecir la cantidad de asistencias que el jugador específico registrará durante el primer período

Total de tiros de dos puntos anotados por el jugador: Consiste en predecir al menos cuántos tiros de 2 puntos registrará el jugador específico durante el evento.

Turnovers del jugador O/U: Tienes que predecir si un jugador específico registrará más o menos de un número determinado de turnovers durante un partido.

Primer anotador del partido: Se tiene que predecir qué jugador anotará los primeros puntos en un partido.

Primer anotador de canastas del partido y ¿ocurrirá en un tiro libre?: Se tiene que predecir si la primera canasta se producirá como resultado de un tiro libre.

¿Primera canasta en el partido y se producirá en un tiro de campo de 2 puntos?: Se tiene que predecir si esa canasta será un tiro de campo de 2 puntos es un tipo específico de apuesta

¿Primera canasta anotada en el partido y se producirá en un tiro de campo de 3 puntos?: Se tiene que predecir si esa primera canasta será un tiro de campo de 3 puntos.

Primera asistencia del partido: Se tiene que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido.

¿Primera asistencia del partido y será en un tiro de campo de 2 puntos?: Se tiene que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un tiro de campo de 2 puntos.

¿Primera asistencia del partido y será en un tiro de campo de 3 puntos?: Se tiene que predecir qué jugador registrará la primera asistencia en un partido y especificar si esa asistencia conducirá a un tiro de campo de 3 puntos.

Primer rebote del partido: Se tiene que predecir qué jugador cogerá el primer rebote de un partido.

Primer rebote del partido y si será un rebote ofensivo: Se tiene que predecir qué jugador atrapará el primer

rebote del partido y especificar si será un rebote ofensivo.

Primer rebote del partido y si será un rebote defensivo: Se tiene que predecir qué jugador atrapará el primer rebote del partido y especificar si será un rebote defensivo.

Registrar un doble-doble: Debes predecir si el jugador seleccionado registrará un doble-doble.

Registrar un triple-doble: Debes predecir si el jugador seleccionado registrará un triple-doble.

Hitos de puntos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito de puntos especificado.

Hitos de asistencias del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito de asistencias especificado.

Hitos de bloqueos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito de bloqueos especificado.

Hitos de rebotes del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito de rebotes especificado.

Hitos de robos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito de robos especificado.

Hitos de tiros de campo de 3 puntos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de campo de 3 puntos.

Hitos de faltas personales cometidas por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de faltas personales cometidas.

Hitos de intentos de tiros de 3 puntos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de intentos de tiros de 3 puntos.

Hitos de intentos de tiros de 2 puntos del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de intentos de tiros de 2 puntos.

Hitos de tiros de campo anotados por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de campo anotados.

Hitos de tiros de campo intentados por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de campo intentados.

Hitos de tiros libres anotados por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros libres anotados.

Hitos de tiros libres intentados por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros libres intentados.

Primer cuarto del jugador - Hitos de puntos totales: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de puntos en el primer cuarto.

Primer período del jugador - Hitos de rebotes totales: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará

el hito especificado de rebotes en el primer cuarto.

Primer cuarto del jugador - Hitos de asistencias totales: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de asistencias en el primer cuarto.

Hitos de tiros de 2 puntos anotados por el jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de tiros de 2 puntos anotados.

Hitos de pérdidas de balón del jugador: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado de pérdidas de balón.

Hitos de puntos + rebotes: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos y rebotes.

Hitos de puntos + asistencias: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos y asistencias.

Hitos de puntos + rebotes + asistencias: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de puntos, rebotes y asistencias.

Hitos de asistencias + rebotes: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de asistencias y rebotes.

Hitos de bloqueos + robos: Debes predecir si el jugador seleccionado alcanzará el hito especificado combinado de bloqueos y robos.

OTROS MERCADOS

Ambos equipos anotarán más de 80 puntos: Tienes que predecir si ambos equipos anotarán más de 80 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 90 puntos: Tienes que pronosticar si ambos equipos anotarán más de 90 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 100 puntos: Tienes que pronosticar si ambos equipos anotarán más de 100 puntos durante el partido.

Ambos equipos anotarán más de 110 puntos: Tienes que pronosticar si ambos equipos anotarán más de 110 puntos durante el partido.

Primer intento de tiro - Equipo local: Se tiene que predecir si el primer tiro del equipo local durante el partido tendrá éxito.

- ➔ Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se falla parcialmente, el resultado de la apuesta será Nula.
- ➔ Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se convierte, el resultado de la apuesta será Ganadora.
- ➔ Si el tiro libre se falla por completo, el resultado será Perdedora.

Por ejemplo:
Si un jugador anota 1/2, 1/3 o 2/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Nula.
Si un jugador anota 2/2 o 3/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Ganadora.
Si un jugador anota 0/2 o 0/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Perdedora.

Primer intento de tiro - Equipo visitante: Se tiene que predecir si el primer tiro del equipo visitante durante el partido tendrá éxito.

- ➔ Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se falla parcialmente, el resultado de la apuesta será Nula.
- ➔ Si el primer lanzamiento resulta en falta y el tiro libre se convierte, el resultado de la apuesta será Ganadora.
- ➔ Si el tiro libre se falla por completo, el resultado será Perdedora.

Por ejemplo:
Si un jugador anota 1/2, 1/3 o 2/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Nula.
Si un jugador anota 2/2 o 3/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Ganadora.
Si un jugador anota 0/2 o 0/3 tiros libres, el resultado de la apuesta será Perdedora.

Primer tiro del partido realizado: Se tiene que predecir si el primer tiro del partido tendrá éxito.

¿Quién gana el saque inicial?: Tienes que predecir el ganador del saque inicial.

¿Jugador N - primer intento de tiro de campo?: Tienes que predecir si un jugador específico anotará o fallará su primer tiro de campo.

¿Qué equipo anotará más puntos en los próximos 5 minutos?: Tienes que predecir qué equipo anotará más puntos en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado.

¿Cuántos puntos anotará el equipo local en los próximos 5 minutos?: Tienes que predecir cuántos puntos anotará el equipo local en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado.

¿Cuántos puntos anotará el equipo visitante en los próximos 5 minutos?: Tienes que predecir cuántos puntos anotará el equipo visitante en los próximos 5 minutos del cuarto especificado y en el intervalo de 5 minutos especificado**.**

Equipo local – Último dígito del marcador final: Se debe predecir el último dígito del marcador final del equipo local.

Equipo visitante – Último dígito del marcador final: Se debe predecir el último dígito del marcador final del equipo visitante.

Final del partido: Se debe predecir cuál será la combinación de los últimos dígitos del marcador final del partido, en formato "equipo ganador – equipo perdedor".
Por ejemplo, si el marcador final del partido es 71–74, la selección ganadora es 4:1 y no 1:4.

Después del marcador X - Y - Próximo tiro de campo después de: Tiempo N - Cuarto Z: Debes predecir el próximo tiro de campo después del marcador y tiempo especificados en el cuarto indicado.

SGP - En el Cuarto X el Equipo Local anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N tiros de campo de 3 puntos: Debes predecir si el Equipo Local anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y tiros de campo de 3 puntos.

SGP - En el Cuarto X el Equipo Visitante anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N tiros de campo de 3 puntos: Debes predecir si el Equipo Visitante anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y tiros de campo de 3

puntos.

SGP - En el Cuarto X el Equipo Local anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N asistencias: Debes predecir si el Equipo Local anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y asistencias.

SGP - En el Cuarto X el Equipo Visitante anotará más puntos + Jugador Más de Z puntos + Jugador Más de N asistencias: Debes predecir si el Equipo Visitante anotará más puntos en el cuarto especificado y si el jugador seleccionado superará los totales especificados de puntos y asistencias.

BALONCESTO - OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo de acuerdo a las estadísticas oficiales de la competición.

H2H Campeonato (Temporada regular): Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados anotará más puntos durante el torneo. Puntos marcados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta en este mercado. Si ambos equipos marcan la misma cantidad de puntos, el mercado se anula.

Más /Menos Puntos (Temporada regular): Se debe predecir si el número total de puntos marcados en la ronda del campeonato estarán por encima o por debajo del margen especificado. En caso de que uno o más eventos son cancelados/interrumpidos y los eventos o partes pendientes no afecten las apuestas y los mercados, los resultados permanecerán como válidos (en este caso cualquier evento repetido será irrelevante), en cualquier otro caso se anularán las apuestas.

Marcador correcto de las series Playoff (4/7 o 3/5): Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos seleccionados. Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si la serie no es completada, este tipo de mercado será anulado.

H2H se clasifica: Se debe predecir cuál de los dos equipos seleccionados pasará la ronda de clasificación o la ronda de los play-off.

Finalistas: Se debe predecir cuáles serán los dos equipos que se enfrentarán cara a cara en la final del torneo.

Mejor jugador marcador: Se debe predecir el jugador que anotará más puntos durante el torneo especificado. Puntos anotados en cualquier otra competición no serán tenidas en cuenta para este tipo de apuestas. Si el jugador elegido participa en al menos un evento, este tipo de apuesta permanecerá válida, en el caso contrario será anulada.

H2H Anotadores: Se debe predecir cuál de los dos jugadores seleccionados anotará más puntos durante el torneo seleccionado. Los puntos marcados en otras competiciones no serán tenidos en cuenta para este tipo de mercado. Si ambos jugadores anotan la misma cantidad de puntos el mercado será cancelado.

Mejor jugador del Torneo (MVP): Se debe predecir qué jugador será seleccionado como el Mejor Jugador (MVP), del evento, Solo serán contadas como fuente de resultados aquellos sitios oficiales designados a la competición. Si el jugador no aparece en ninguna tabla de clasificaciones de ninguno de los eventos incluidos en el mercado, las apuestas de este mercado para el jugador elegido serán canceladas.

Descenderá: Se debe predecir cuál será el equipo que descenderá al puesto más bajo del campeonato nacional. Solo a modo de información, cualquier decisión tomada antes o durante los playoffs será tenida en cuenta. Las decisiones tomadas al finalizar los playoffs no serán tenidas en cuenta.

Ganador de la Conferencia: Se debe predecir el ganador de la conferencia del torneo seleccionado de acuerdo con la clasificación oficial de la competición

Ganador de la División: Se debe predecir el ganador de la División del torneo seleccionado de acuerdo a la clasificación oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la respectiva posición seleccionada al finalizar la competición.

Victorias en la Temporada Regular (Más de/Menos de): Se debe predecir el número total de victorias (más de/menos de) para el equipo seleccionado durante el torneo de acuerdo al sitio oficial de la competición.

Premios – Jugador de Mayor Progreso (Temp. Regular): Se debe predecir qué jugador recibirá el premio al Jugador de Mayor Progreso (Most Improved Player) de la temporada en particular.

Jugador Defensivo del año (Temporada regular): Se debe predecir qué jugador ganará el premio al Jugador Defensivo del año en la temporada en particular.

Premios - Sixth man of the year (sexto hombre del año): Se debe predecir a cuál jugador se le otorgará el premio (Sixth Man of the Year) en la temporada en particular.

Alcanzará los Playoffs (Si/No): Se debe predecir si el equipo seleccionado alcanzará a llegar a los playoffs (si) o (no) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

HOCKEY SOBRE HIELO / HOCKEY SOBRE HIERBA

El resultado de una apuesta sobre un evento de hockey se basa en el tiempo reglamentario, más la prórroga y la tanda de penaltis (si corresponde), salvo que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

Para los partidos que se decidan mediante una tanda de penaltis, se añadirá un gol al marcador del equipo ganador para determinar el resultado final.

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Ice Hockey (se aplican las mismas reglas)

Las apuestas sobre más / menos, incluidas las 3 opciones (más / menos / empate ... goles), se sugieren para el tiempo regular solo en todos los juegos de hockey, independientemente del campeonato.

Si como resultado del partido el número total de goles marcados es igual al total de la apuesta y solo se brindan dos opciones (mayor o menor, sin la opción de “empatar… goles”), se reembolsará el dinero apostado.

MERCADOS PRINCIPALES

Moneyline/Ganador: Se debe predecir el ganador del partido.

1X2: Se debe predecir si el ganador del encuentro será el equipo local, visitante o si el resultado del tiempo reglamentario es empate.

Hándicap (2-Way): Se debe predecir el ganador del partido adicionando o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

Total: Se debe predecir si el número total de goles marcados durante el partido será superior o inferior al margen ofrecido.

Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán al final del partido.

Par / impar: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar.

Primer gol: Se debe predecir qué equipo marcará el primer gol del partido.

Último gol: Se debe predecir qué equipo marcará el último gol del partido.

Doble oportunidad:
- ➔ 1X: Si el resultado es gana el equipo local o un empate
- ➔ 2X: Si el resultado es gana el equipo visitante o un empate
- ➔ 1.2: Si el resultado es gana el equipo local o gana el equipo visitante

Total (Más/Menos): Se debe predecir si las puntuaciones al final del partido serán más o menos según el número elegido en el mercado.

Hándicap (2 vías): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en apostar por un ganador del partido, sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta se liquidará como anulada y se devolverá el importe apostado.

Total del equipo local/visitante: tienes que predecir si el número total de goles marcados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia que tendrá un equipo de su oponente al final del partido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación final del evento al final del tiempo reglamentario.

¿Habrá tiempo extra?: Se debe predecir si habrá tiempo extra en el partido o no.

Hándicap (3-way): Se debe predecir el ganador del tiempo regular del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Período de puntuación más alto: Se debe predecir cuál de los períodos tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo local tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los períodos el equipo local tendrá el mayor número de goles.

¿En qué periodo el equipo visitante tendrá la puntuación más alta?: Se debe predecir cuál de los períodos tendrá el equipo visitante el mayor número de goles.

Impar/Par: Se debe predecir si el número de goles al final del evento representará un número par o impar.

Quién ganará el resto del partido - Quién ganará el resto de la primera mitad (en vivo): este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una

puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de apostar).

Quién ganará el resto del partido: Este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del partido (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en el momento de la apuesta).

1X2 y total: este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántos goles totales (más / menos) se marcarán en el partido.

Apuesta sin Local: Se debe predecir si el equipo visitante gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Apuesta sin visitante: Se debe predecir si el equipo local gana el partido o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará cancelada.

Goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se anotará durante el partido.

Goles exactos del local: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo local durante el partido.

Goles exactos de visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante el partido.

Qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo marcará durante el partido. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo 1, Solo el equipo 2, Ambos equipos, Ninguno.

Portería a 0 del equipo local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el partido.

Portería a 0 del equipo visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el partido.

1x2 y ambos equipos marcarán: Se debe predecir el resultado del partido y si ambos equipos marcarán o no solo en la primera mitad.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir el resultado 1X2 del período de prórroga.

Prórroga - doble oportunidad: Se debe predecir el resultado solo para la doble posibilidad del período de prórroga:

- ➔ 1X: si el resultado es una victoria en casa o un empate
- ➔ 2X: si el resultado es una victoria a domicilio o un empate
- ➔ 12: Si el resultado es una victoria en casa o una victoria como visitante

Prórroga - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el siguiente gol durante el tiempo extra. Hay 3 resultados posibles: 1 (equipo local anota), X (ninguno anota), 2 (equipo visitante anota).

Prórroga- total: Se debe predecir si el número total de goles marcados durante la prórroga estará por encima o debajo del margen ofrecido.

Prórroga - Local sin apuesta: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo local gana el partido, la apuesta se considerará nula.

Prórroga - visitante sin apuesta: Se debe predecir si el equipo local ganará el tiempo extra o si el partido termina en empate. Si el equipo visitante gana el partido, la apuesta se considerará nula.

Tanda de penaltis - ganador: Se debe predecir qué equipo ganará la tanda de penaltis (1/2).

Tanda de penaltis - X gol: Se debe predecir qué equipo marcará el gol "x" durante la tanda de penaltis. 3 posibles resultados: 1, X (no se alcanzará ese gol), 2.

X gol & 1x2: Se debe predecir si el resultado final del partido será 1, X o 2 y qué equipo marcará el gol x del partido.

X período 1x2 y 1x2: Se debe predecir si el resultado final del período seleccionado será 1, X o 2 y el resultado final del partido. Los posibles resultados son:

- ➔ Equipo local y equipo local
- ➔ Empate y equipo local
- ➔ Equipo visitante y equipo local
- ➔ Equipo local y Empate
- ➔ Empate y Empate
- ➔ Equipo visitante y empate
- ➔ Equipo local y equipo visitante
- ➔ Empate y equipo visitante
- ➔ Equipo visitante y equipo visitante

Local ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo de casa ganará todos los períodos durante el partido.

Visitante ganará todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante ganará todos los períodos durante el partido.

Local ganará cualquier período: Se tiene que predecir si el equipo local ganará algún período durante el partido.

Visitante ganará cualquier período: Se tiene que predecir si el equipo visitante ganará algún período durante el partido.

El equipo local anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo local anotará en todos los períodos durante el partido.

El equipo visitante anotará en todos los períodos: Se debe predecir si el equipo visitante anotará en todos los períodos durante el partido.

Todos los periodos sobre x.5: Se debe predecir si todos los periodos terminarán con un tanteo superior a x.5 (0.5,1.5,2.5, ...) durante el partido.

Todos los períodos por debajo de x.5: Se debe predecir si todos los períodos terminarán con un tanteo inferior a x.5 (0.5,1.5,2.5, …) durante el partido.

Tipo de puntuación: Se tiene que predecir el tipo de puntuación del gol “X”. Hay 6 son los posibles resultados:

- ➔ Gol en igualdad numérica o “even strenght”.
- ➔ Gol en superioridad numérica o “power-play”.
- ➔ Gol en inferioridad numérica o “short-handed”.
- ➔ Gol de penalti o “penalty shot”.
- ➔ Gol a portería vacía o “empty net”.
- ➔ Sin gol o “no goal”.

Tipo de puntuación de local x: Se tiene que predecir el tipo de puntuación del gol x.

Visitante x tipo de gol: Se tiene que predecir el tipo de gol del gol x.

Partido ir a tanda: Hay que pronosticar si el partido irá a tanda.

Ambos equipos marcan dos veces: Tendrá que pronosticar si ambos equipos marcarán dos veces en el partido.

Total de minutos de penalización (más/menos): Tienes que pronosticar si el total de minutos de penalización estará por encima o por debajo de la línea dada.

10 minutos - total desde A hasta B: Tienes que predecir el número total de goles marcados dentro de un segmento específico de 10 minutos del partido.

5 minutos - total desde A hasta B: Tienes que predecir el número total de goles marcados en un segmento específico de 5 minutos del partido

Goles de Powerplay: Se tiene que predecir el número total de goles marcados durante las jugadas de poder en un partido

Goles con la portería vacía: Se tiene que predecir si un equipo marcará un gol cuando el equipo contrario haya retirado a su portero en favor de un patinador adicional, normalmente en los últimos minutos del partido.

Gol con la mano corta: Se tiene que predecir si un equipo marcará un gol cuando está en desventaja numérica, normalmente porque uno de sus jugadores está en el área de castigo.

Faceoffs: Tienes que predecir si el número de faceoffs registrados durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs del equipo local: Tienes que predecir si el número de enfrentamientos ganados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs del equipo visitante: Tienes que predecir si el número de enfrentamientos ganados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Faceoffs 1X2: Tienes que predecir qué equipo ganará más enfrentamientos durante un partido.

2min Penaltis: Tienes que predecir si el número total de penaltis de 2 minutos registrados durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Penaltis de 2 minutos del equipo local: Tienes que predecir si el número total de penaltis de 2 minutos registrados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Penaltis de 2 minutos del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de penaltis de 2 minutos marcados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

2min Penaltis 1X2: Tienes que predecir qué equipo registrará más penaltis de 2 minutos durante el partido.

Se concederá un penalti de cinco minutos durante el partido: Tienes que predecir si se marcará al menos un penalti de cinco minutos durante el partido.

Goles del equipo local: Tienes que predecir si el número de goles marcados por el equipo local durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Goles del equipo visitante: Tienes que predecir si el número de goles marcados por el equipo visitante durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Goles en el Powerplay 1X2: Tienes que predecir qué equipo marcará más goles en el juego de powerplay del partido.

Ambos equipos marcarán en todos los periodos: Tienes que predecir si ambos equipos marcarán al menos un gol en cada periodo del partido.

Equipo que gana más periodos: Tienes que predecir qué equipo ganará más periodos.

Equipo local ganará con portería a cero: Tienes que predecir si el equipo local dejará su portería a cero durante el partido.

El equipo visitante ganará con la portería a cero: Tienes que predecir si el equipo visitante dejará su portería a cero durante el partido.

Equipo local gana a cero: Se debe predecir si el equipo local ganará el partido sin conceder ningún gol.

Equipo visitante gana a cero: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido sin conceder ningún gol.

Primera mitad – 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad.

Primera mitad – Empate no válido: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Si el resultado final es empate, la apuesta se liquidará como nula.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador aplicando la ventaja o desventaja indicada al resultado de la primera mitad del partido.

Primera mitad – Total: Sobre un valor determinado indicado en el mercado, debe apostar si habrá más o menos goles durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán al menos un gol cada uno durante la primera mitad.

Segunda mitad – 1X2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad.

Segunda mitad – Total: Sobre un valor determinado indicado en el mercado, debe apostar si habrá más o menos goles durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos marcarán al menos un gol cada uno durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local anota: Se debe predecir si el equipo local marcará al menos un gol durante la segunda mitad.

Primer equipo en marcar: Se debe predecir qué equipo marcará primero durante el partido.

Equipo local anota: Se debe predecir si el equipo local marcará al menos un gol durante el partido.

Equipo visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante marcará al menos un gol durante el partido.

Primera mitad – Equipo local anota: Se debe predecir si el equipo local marcará al menos un gol durante la primera mitad.

Primera mitad – Equipo visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante marcará al menos un gol durante la primera mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante marcará al menos un gol durante la segunda mitad.

Ambos equipos anotan 3 o más goles: Se debe predecir si ambos equipos marcarán 3 o más goles.

Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el número total de goles marcados durante el partido será mayor que un número especificado, exactamente ese número o menor que el número especificado.

Primer equipo en marcar: Se debe predecir qué equipo marcará el primer gol del partido.

Ganar a cero: Se debe predecir si un equipo ganará el partido sin conceder ningún gol.

Equipo visitante marca primero y gana el partido: Se debe predecir si el equipo visitante marcará primero y ganará el partido.

Equipo local marca primero y gana el partido: Se debe predecir si el equipo local marcará primero y ganará el partido.

Total de tiros a puerta: Se debe predecir el número total de tiros a puerta realizados durante el partido.

Equipo local – Par/Impar: Se debe predecir si el total de puntos anotados por el equipo local será par o impar.

Equipo visitante – Par/Impar: Se debe predecir si el total de puntos anotados por el equipo visitante será par o impar.

El equipo que marque primero gana: Se debe predecir si el equipo que marque primero ganará el partido.

Periodo X – Empate no válido: Se debe predecir qué equipo ganará el periodo especificado. Si el resultado es empate, la apuesta será reembolsada.

Periodo X – Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el total de puntos anotados en el periodo especificado será mayor, exacto o menor que un número determinado.

Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el total de puntos anotados en el partido será mayor, exacto o menor que un número determinado.

Periodo X – Gol Z: Se debe predecir si el gol número especificado se marcará durante el periodo indicado.

Carrera a Z goles: Se debe predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Hándicap X: Se debe predecir el resultado del partido tras aplicar el hándicap especificado.

¿Habrá una tanda de penaltis?: Se debe predecir si el partido se decidirá mediante una tanda de penaltis.

Tanda de penaltis – Ganador: Se debe predecir el ganador de la tanda de penaltis.

Marcador exacto: Se debe predecir el marcador final exacto del partido.

¿Qué equipo marcará más goles en los próximos 5 minutos?: Se debe predecir qué equipo marcará más goles durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿Se marcará un gol en los próximos 5 minutos?: Se debe predecir si se marcará al menos un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿El equipo local marcará un gol en los próximos 5 minutos?: Se debe predecir si el equipo local marcará un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

¿El equipo visitante marcará un gol en los próximos 5 minutos?: Se debe predecir si el equipo visitante marcará un gol durante el intervalo de 5 minutos especificado del partido.

Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles marcados por ambos equipos será par o impar.

Equipo visitante gana sin recibir goles: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el partido sin recibir ningún gol.

Equipo local gana sin recibir goles: Se debe predecir si el equipo local ganará el partido sin recibir ningún gol.

1X2 y Total: Se debe predecir el resultado del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado. Solo se tendrá en cuenta el tiempo reglamentario.

Ganador y Total: Se debe predecir el ganador del partido y si el número total de goles será superior o inferior al valor especificado.

Goles exactos del equipo local: Se debe predecir el número exacto de goles marcados por el equipo local durante el tiempo reglamentario.

Goles exactos: Se debe predecir el número total exacto de goles marcados por ambos equipos durante el tiempo reglamentario.

MERCADOS DE PERIODOS

1º-2º-3º PERÍODO: Los mercados de apuestas de período permiten al jugador apostar sobre el resultado final de cada uno de los períodos.

Período 1X2: Se debe predecir si el ganador en el período mencionado será el equipo local – equipo visitante o si, en cambio, el resultado final será un empate.

Periodo Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en apostar por un ganador del partido, sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta se liquidará como anulada y se devolverá el importe apostado.

Período de doble oportunidad:

- ➔ **1X:** si el resultado es una victoria del equipo local o un empate en el período mencionado.
- ➔ **2X:** si el resultado es una victoria del equipo visitante o un empate en el período mencionado.
- ➔ **1.2:** Si el resultado es una victoria del equipo local o visitante fuera en el período mencionado.

Hándicap de período (2 way): Se debe predecir el ganador del período mencionado sumando o restando el margen ofrecido al resultado del período.

Total del período: Se debe predecir si el número total de goles anotados durante el período mencionado estará por encima o por debajo del margen ofrecido

Primer gol del período: Se debe predecir qué equipo anotará el primer gol del período ofrecido.

Último gol del periodo: Se debe predecir qué equipo anotará el último gol del período ofrecido.

Ambos equipos anotarán durante el periodo: Se debe predecir si ambos equipos marcarán o no en el período mencionado.

Período - total Equipo local: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - total Equipo visitante: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el período mencionado será superior o inferior al margen ofrecido.

Período - goles exactos: Se debe predecir el número exacto de goles que se anotarán durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo local: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo local durante el período ofrecido.

Período - goles exactos del equipo visitante: Se debe predecir el número exacto de goles que anotará el equipo visitante durante el período ofrecido.

Período - qué equipo marcará: Se debe predecir qué equipo anotará durante el período mencionado. 4 son los posibles resultados: Solo el equipo local, Solo el equipo visitante, Ambos equipos, Ninguno.

Periodo - Portería a 0 del local: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo local mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Periodo - Portería a 0 del visitante: La portería a cero es un término que se utiliza para describir a un equipo que no ha concedido ningún gol. Tienes que predecir si el equipo visitante mantendrá la portería a cero durante el período mencionado.

Período - marcador correcto: Se debe predecir el marcador final al final del período mencionado.

Período- qué equipo gana el resto: este es un mercado en vivo, usted apuesta a quién ganará el resto del período mencionado (al seleccionar el mercado, el evento tendrá una puntuación de 0-0 independientemente de la puntuación real en ese momento de apuestas).

Período - par/impar: Se debe predecir si el número de goles al final del período mencionado representará un número par o impar.

X período-Cualquier equipo marcará: Hay que pronosticar si alguno de los equipos marcará en el X periodo.

¿Qué equipo ganará el saque inicial del periodo X?: Se debe predecir qué equipo ganará el primer saque inicial en el periodo especificado.

¿Qué equipo ganará el siguiente saque inicial después del periodo X y el tiempo Y?: Se debe predecir qué equipo ganará el siguiente saque inicial tras el periodo y el tiempo especificados.

¿Se marcará un gol durante el siguiente power play después del periodo X y el tiempo Y?: Se debe predecir si se marcará un gol durante el siguiente power play tras el periodo y el tiempo especificados.

¿El equipo local marcará un gol durante su próximo power play después del periodo X y el tiempo del último power play?: Se debe predecir si el equipo local marcará un gol durante su próximo power play tras el periodo y el tiempo especificados.

¿El equipo visitante marcará un gol durante su próximo power play después del periodo X y el tiempo del último power play?: Se debe predecir si el equipo visitante marcará un gol durante su próximo power play tras el periodo y el tiempo especificados.

Período Z - Hándicap N: Se debe predecir el resultado del período especificado después de aplicar el hándicap indicado.

Período Z - Empate no válido: Se debe predecir el ganador del período especificado. Si el período especificado termina en empate, todas las apuestas serán anuladas.

Período Z - Resultado correcto: Se debe predecir el resultado exacto del período especificado.

Período Z - Doble oportunidad: Se debe predecir cuál de los dos resultados seleccionados ocurrirá durante el período especificado. Equipo local ó Empate, Equipo visitante ó Empate, Equipo local ó Equipo visitante.

Período Z - Goles exactos: Se debe predecir el número total exacto de goles marcados por ambos equipos durante el período especificado.

Período Z - Equipo local gana sin recibir goles: Se debe predecir si el equipo local ganará el período especificado sin recibir ningún gol.

Período Z - Equipo visitante gana sin recibir goles: Se debe predecir si el equipo visitante ganará el período especificado sin recibir ningún gol.

MERCADOS ESPECIALES DE JUGADOR

La liquidación se aplica a cualquier jugador que entre en el terreno de juego, a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado («alineación inicial»). En ese caso, si el jugador indicado no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se liquidarán como nulas.

En cualquier momento/Xº goleador (EN VIVO): Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista marca un gol, se mantienen todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista. A efectos de liquidación, sólo se tendrán en cuenta los goles y asistencias marcados durante el tiempo reglamentario.
Tenga en cuenta que si el resultado después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se valorarán como pérdidas. Todas las apuestas por jugadores que estaban en la lista, pero abandonaron el partido antes de que finalizara (por ejemplo, lesiones o expulsiones) se mantendrán.

Jugador que anota un punto (EN VIVO): Las apuestas se aplican sólo al tiempo regular. Todos los jugadores ofrecidos se consideran corredores. Si un jugador no incluido en la lista marca un punto, se mantienen todas las apuestas a los jugadores incluidos en la lista. A efectos de liquidación, sólo se tendrán en cuenta los goles y asistencias marcados durante el tiempo reglamentario. Tenga en cuenta que si el resultado después del tiempo reglamentario es 0-0, todas las apuestas se valorarán como pérdidas. Todas las apuestas por jugadores que estaban en la lista pero abandonaron el partido antes de que finalizara (por ejemplo, lesiones o expulsiones) se mantendrán.

OTROS MERCADOS DE JUGADORES DE HOCKEY SOBRE HIELO

Para los siguientes mercados especiales de jugadores, las apuestas se aplican al tiempo regular, más prórroga (si la hubiera), a menos que se indique lo contrario. Las posibles tandas de penaltis no contarán para la liquidación.

Total de asistencias del jugador(o más/menos) (PREMATCH)

Total de goles del jugador(o más/menos)(PREMATCH)

Total de paradas del jugador(o más/menos)(PREMATCH)

Total de puntos del jugador(o más/menos)(PREMATCH): Mercado se refiere a los goles o asistencias conseguidos por un jugador.

Disparos totales del jugador (o más/menos) (PREMATCH)

Disparos totales del jugador a puerta (o más/menos) (PREMATCH)

Mercados H2H del jugador: Si el jugador de la lista no participa en el partido, las apuestas se anularán.
En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Goles de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos goles hará el jugador elegido.

Asistencia de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántas asistencias hará el jugador elegido.

Tiros de jugador a portería (al menos): Se debe predecir al menos cuántos tiros a portería hará el jugador específico. Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuantas atajadas hará el jugador específico.

Puntos de jugador (al menos): Se debe predecir al menos cuántos puntos (goles y asistencias combinados) hará el jugador específico.

Tiros de jugador a puerta (más/menos): Se debe predecir la cantidad de tiros a puerta que hará el jugador específico. Los tiros que no son a portería no cuentan.

Atajadas de jugador (más/menos): Se debe predecir la cantidad de atajadas que hará el jugador específico.

Puntos del jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de puntos (combinación de goles y asistencias) que hará el jugador en específico.

Goles del jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de goles que marcará el jugador específico.

Asistencias de jugador (más/menos): Consiste en predecir la cantidad de asistencias que hará el jugador específico.

Puntos powerplay del jugador: Consiste en predecir la cantidad de puntos ganados por un jugador durante la ventaja de hombre (powerplay).

Jugador (más/menos): Consiste en predecir los puntos ganados por un jugador en una clasificación más/menos. Teniendo en cuenta que un plus se da a un jugador que está en el hielo cuando su equipo marca un gol a mano alzada o en corto, mientras que un minus se da a los jugadores que están en el hielo cuando los oponentes marcan en esas situaciones.

Portería cerrada: Consiste en predecir si un portero va a registrar una parada o no. Consiste en que un portero que consigue evitar que el otro equipo marque un gol durante todo el partido recibe un «shutout» (SO). En los partidos de la temporada regular, si el marcador es 0-0 y el partido se va a la tanda de penaltis, ambos porteros son acreditados con un shutout.

Disparos bloqueados por el jugador: Consiste en predecir la cantidad de tiros bloqueados registrados por un defensor. Teniendo en cuenta que un tiro desviado o bloqueado por un adversario no cuenta como tiro a puerta, se registra como tiro bloqueado. Al jugador que bloquea el tiro se le atribuye un «tiro bloqueado».

Jugador primer anotador de gol: Tienes que predecir el jugador que marcará el primer gol durante el partido.

Jugador último anotador de gol: Tienes que predecir el jugador que marcará el último gol durante el partido.

Faceoffs ganados O/U: Tienes que predecir si el número de enfrentamientos ganados por un jugador durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Golpes O/U: Tienes que predecir si el número total de golpes (controles corporales para hacerse con el control del disco) realizados por un jugador durante el partido será superior o inferior al número especificado.

*Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

HOCKEY SOBRE HIELO / HOCKEY SOBRE HIERBA -OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la

competición.

Ganador de división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Puntos de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos puntos (más / menos) acumulará el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

X elección del draft: Se debe predecir quién será la X elección en el draft mencionado.

Posición en el Draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador mencionado en el Draft mencionado.

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

TENIS DE MESA

*Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Table Tennis (se aplican las mismas reglas).

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando al resultado final del encuentro el margen indicado.

Juegos Totales (Más/Menos): Se debe predecir si el total de juegos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, este mercado será considerado como inválido.

Hándicap en puntos: Tienes que predecir el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos juegos serán decididos por puntos extra?: Se debe predecir cuántos juegos durante el encuentro se extienden a puntos extra para ser decididos (El ganador del set tiene más de 11 puntos).

Juegos exactos: Se debe predecir el número de juegos exactos durante el encuentro.

Par / Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar.

No obstante, y en caso de retirada de un jugador o descalificación de un jugador, lesión (lesión, enfermedad o circunstancia personal), decisión de un adulto (adult decision), walkover o abandono, todos los mercados determinados en el terreno de juego se liquidarán en consecuencia y todos los demás indecisos se declararán desiertos y nulos. Para evitar dudas, si un jugador de tenis de mesa se retira antes de que concluya el último punto, el mercado del ganador del partido se anula, pero todos los mercados relacionados con juegos o puntos específicos que se determinen se liquidan en consecuencia.

MERCADOS POR JUEGOS

Xº Partido - Ganador: Pronostique si el ganador del partido mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

Xº Partido - Total de Puntos: Predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un partido determinado será superior o inferior a un número dado en el mercado.

Xº Partido - Hándicap de puntos: Tienes que predecir el ganador del partido mencionado (en puntos ganados) sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido (en puntos).

Xº Partido - Par/Impar: Pronostique si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el partido en cuestión será un número par o impar.

Xº Partido - Carrera a X puntos: Tienes que predecir qué equipo alcanzará primero X puntos en el partido mencionado.

Hándicap del partido: Tienes que predecir el ganador del partido sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido.

Juego X - Total del jugador N: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados por el jugador N durante el juego «X» estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juego X - Margen ganador: Tienes que predecir la cantidad de diferencia que un jugador tendrá sobre su oponente al final del juego X, por ejemplo: el Jugador N por 1-5 puntos.

Hándicap de juego: Se debe predecir el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Juego X – Ganador: Se debe predecir el ganador del juego X del partido.

Juego X – Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego X tras sumar o restar la ventaja de puntos indicada.

Juego X – Total de puntos: Se debe predecir el número total de puntos que se anotarán durante el juego especificado del partido.

Juego X – Par / Impar: Se debe predecir si el número total de puntos del juego especificado será par o impar.

Juego X – Carrera a puntos: Se debe predecir qué jugador será el primero en alcanzar un número determinado de puntos en ese juego.

Juego X – Marcador exacto: Se debe predecir el marcador final exacto del juego especificado.

Juego X – Margen de victoria: Se debe predecir el margen por el cual un jugador ganará el juego especificado.

Juego X – Apuesta por punto: Se debe predecir qué jugador ganará el punto N durante el juego X del partido.

BALONMANO

Todas las apuestas de Balonmano estarán basadas en los 60 minutos de juego a menos que algo diferente sea establecido. La Prórroga no será tenida en cuenta ni afectará el resultado de la segunda mitad y no se tendrá en cuenta para el recuento de las apuestas de la segunda mitad. Si los 60 minutos de juego no son completados las apuestas serán canceladas y el dinero será devuelto.
El evento debe ser completado para que las apuestas sean válidas (a menos que el mercado esté decidido). Las apuestas también se considerarán válidas si el organismo rector correspondiente declara un resultado oficial. Todas las apuestas en vivo no incluyen Prórroga, mercados tales como: 1x2, Hándicap, Par/Impar, Margen de Victoria, Doble oportunidad excepto mercados como: Se clasifica/ Gana la copa/ Ganador después de Prórroga etc.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: Se debe predecir el resultado del evento.

Total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el evento.

Hándicap: Se debe predecir el ganador del evento con el respectivo margen de gol. El margen es añadido o sustraído del resultado final, después de esta operación, se determina quién gana el evento, equipo Local, empate o equipo Visitante.

Doble Oportunidad: Se debe predecir el resultado del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del evento y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante el evento será un número Par o Impar, si el resultado del evento termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir qué equipo ganará al finalizar el primer tiempo, y qué equipo ganará al finalizar el evento.

Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Carrera a los X Goles: Se debe predecir qué equipo llegará primero a los X goles.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Totales por equipo: Sobre un determinado valor dado en el mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante el evento para el equipo Local o Visitante.

Mercados de Primera / Segunda mitad: En esta sección se encontrarán todos los mercados principales para apostar que están sujetos a un tiempo determinado, ya sea el primer o segundo tiempo del evento.

1X2 & Totales: Se debe predecir qué equipo ganará el evento en el tiempo regular junto a una determinada cantidad 'Más/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Mitad de mayor marcador: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra.

Mitad con mayor marcador de equipo: Se debe predecir cuál de las dos mitades presentará el mayor número de goles anotados comparado con la otra para uno de los dos equipos, ya sea Local o Visitante.

Equipo con la mitad de más goles: Se debe predecir cuál de los dos equipos tendrá la mitad con mayor cantidad de goles anotados comparado con el equipo rival.

Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos.

Rango de goles por equipo: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo seleccionado.

Gol X (incl. Prórroga): Se debe predecir qué equipo marcará el gol X, incluyendo la Prórroga.

Prórroga - Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen seleccionado.

Prórroga - Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la Prórroga tomando en cuenta el número de Hándicap especificado en los paréntesis.

Equipo local anota Z goles: Se debe predecir si el equipo local alcanzará un número determinado de goles durante el partido.

Equipo visitante anota Z goles: Se debe predecir si el equipo visitante alcanzará un número determinado de goles durante el partido.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen exacto de victoria de cualquiera de los dos equipos.

Carrera a Z goles: Se debe predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Gol X: Debes predecir qué equipo anotará el gol especificado.

Total de tarjetas rojas del equipo local: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas recibidas por el equipo local.

Total de tarjetas rojas: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas recibidas por ambos equipos.

Total de tarjetas rojas del equipo visitante: Se debe predecir el número total de tarjetas rojas recibidas por el equipo visitante.

Hándicap 1X2: Se debe predecir el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado: equipo local, empate o equipo visitante.

Primer equipo en marcar: Se debe predecir qué equipo marcará primero en el partido.

Último equipo en marcar: Se debe predecir qué equipo marcará el último gol del partido.

Gol N: Se debe predecir qué equipo marcará el gol especificado del partido.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad.

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la primera mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Primera mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la primera mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la primera mitad, la apuesta será anulada y el dinero retornado.

Primera mitad -1a mitad- hándicap x:y: Debe pronosticar el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis.

Primera mitad - Hándicap: Tiene que predecir el resultado final del Partido teniendo en cuenta el Hándicap.

Primera mitad - Total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Local durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante total: Según un determinado margen dado en este mercado, se debe predecir si habrá más o menos goles por parte del equipo Visitante durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante la primera mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la primera mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

Primera mitad - 1x2 & Total: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad junto a una determinada cantidad 'Más/Menos' de goles en el mercado, se requieren de ambas predicciones para ganar la combinación en la apuesta.

Primera mitad - Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad del evento y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente al finalizar la primera mitad.

Primera mitad - Rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte de ambos equipos únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Local rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Local únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad - Visitante rango de goles: Se debe predecir, según un rango de goles seleccionado, cuantos goles serán anotados en total por parte del equipo Visitante únicamente durante la primera mitad del evento.

Primera mitad – 1X2 y total de la primera mitad: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad y si el número total de goles será mayor o menor que el número especificado.

Primera mitad – Carrera a Z goles: Se debe predecir qué equipo será el primero en marcar un número específico de goles durante la primera mitad.

Primera mitad - Hándicap N: Se debe predecir el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap especificado.

MERCADOS DE SEGUNDA MITAD

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del evento.

Segunda mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado únicamente de la segunda mitad del evento. Son posibles 3 resultados: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Segunda mitad - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador únicamente de la segunda mitad y debe ser necesariamente en un equipo ganador, lo que significa que, si el evento termina en empate en la segunda mitad, la apuesta será cancelada y el dinero retornado.

Segunda mitad - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de goles durante la segunda mitad del evento será un número Par o Impar, si el resultado de la segunda mitad termina en 0-0, las apuestas serán determinadas como Par.

MERCADOS ESPECIALES POR JUGADOR

Mínimo goles del jugador: Se debe de predecir el número de goles que marcará como mínimo un jugador durante el partido.

Goles del jugador: Predecir el número total de goles marcados por un jugador específico durante el partido.

Goleador del gol X: Se debe predecir qué jugador anotará el gol número X del partido.

Último goleador: Se debe predecir qué jugador anotará el último gol del partido.

BALONMANO OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

FÚTBOL AMERICANO

Todas las apuestas de Fútbol Americano se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

MoneyLine (Ganador): Se debe predecir el ganador del partido sin importar el margen de puntos.

Total (Menos/Más): Se debe predecir si el número de puntos anotados durante todo el juego estará por encima o por debajo de la línea ofrecida.

Total equipo local (Menos/Más) Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local.

Total equipo visitante (Menos/Más) Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo visitante.

Carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los "X" puntos.

Próximo equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotara), X (Ninguno anotara) y 2 (Equipo visitante anotara).

Próximo tipo de anotación: Se debe predecir cuál será el siguiente método de anotación, hay 4 posibles resultados: touchdown, gol de campo, safety o ninguno.

Cuarto con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué cuarto se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Mitad con la puntuación más alta: Se debe predecir en qué mitad se realizará la mayor cantidad de puntos anotados.

Total touchdowns: Se debe predecir si el número total de touchdowns anotados durante el partido.

Total puntos de campo anotados: Se debe predecir si el número total de puntos de campo anotados durante el partido.

Total turnovers: Se debe predecir el número total de turnovers durante el partido.

Total sacks: Se debe predecir el número total de sacks durante el partido y la prórroga.

Equipo en anotar "X" gol de campo: Se debe predecir qué equipo anotará el X gol de campo durante el partido.

¿Habrá prórroga?: Se debe predecir si habrá prórroga en el juego.

Impar/Par: Se debe predecir si el total de puntos anotados durante el partido es número impar o par. Si el resultado final es 0:0, las apuestas se liquidarán como par.

I**mpar /Par local**: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

I**mpar /Par visitante**: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido es un número par o impar; de lo contrario, si el resultado final es 0: 0, las apuestas se liquidarán como par.

Total de intentos de pase: Tienes que predecir el número combinado de intentos de pase realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de pases completados: Tienes que predecir el número combinado de pases completados realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase: Tienes que predecir el número combinado de yardas de pase ganadas por ambos equipos durante un partido.

Tacleadas totales: Tienes que predecir el número combinado de tacleadas realizados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas ofensivas: Tienes que predecir el número combinado de yardas ganadas por ambos equipos durante un partido.

Recepciones totales: Tienes que predecir el número total de pases completados atrapados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase: Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados por aire por ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns de pase: Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados por ambos equipos en jugadas de pase durante un partido.

Total de touchdowns de recepción: Tienes que predecir el número acumulado de touchdowns anotados mediante pases completados por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Total de touchdowns ofensivos: Tienes que predecir el número acumulado de touchdowns anotados por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de recepción: Tienes que predecir el número acumulado de yardas ganadas por los jugadores mediante pases completados durante un partido.

Total de yardas de carrera: Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por todos los jugadores de ambos equipos en jugadas de carrera durante un partido.

Total de yardas de carrera y recepción: Tienes que predecir las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido.

Total de yardas de pase y de carrera: Tienes que predecir las yardas combinadas ganadas por ambos equipos mediante jugadas de pase y de carrera durante un partido.

Total de tacleadas y asistencias: Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas (tanto en solitario como asistidas) realizadas por los jugadores defensivos durante un partido.

Total de conversión de 2 puntos completados: Tienes que predecir el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por ambos equipos durante un partido.

Total de intentos de conversión de 2 puntos: Tienes que predecir el número acumulado de intentos de ambos equipos de anotar una conversión de 2 puntos después de un touchdown durante un partido.

Total de balones perdidos: Tienes que predecir el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por ambos equipos durante un partido.

Total de yardas de pase brutas: Tienes que predecir el total de yardas ganadas por un equipo mediante jugadas de pase durante un partido.

Equipo local – Anotador del touchdown Z: Se debe predecir qué jugador del equipo local anotará el touchdown número Z del partido.

Equipo visitante – Anotador del touchdown Z: Se debe predecir qué jugador del equipo visitante anotará el touchdown número Z del partido.

Equipo local – Último anotador de touchdown: Se debe predecir qué jugador del equipo local anotará el último touchdown del partido.

Equipo visitante – Último anotador de touchdown: Se debe predecir qué jugador del equipo visitante anotará el último touchdown del partido.

Total de yardas del jugador en su próximo acarreo | Acarreo del Jugador N | Drive Z: Debes predecir el número total de yardas ganadas por el jugador seleccionado en su próximo acarreo durante el drive especificado.

Total de yardas del jugador en su próxima recepción | Recepción Y | Drive Z: Debes predecir el número total de yardas ganadas por el jugador seleccionado en su próxima recepción durante el drive especificado.

Ganador: Se debe predecir el ganador del partido.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por ambos equipos será superior o inferior al valor especificado.

Hándicap: Se debe predecir el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado.

Primer equipo en marcar: Se debe predecir qué equipo marcará primero en el partido.

Medio tiempo/Final del partido: Se debe predecir el resultado al medio tiempo y el resultado al final del partido.

El primer equipo en marcar gana: Se debe predecir si el equipo que marque primero ganará el partido.

¿Habrá prórroga?: Se debe predecir si el partido irá a prórroga.

Par/Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por ambos equipos será par o impar.

Hándicap 1X2: Se debe predecir el resultado del partido después de aplicar el hándicap especificado: equipo

local, empate o equipo visitante.

Cuarto con más puntos sin empate: Se debe predecir qué cuarto tendrá el mayor número total de puntos.

Mitad con más puntos sin empate: Se debe predecir qué mitad tendrá el mayor número total de puntos.

Último equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará los últimos puntos del partido.

1X2 Medio tiempo - Ganador del partido: Se debe predecir el resultado al medio tiempo y el ganador del partido.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Los puntos anotados en la segunda mitad no se tendrán en cuenta y si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la primera mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante la primera mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se anula.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo local Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad - Equipo visitante Impar/Par: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local durante la primera mitad es un número par o impar.

Primera mitad – siguiente anotación: Se debe predecir qué equipo será el siguiente en conseguir una anotación durante el primer tiempo. Hay 3 posibles resultados: 1(Equipo local anotara), X (Ninguno anotara) y 2 (Equipo visitante anotara).

Primera 1x2 & Primera total: Tienes que pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el 1a mitad.

Hándicap de la 1ª mitad y total de la 1ª mitad: Debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para la primera mitad.

Primera mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir qué jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Goles de campo convertidos: Se debe predecir el número total de goles de campo convertidos con éxito por ambos equipos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad – Yardas de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intercepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las intercepciones del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intentos de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de pase del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Intentos de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de carrera del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Recepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las recepciones del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Pases completos del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los pases completos del jugador en la primera mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Primera mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la primera mitad.

Primera mitad - Intercepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones durante la primera mitad.

Primera mitad - Intentos de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Pases completos del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante la primera mitad.

Primera mitad - Recepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante la primera mitad.

Primera mitad - Intentos de carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante la primera mitad.

Primera mitad - Touchdowns por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera durante la primera mitad.

Primera mitad - Yardas por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante la primera mitad.

MERCADOS DE SEGUNDA MITAD

Segunda mitad - 1x2: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad. Hay tres posibles resultados: 1(Equipo local gana), X(Empate) y 2(Equipo visitante gana). Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Segunda mitad - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final de la segunda mitad, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si la mitad no se completa el mercado se anula.

Segunda mitad - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante la segunda mitad, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido.

Segunda mitad (incl. Prórroga) - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán para este mercado, si la mitad no se completa el mercado se anula.

Segunda mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir qué jugador anotará un touchdown durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – Yardas de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intercepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las intercepciones del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intentos de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de pase del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Intentos de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de carrera del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Recepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las recepciones del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Pases completos del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los pases completos del jugador en la segunda mitad serán superiores o inferiores al número especificado.

Segunda mitad – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de field goals: Se debe predecir el número total de field goals anotados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local: total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados por el equipo local durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante: total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo local: goles de campo: Se debe predecir el número total de goles de campo (field goals) anotados por el equipo local durante la segunda mitad.

Segunda mitad – Equipo visitante: goles de campo: Se debe predecir el número total de goles de campo (field goals) anotados por el equipo visitante durante la segunda mitad.

Segunda mitad – 1X2: Se debe predecir qué equipo ganará la segunda mitad.

Segunda mitad – Empate no válido: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad. Si el resultado final es empate, la apuesta se liquidará como nula.

Segunda mitad - Yardas de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Touchdowns por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intercepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intentos de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Intentos de carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Recepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante la segunda mitad.

Segunda mitad - Pases completos del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante la segunda mitad."

MERCADOS POR CUARTO

Primer, segundo, tercer, cuarto - Cuartos: Los mercados de apuestas de cuartos permiten al cliente apostar sobre el resultado final de cada uno de los cuartos elegidos.

Cuarto - 1x2: Se debe predecir el resultado del cuarto seleccionado, los posibles resultados son: 1(Equipo local gana), X(empata) y 2(Equipo visitante gana). Si el cuarto no se completa, este mercado se anulará.

Cuarto - total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados únicamente durante el cuarto seleccionado, estarán por encima o por debajo del margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se anulará.

Cuarto - Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del cuarto seleccionado, si el cuarto termina en empate, todas las apuestas se cancelarán para este mercado, si el cuarto no se completa el mercado se anula.

Cuarto - Hándicap: Se debe predecir cuál será el resultado final del cuarto seleccionado, teniendo en cuenta el margen ofrecido. Si el cuarto no se completa el mercado se anula.

1er cuarto 1x2 y 1er cuarto total: Tiene que pronosticar tanto el resultado como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

Hándicap del 1er cuarto y total del 1er cuarto: Debe pronosticar tanto el resultado (teniendo en cuenta el hándicap en el grupo) como el número total de goles (más/menos) para el primer cuarto.

Cuarto X – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir qué jugador anotará un touchdown durante el cuarto X del partido.

Cuarto X – Yardas de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las yardas de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Touchdowns de carrera del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los touchdowns de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intercepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las intercepciones del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intentos de pase del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de pase del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Intentos de carrera del jugador Más / Menos: Se sebe predecir si los intentos de carrera del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Recepciones del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las recepciones del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Yardas combinadas de carrera y recepción del jugador Más / Menos: Se debe predecir si las

yardas combinadas de carrera y recepción del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Pases completos del jugador Más / Menos: Se debe predecir si los pases completos del jugador en el cuarto especificado serán superiores o inferiores al número indicado.

Cuarto X – Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir si el jugador anotará un touchdown en cualquier momento durante el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo local: total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados por el equipo local en el cuarto especificado.

Cuarto X – Field goals: Se debe predecir el número total de field goals anotados en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo local: field goals: Se debe predecir el número total de field goals anotados por el equipo local en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: field goals: Se debe predecir el número total de field goals anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado.

Cuarto X – Par / Impar: Se debe predecir si el total de puntos del cuarto especificado será par o impar.

Cuarto X – Total: Se debe predecir si el total de puntos del cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto X – 1X2: Se debe predecir el resultado del partido (victoria local, empate o victoria visitante) para el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado.

Cuarto X – Total de touchdowns: Se debe predecir el número total de touchdowns anotados en el cuarto especificado.

Cuarto X – Equipo visitante: total Más / Menos: Se debe predecir si el total de puntos anotados por el equipo visitante en el cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto X – Equipo local: total Más / Menos: Se debe predecir si el total de puntos anotados por el equipo local en el cuarto especificado será superior o inferior al número indicado.

Cuarto Z - Yardas de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Touchdowns de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Touchdowns por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Intentos de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Intentos de carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Recepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Pases completos del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos durante el cuarto especificado.

Cuarto Z - Hándicap: Se debe predecir el resultado del cuarto especificado después de aplicar el hándicap especificado.

MERCADOS DE DRIVE

"X" drive de la jugada Y - tipo de jugada del competidor: Se debe predecir si el tipo de jugada es un rush o un pase. Solo un pase adelantado cuenta como una jugada de pase por definición. Un sack también se considera una jugada de pase.

"X" drive de la jugada Y - Pase completado del competidor: Se debe predecir si habrá un pase completo durante la jugada indicada. Por definición, solo un pase hacia adelante se tomará en consideración para una jugada de pase.

"X" drive de la jugada Y - Total de yardas ganadas del competidor: Se debe predecir el total de yardas ganadas durante el juego indicado. No se considerarán las yardas ganadas mediante penalizaciones.

"X" drive de la jugada Y - Primer down del competidor: Se debe predecir si el competidor ganará un nuevo primer down durante la jugada indicada. Un touchdown solo se acredita como un nuevo primer down cuando lo anota la ofensiva. Los primeros intentos y yardas ganadas por penalizaciones de juego no serán considerados para liquidar la apuesta.

"X" drive de la jugada Y – Captura o Sack del competidor: Se debe predecir si habrá un sack o no en la jugada indicada.

"X" drive de la jugada Y - Resultado del competidor: Se debe predecir el resultado del drive durante la jugada indicada de los competidores (despeje, touchdown, intento de gol de campo). Los diferentes resultados se liquidarán como "otros".

Serie ofensiva N - Equipo local anota: Se debe predecir si el equipo local anotará durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante anotará durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo local anota un touchdown: Se debe predecir si el equipo local anotará un touchdown durante la serie ofensiva especificada.

Serie ofensiva N - Equipo visitante anota un touchdown: Se debe predecir si el equipo visitante anotará un touchdown durante la serie ofensiva especificada.

*En caso de que no haya jugadas, todos los mercados se liquidarán con la siguiente jugada o se anularán si el drive termina antes de llegar a la jugada respectiva.
** En caso de que el drive finalice antes de que se alcance el número de juego respectivo, todos los mercados para el juego respectivo se considerarán anulados. Esto incluye despejes y goles de campo.
*** Las yardas de gol de campo no se considerarán para el total de yardas ganadas en una jugada.

MERCADOS ESPECIALES POR JUGADOR

Todos los mercados especiales de jugadores de fútbol americano se liquidan según la fuente oficial correspondiente.

Mercados H2H de jugadores: Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas se anularán.

Yardas de pase del jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas de pase que registrará el jugador específico.

Yardas de pase del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas de pase registrará el jugador específico.

Pases completos del jugador: Consiste en predecir la cantidad de pases completos que registrará el jugador específico.

Pases completos de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos pases completos registrará el jugador específico.

Pases touchdown de jugador: Consiste en predecir la cantidad de pases touchdown que registrará el jugador específico.

Pases touchdown de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos pases touchdowns registrará el jugador específico.

Intentos rushing del jugador: Consiste en predecir la cantidad de intentos rushing que registrará el jugador específico.

Intentos rushing del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos intentos de rushing registrará el jugador específico.

Yardas rushing de jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas rushing que registrará el jugador específico.

Yardas rushing de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas rushing registrará el

jugador específico.

Rushing touchdowns de jugador: Consiste en predecir la cantidad de rushing touchdowns que registrará el jugador específico.

Rushing touchdowns de jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos rushing touchdowns registrará el jugador específico.

Recepciones del jugador: Consiste en predecir la cantidad de recepciones que registrará el jugador específico.

Recepciones del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas recepciones registrará el jugador específico.

Yardas recibidas del jugador: Consiste en predecir la cantidad de yardas de recepción que registrará el jugador específico.

Yardas recibidas del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántas yardas de recepción registrará el jugador específico.

Touchdowns recibidos del jugador: Consiste en predecir la cantidad de touchdowns recibidos que registrará el jugador específico.

Touchdowns recibidos del jugador (al menos): Consiste en predecir al menos cuántos touchdowns de recepción registrará el jugador específico.

Jugador que anotará el primer touchdown: Se debe predecir qué jugador anotará el primer touchdown del partido.

Total de intercepciones lanzadas por el quarterback (QB): Se debe la cantidad de intercepciones totales que registrará el jugador específico.

Mayor tiempo completo por QB: Consiste en predecir la finalización más larga que registrará el jugador específico.

Capturas de jugador: Consiste en predecir la cantidad de capturas que registrará el jugador específico.

Rush más largo del jugador: Consiste en predecir el rush más largo que registrará el jugador específico.

Jugador que hará el primer intento de carrera o rush: Se debe predecir qué jugador hará el primer intento de rush en el partido.

Jugador que realizará la primera intercepción: Se debe predecir qué jugador realizará la primera intercepción del partido.

Jugador que realizará un pase completo: Se debe predecir qué jugador realizará el primer pase completo del partido.

Jugador que realizará la carrera o el rush más largo: Se debe predecir qué jugador realizará el rush más largo del partido.

Jugador que realizará la intercepción más larga: Se debe predecir qué jugador realizará la intercepción más larga del partido.

H2H Yardas de pase: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de yardas de pases durante el partido.

H2H pases completados: Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de pases completados durante el partido.

H2H yarda en carrera (rushing yards): Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de rushing yards durante el partido.

H2H yardas de recepción (receiving yards): Se debe predecir cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de receiving yards durante el partido.

H2H recepciones: Se debe considerar cuál de los jugadores ofrecidos registrará la mayor cantidad de recepciones durante el partido

Acarreos del jugador: Se tiene que predecir cuántos acarreos registrará al menos el jugador listado.

Jugador (defensivo) para tener una intercepción: Se tiene que pronosticar si el jugador listado registrará una intercepción.

Primer rush del jugador: Se debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará el primer rush.

Intentos de rush de los jugadores (al menos): Se debe predecir al menos cuántos intentos de rush registrará el jugador de la lista.

Yardas de rush del jugador (al menos): Se tiene que pronosticar al menos cuántas yardas de rush registrará el jugador de la lista.

Tds de rush del jugador (al menos): Se tienes que predecir al menos cuántos tds corriendo registrará el jugador listado.

Recepciones de jugadores (al menos): Se debe pronosticar al menos cuántas recepciones registrará el jugador listado.

Al menos yardas por recepción del jugador: Se debe predecir al menos cuántas yardas por recepción registrará el jugador indicado.

Jugador que recibe tds (al menos): Se debe predecir al menos cuántos tds de recepción registrará el jugador enumerado.

Touchdowns del jugador al menos: Se debe predecir al menos cuántos touchdowns registrará el jugador en la lista.

Intentos de pase del jugador: Se debe pronosticar cuántos intentos de pase (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Pases completos más largos del jugador: Se debe predecir qué jugador registrará los pases completos más largos.

Jugador rushing y recibiendo yardas: Se debe predecir cuántas yardas rushing y recibiendo (más/menos) registrará el jugador en la lista.

Puntos de patadas del jugador: Se tiene que pronosticar cuántos puntos de patadas (más o menos) anotará el jugador de la lista.

Intercepciones lanzadas de jugador: Se tiene que pronosticar cuántas intercepciones (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Recepción más larga del jugador: Se debe pronosticar qué jugador registrará la recepción más larga.

Entradas totales del jugador: Se debe pronosticar cuántas entradas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Capturas totales del jugador: Se tiene que pronosticar cuántas capturas (más o menos) registrará el jugador de la lista.

Yardas de pases de jugador 1ª mitad: Se tiene que pronosticar cuántas yardas por pase (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Pases de TD del jugador en la 1ª mitad: Se tiene que pronosticar cuántos pases de TD (más o menos) registrará el jugador indicado en la primera mitad.

Primer rush del jugador: Se debe predecir qué jugador registrará el primer rush.

Posición del jugador del 1er TD: Se tiene que pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su primer TD.

Posición del jugador del último TD: Se tiene que pronosticar cuál será la posición del jugador listado en su último TD.

QB para tener una intercepción: Se debe predecir si el QB enumerado registrará una intercepción.

Finalización más larga de QB: Se debe predecir qué QB registrará la finalización más larga.

QB primera finalización: Se debe predecir qué QB registrará la primera finalización.

Cualquier QB para lanzar por 300+ yardas: Se debe predecir si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 300+ yardas.

Cualquier QB para lanzar por 350+ yardas: Se debe predecir si algún mariscal de campo enumerado registrará un lanzamiento de 350+ yardas.

Cualquier QB para lanzar por 400+ yardas: Se debe predecir si algún QB de la lista registrará un lanzamiento de 400+ yardas.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas de rush: Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará más de 100+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas de rush: Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará

más de 150+ yardas de rush.

Cualquier jugador que tenga 100+ yardas recibiendo: Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 100+ yardas recibiendo.

Cualquier jugador que tenga 150+ yardas recibiendo: Se debe pronosticar si algún jugador de la lista registrará 150+ yardas recibiendo.

Más yardas de recepción: Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más yardas por pase Jugador 1 vs Jugador 2: Se debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por pase.

Más pases completados Jugador 1 vs Jugador 2: Se debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases completados.

Más yardas por rush Jugador 1 vs. Jugador 2: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará la mayor cantidad de yardas por rush.

Más yardas de recepción Jugador 1 vs Jugador 2: Se debe predecir cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas de recepción.

Más recepciones Jugador 1 vs Jugador 2: Se debe pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de recepciones.

Más descartes Jugador 1 vs Jugador 2: Se debe pronosticar cuál de los jugadores de la lista registrará el mayor número de descartes.

Más goles Jugador 1 vs Jugador 2: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados anotará más goles.

Más marks Jugador 1 vs Jugador 2: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de marks.

Más pases-tds Jugador 1 vs Jugador 2: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de pases de touchdown.

Más yardas de rushing: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de rushing.

Más yardas de recepción: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de yardas recibidas.

Más 1er downs: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de primeros downs.

Más capturas: Se tiene que pronosticar cuál de los jugadores enumerados registrará la mayor cantidad de capturas.

Intentos de pase total del jugador: Se tiene que predecir al menos cuántos intentos de pase registrará el

jugador listado.

Intentos de pase del jugador más/menos: Se debe predecir si los intentos de pase de los jugadores listados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador: Se tiene que pronosticar al menos cuántas intercepciones de pase registrará el jugador de la lista.

Intercepciones de pases de jugadores Más/Menos: Se debe predecir si las intercepciones de pase de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Entradas/Barridas totales del jugador: Se tiene que pronosticar al menos cuántas entradas registrará el jugador de la lista.

Entradas/Barridas del jugador más/menos: Se tiene que predecir si las entradas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Capturas totales del jugador: Se tiene que pronosticar al menos cuántas capturas registrará el jugador listado.

Capturas totales más/menos: Se tiene que predecir si las capturas de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Intercepciones totales del jugador: Se tiene que predecir al menos cuántas intercepciones registrará el jugador listado.

Intercepciones totales del jugador más/menos: Se tiene que predecir si las intercepciones de los jugadores dados estarán por encima o por debajo de las líneas dadas.

Más/Menos yardas de pase del jugador: Se tiene que predecir si un jugador específico lanzará más o menos de un número predeterminado de yardas durante un partido.

Pases completados por jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si el quarterback lanzará más (Más) o menos (Menos) pases completados que un número predeterminado.

Touchdowns de pase del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si el jugador especificado lanzará más (Más) o menos (Menos) touchdowns que el número establecido.

Jugador corriendo yardas Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico correrá más o menos yardas que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe yardas Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico acumulará más o menos yardas de recepción que una cantidad predeterminada durante un partido.

Jugador que recibe touchdowns Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico anotará más o menos touchdowns que un número predeterminado durante un partido.

Recepciones de jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico (normalmente un pateador) hará más o menos goles de campo que un número predeterminado durante un partido.

Goles de campo del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si un pateador específico realizará con éxito

más o menos goles de campo que un número predeterminado durante un partido.

Asistencias de jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si el jugador especificado realizará más (Más) o menos (Menos) tacleadas asistidas que el número establecido por la casa de apuestas deportivas.

Pase más largo completado por un jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si el pase más largo completado por un quarterback específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Jugador con el pase más largo completado Más / Menos: Se tiene que predecir si el pase más largo completado por un quarterback específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Recepción más larga del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si la recepción más larga completada por un jugador específico estará por encima o por debajo de una distancia establecida durante un partido.

Intentos de carrera del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico llevará el balón más o menos veces que un número determinado durante un partido.

Equipo local / visitante -Sacos totales: Se tiene que predecir si el número total de sacos registrados por el equipo local o visitante durante un partido será mayor o menor que un número predeterminado.

Carrera más larga del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si el intento de carrera más largo de un jugador específico será superior o inferior a una distancia establecida durante un partido.

Intercepciones defensivas del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador defensivo específico registrará más o menos intercepciones que un número establecido durante un partido.

Tacleadas y asistencias defensivas del jugador Más de/Menos de: Se tiene que predecir si un jugador defensivo específico registrará más o menos tacleadas y asistencias combinadas que un número establecido durante un partido.

Anotador del primer touchdown: Se tiene que predecir qué jugador anotará el primer touchdown del partido.

Anotador del último touchdown: Se tiene que predecir qué jugador anotará el último touchdown del partido.

Anotador de touchdown en cualquier momento: Se tiene que predecir si un jugador específico anotará un touchdown en cualquier momento del partido.

Más / Menos Yardas de pase y carrera de un jugador: Se tiene que predecir si el total de yardas de pase o carrera de un jugador específico estará por encima o por debajo de una línea establecida durante un partido.

Jugador hará fumble Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico hará fumble al balón un cierto número de veces durante el partido.

Pérdida de balón por fumble del jugador Más / Menos: Se tiene que predecir si un jugador específico perderá el balón por fumble un cierto número de veces durante el partido.

Punto extra conseguido: Se tiene que predecir si un equipo convertirá con éxito un punto extra tras un touchdown.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de carrera totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de carrera.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de pase totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de intentos de recepción totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el número total de intentos de recepción.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de pase totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de touchdowns de pase totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de touchdowns de pase.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de recepción totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de recepción.

Jugador – Umbrales / Marcas de yardas de carrera totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de yardas de carrera.

Jugador – Umbrales / Marcas de recepciones totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de recepciones.

Jugador – Umbrales / Marcas de touchdowns totales: Se debe predecir si el jugador alcanzará un umbral o marca específica en el total de touchdowns.

Anotador de touchdown en cualquier momento: Se debe predecir si un jugador anotará un touchdown en cualquier momento del partido, incluido el tiempo extra.

Jugador – Intentos de carrera Más / Menos: Se debe predecir si los intentos de carrera del jugador serán superiores o inferiores al número especificado.

Yardas de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas de pase.

Touchdowns de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns de pase.

Yardas por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por recepción.

Touchdowns por recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por recepción.

Yardas por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de yardas por carrera.

Touchdowns por carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de touchdowns por carrera.

Intercepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado lanzará al menos el número especificado de intercepciones.

Intentos de pase del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de pase.

Tacleadas del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de tacleadas.

Intentos de carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intentos de carrera.

Recepciones del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de recepciones.

Yardas por carrera y recepción del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas por carrera y recepción combinadas.

Pases completos del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de pases completos.

Touchdowns del jugador en cualquier momento - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado anotará al menos el número especificado de touchdowns por carrera y/o recepción. Los touchdowns de pase no cuentan.

Asistencias del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de asistencias.

Tacleadas defensivas y asistencias del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de tacleadas defensivas y asistencias combinadas.

Goles de campo del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado convertirá al menos el número especificado de goles de campo.

Puntos extra convertidos - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado convertirá al menos el número especificado de puntos extra.

Puntos por patadas del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de puntos por patadas.

Pase completo más largo del jugador - Al menos: Se debe predecir si el pase completo más largo del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Recepción más larga del jugador - Al menos: Se debe predecir si la recepción más larga del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Carrera más larga del jugador - Al menos: Se debe predecir si la carrera más larga del jugador especificado alcanzará al menos el número especificado de yardas.

Sacks del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número

especificado de sacks.

Intercepciones defensivas del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de intercepciones defensivas.

Yardas de pase y carrera del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número total especificado de yardas de pase y carrera combinadas.

Fumbles del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado registrará al menos el número especificado de fumbles.

Fumbles perdidos del jugador - Al menos: Se debe predecir si el jugador especificado perderá al menos el número especificado de fumbles.

Anotador del touchdown N: Se debe predecir qué jugador anotará el touchdown especificado del partido.

Último anotador de touchdown - Jugador N: Se debe predecir si el jugador especificado anotará el último touchdown del partido.

*Si un jugador no participa en el partido, todas las apuestas se considerarán anuladas.

ESPECIALES POR EQUIPO

Equipo local/Equipo visitante despejes: Tiene que pronosticar cuántos despejes (más o menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante capturas: Tiene que pronosticar cuántas capturas (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de tiros de campo: Tiene que pronosticar cuántos goles de campo (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Total de tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante de 2 vías: Tiene que pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de turnovers: Se debe predecir cuántos turnovers totales (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante para puntuar en su primer drive: Tiene que pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará en su primer drive.

Equipo local/Equipo visitante total de touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante despeje más largo: Tiene que pronosticar cuál será el despeje más largo que registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante despeje más corto: Tiene que pronosticar cuál será el despeje más corto que registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas brutas de despeje: Tiene que pronosticar qué yardas brutas de despeje

(más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas ofensivas net: Se debe predecir cuántas yardas ofensivas net (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante yardas rushing: Tiene que pronosticar cuántas yardas terrestres (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de conversiones del 4º down: Debe pronosticar cuántas conversiones de 4.º abajo (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante rushing touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns por tierra (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante Puntos totales de la primera mitad: Tiene que pronosticar cuántos puntos (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

Equipo local/Equipo visitante yardas totales de gol de campo: Tiene que pronosticar cuántas yardas totales de gol de campo (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de rushing touchdowns: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns por tierra (más o menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total 1er downs: Tiene que pronosticar cuántos primeros downs (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante total de conversiones de 3er down: Debe pronosticar cuántas conversiones de terceras oportunidades (por encima o por debajo) registrarán el Equipo local/Equipo visitante.

Primer resultado del drive Equipo local/Equipo visitante: Tiene que pronosticar cuál será el resultado del primer drive del Equipo local/Equipo visitante.

Primera jugada de puntuación Equipo local/Equipo visitante: Tiene que pronosticar cuál será la primera jugada puntuable del Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante mitades ganadas: Tienes que pronosticar qué mitades ganará el Equipo local/Equipo visitante.

Equipo local/Equipo visitante cuartos ganados: Debe pronosticar qué cuartos ganará el Equipo local/Equipo visitante.

El Equipo local/Equipo visitante anotará más puntos en: Tienes que predecir en cuál de los marcos de tiempo dados, el Equipo local/Equipo visitante anotará más puntos.

Total de touchdowns del Equipo local/Equipo visitante en la 1ª mitad: Tiene que pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

2ª mitad - Touchdowns totales del Equipo local/Equipo visitante: Debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el Equipo local/Equipo visitante en la segunda mitad.

1ª mitad - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante: Debe pronosticar cuántos tiros de campo

(más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la primera mitad.

2ª mitad - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante: Debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el Equipo local/Equipo visitante en la segunda mitad.

Equipo local/Equipo visitante para anotar primero y ganar el partido: Debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará primero y ganará el partido.

Equipo local/Equipo visitante para anotar primero y perder el partido: Debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará primero y perderá el partido.

Equipo local/Equipo visitante para puntuar en cada cuarto: Tiene que pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante anotará en cada trimestre.

Equipo local/Equipo visitante para anotar en ambas mitades: Tiene que pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante marcará en ambas mitades.

Equipo local/Equipo visitante para ganar todos los cuartos: Debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante ganará todos los cuartos.

Equipo local/Equipo visitante para ganar ambas mitades: Debe pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante ganará ambas mitades.

Equipo local/Equipo visitante para conseguir el 1er down: Tiene que pronosticar si el Equipo local/Equipo visitante conseguirá el primer drive.

Equipo en anotar el gol de campo más largo: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará el gol de campo más largo.

Equipo con mayor retorno de KickOff en el partido: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la devolución de KickOff más larga del partido.

Equipo con el juego más largo de Scrimmage: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la jugada más larga desde el Scrimmage en el partido.

Equipo con más 3er Down Conversión en el partido: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de conversiones de 3er down en el partido.

Equipo con más Jugadas Ofensivas en el partido: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará más jugadas ofensivas en el partido.

Equipo con más yardas de penalización aceptadas en el partido: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de yardas penales aceptadas en el partido.

Equipo con más despejes: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de despejes en el partido.

Equipo con mayor puntaje Cuarto: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará el cuarto con mayor puntuación en el partido.

Un equipo anota 3 veces seguidas: Se tiene que pronosticar si al menos un equipo marcará 3 veces seguidas.

Primer equipo en entrar en la zona roja: Se tiene que pronosticar qué equipo entrará primero en la zona roja.

Primer equipo en anotar dentro de la zona roja: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará primero desde dentro de la zona roja.

Equipo con más tiempo de posesión: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de tiempo de posesión en el partido.

Equipo en anotar el touchdown más largo: Se tiene que pronosticar qué equipo anotará el touchdown más largo del partido.

Equipo en anotar el primer touchdown: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará el primer touchdown del partido.

Equipo en anotar el último touchdown: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará el último touchdown del partido.

Equipo que cometerá el primer turnover: Se tiene que pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover en el partido.

Equipo que no comete turnovers: Se tiene que pronosticar qué equipo no cometerá turnovers

Equipo que gana la moneda: Se tiene que pronosticar qué equipo ganará la moneda.

1er equipo en despejar: Se tiene que pronosticar qué equipo despejará primero.

Primer equipo en despejar 3 veces: Se tiene que pronosticar qué equipo será el primero en despejar 3 veces.

Qué equipo tendrá el despeje bruto más largo: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará el despeje bruto más largo del partido.

Equipo con la devolución de despeje más larga en el partido: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la devolución de despeje más larga del partido.

Equipo en anotar el touchdown más corto: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará el touchdown más corto del partido.

Equipo con el drive más largo (yardas) que resulte en un touchdown: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará el drive más largo (en yardas) que resulte en un touchdown.

Equipo en tener el drive más largo (yardas) resultando en un gol de campo anotado: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará el drive más largo (en yardas) que resultará en un gol de campo.

Equipo en anotar el último gol de campo: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará el último gol de campo.

Primer equipo en obtener un primer down: Se tiene que pronosticar qué equipo conseguirá un primero down primero.

Equipo para cometer el primer turnover del partido: Se tiene que pronosticar qué equipo cometerá el primer turnover del partido.

Equipo que comete la primera penalización aceptada: Se tiene que pronosticar qué equipo cometerá el primer penalti aceptado.

Equipo en tener el gol de campo más largo: Se tiene que pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más largo.

Equipo en ganar más yardas de pases: Se tiene que pronosticar qué equipo ganará más yardas de pases.

Equipo en ganar más yardas de rushing: Se tiene que pronosticar qué equipo ganará más yardas de rushing.

Equipo con más turnovers cometidos: Se tiene que pronosticar qué equipo cometerá más turnovers.

Último equipo en anotar en la 1ª mitad: Se tiene que pronosticar qué equipo marcará último en la 1ª mitad.

Equipo en anotar el X Touchdown: Se tiene que pronosticar qué equipo anotará el X-ésimo touchdown.

¿Puntuará el Equipo local/Equipo visitante en su primer drive?: Debe pronosticar si el **Equipo local/Equipo visitante** puntuará en su primer drive**.**

X cuarto - Total de touchdowns del Equipo local/Equipo visitante: Debe pronosticar cuántos touchdowns (más/menos) registrarán el **Equipo local/Equipo visitante** en el X cuarto.

X cuarto - Tiros de campo del Equipo local/Equipo visitante: Debe pronosticar cuántos tiros de campo (más/menos) anotarán el **Equipo local/Equipo visitante** en el X cuarto.

Ofensa del primer equipo en cruzar la línea de la yarda 50: Se tiene que pronosticar qué equipo ofensivo cruzará primero la línea de 50 yardas.

Equipo en tener el gol de campo más corto: Se tiene que pronosticar qué equipo tendrá el gol de campo más corto.

Equipo con el cuarto de mayor puntuación: Se tiene que pronosticar qué equipo tendrá el cuarto con mayor puntuación.

Equipo con el cuarto de puntuación más bajo: Se tiene que pronosticar qué equipo tendrá el cuarto de puntuación más bajo.

Equipo tendrá un primer desafío de entrenadores: Equipo para tener un primer desafío de entrenadores:

Equipo para pedir el primer timeout: Se tiene que pronosticar qué equipo pedirá primero un timeout.

Equipo en registrar la 1ª captura: Se tiene que pronosticar qué equipo registrará la primera captura.

Equipo para llamar 1er timeout: Hay que pronosticar qué equipo llamará primer timeout.

Mayor ventaja (cualquier equipo) Más/Menos: Se tiene que pronosticar cuál será la mayor ventaja en el juego (por encima o por debajo) de cada equipo.

¿El equipo que gane el lanzamiento de la moneda ganará el partido?: Se tiene que pronosticar si el equipo que gane la moneda también ganará el partido.

¿Ganará el Equipo local/Equipo visitante la moneda y ganará el partido?: Se debe predecir si el **Equipo local/Equipo visitante** ganará el sorteo y ganará el partido.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad: Se tiene que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la 1ª mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en la 2ª mitad: Se tiene que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en la segunda mitad.

Ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto: Hay que pronosticar si ambos equipos tendrán la ventaja en el 4o cuarto.

Equipo en anotar las primeras victorias: Se tiene que pronosticar si el equipo que anota primero también ganará el partido.

Equipo en anotar las últimas victorias: Se tiene que pronosticar si el equipo que marque último también ganará el partido.

Cualquier equipo para anotar 4 veces seguidas: Se tiene que pronosticar si alguno de los equipos marcará 4 veces seguidas.

Cada equipo para anotar un touchdown en cada mitad: Se tiene que pronosticar si cada equipo anotará al menos un touchdown en cada mitad.

Cada equipo para anotar dos touchdowns en cada mitad: Se tiene que pronosticar si cada equipo anotará al menos dos touchdowns en cada mitad.

Cualquier equipo que anote 40+ puntos: Se tiene que pronosticar si algún equipo anotará 40+ puntos.

3 puntajes consecutivos por cualquiera de los equipos (incl. Prórroga): Se debe pronosticar si alguno de los equipos anotará 3 veces seguidas en el partido (incl. Prórroga).

¿El Equipo local/Equipo visitante anotará el primer drive?: Debe pronosticar si el competidor 1 o el competidor 2 anotará el primer drive.

Ambos equipos marcarán 19,5 / 24,5 / 29,5: debe pronosticar si ambos equipos marcarán 19,5 o 24,5 o 29,5 puntos en el partido.

Equipo local/equipo visitante - Puntos totales: Tienes que predecir el número de puntos que anotará el equipo local/equipo visitante en un partido.

Equipo local/equipo visitante - Yardas ofensivas totales: Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a lo largo del partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de carrera: Tienes que predecir el número total de touchdowns de carrera anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de recepciones: Tienes que predecir el número total de recepciones

realizadas por jugadores de ambos equipos durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Pérdida total de balones perdidos: Tienes que predecir el número total de pérdidas de balones perdidos por el equipo local/equipo visitante durante un partido.

Total de balones perdidos: Tienes que predecir el número total de balones perdidos por ambos equipos durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Defensa o equipo especial que marcará un touchdown: Tienes que predecir si la unidad defensiva o los equipos especiales (como los equipos de devolución de patadas) del equipo local o visitante marcarán un touchdown durante el partido.

Equipo local/equipo visitante - yardas de recepción totales: Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por el equipo local o visitante a través de pases completados durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns recibidos: Tienes que predecir el número total de touchdowns anotados mediante pases completados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns de pase: Tienes que predecir el número total de touchdowns lanzados por los quarterbacks del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase: Tienes que predecir las yardas acumuladas ganadas por los quarterbacks mediante pases completados para el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de touchdowns ofensivos: Tienes que predecir el número combinado de touchdowns anotados por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de carrera y recepción: Tienes que predecir el número combinado de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de carrera y recepción durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de tacleadas defensivas: Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas realizadas por la defensa del equipo local o el equipo visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de tacleadas defensivas y asistencias: Tienes que predecir el número acumulado de tacleadas (tanto solas como asistidas) realizadas por la defensa del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de carrera: Tienes que predecir el número acumulado de jugadas de carrera del equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de yardas de pase brutas: Tienes que predecir el total de yardas ganadas por el equipo local o visitante mediante jugadas de pase durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de 2 puntos conseguidos: Tienes que predecir el número acumulado de intentos de conversión de 2 puntos realizados con éxito por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de intentos de conversión de 2 puntos: Tienes que predecir el número acumulado de intentos del equipo local o visitante de anotar una conversión de 2 puntos tras un touchdown durante un partido.

Equipo local/equipo visitante - Total de balones perdidos: Tienes que predecir el número acumulado de balones perdidos (tanto perdidos como recuperados) cometidos por el equipo local o visitante durante un partido.

Equipo local anota en su primera serie ofensiva: Se debe predecir si el equipo local anotará durante su primera serie ofensiva.

Equipo visitante anota en su primera serie ofensiva: Se debe predecir si el equipo visitante anotará durante su primera serie ofensiva.

OTROS MERCADOS ESTADÍSTICOS

Gol de campo más largo anotado: Se tiene que pronosticar cuál será el gol de campo más largo (más/menos) anotado en el partido.

Gol de campo más corto anotado: Se tiene que pronosticar cuál será el gol de campo más corto (más/menos) anotado en el partido.

Resultado del primer drive: Se tiene que pronosticar el resultado del primer drive.

Primera jugada ofensiva del partido: Se tiene que pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Total de penaltis aceptados: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de penaltis aceptados (más/menos) en el partido.

Total de intentos de pase: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de intentos de pase (más/menos) en el partido.

Pases completos totales: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de pases completos (más/menos) en el partido.

Total yardas de pase: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de pases (más/menos) en el partido.

Total 1er downs: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de 1er downs (más/menos) en el partido.

Total de despejes: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de despejes (más/menos) en el partido.

Total de touchdows 2-way: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el partido.

Intercepciones totales: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de intercepciones (más/menos) en el partido.

Entradas defensivas totales: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de entradas defensivas (más/menos) en el partido.

Touchdown más largo anotado: Se tiene que pronosticar cuál será el touchdown más largo (más/menos) anotado en el partido.

Touchdown más corto anotado: Se tiene que pronosticar cuál será el touchdown más corto (más/menos)

anotado en el partido.

X cuarto - touchdowns totales: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el X cuarto.

1er tiempo - goles de campo: Se debe pronosticar cuál será el número total de goles de campo (más/menos) en el primer tiempo.

X cuarto - tiros de campo: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de tiros de campo (más/menos) en el X cuarto.

Total de números de camiseta para anotadores de touchdown (las conversiones de 2 puntos no cuentan): Se debe pronosticar cuál será el número total de números de camiseta para anotadores de touchdown (más/menos de) en el partido.

¿Habrá un punto extra perdido después de un touchdown? (Sólo patada): Se tiene que pronosticar si se perderá un punto extra después de un touchdown (solo patada).

¿Se decidirá el juego exactamente por 3 puntos ?: Se debe predecir si el juego se decidirá exactamente por 3 puntos.

¿Habrá una conversión de 2 pt?: Se debe predecir si habrá una conversión de 2 pt.

Juego a empatar después del 0-0: Se tiene que pronosticar si el juego estará empatado después del 0-0.

Total touchdowns 3-vias: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de touchdowns (más/menos) en el partido.

Primer método de puntuación de 3 vías: Se debe pronosticar cuál será el primer método de puntuación (3 vías).

Primer método de puntuación 6-vías: Se tiene que pronosticar cuál será el primer método de puntuación (6 vías).

Primer tipo de turnover 3-vías: Se tiene que pronosticar cuál será el primer tipo de turnover (3-vías).

Primera jugada ofensiva del partido: Se tiene pronosticar cuál será la primera jugada ofensiva del partido.

Último método de puntuación: Se tiene que pronosticar cuál será el último método de puntuación.

Resultado del desafío del 1er entrenador: Se tiene que pronosticar cuál será el resultado del desafío del 1er entrenador.

Cuántos jugadores tendrán un intento de pase: Se debe pronosticar cuántos jugadores (más/menos) tendrán un intento de pase.

Quién tendrá más 1er downs: Se debe pronosticar quién tendrá más 1er downs.

Safety a puntuar: Se tiene que pronosticar si se puntuará una safety.

Conversión exitosa de 2 puntos: Se tiene que predecir si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Medio Tiempo - Canciones Totales: Se tiene que pronosticar cuantas canciones sonarán en el medio tiempo.

Número de camiseta del primer anotador de touchdown: Se tiene que predecir el número de camiseta del primer anotador de touchdown

Total de yardas brutas de despeje del partido: Se debe pronosticar cuál será la cantidad bruta total de yardas de despeje (más/menos de) en el partido.

Longitud (Yardas) del Drive más largo: Se tiene que pronosticar cuál será la longitud del drive más largo (más/menos de yardas) en el partido.

Yardas net ganadas en la apertura del juego: Se debe predecir cuántas yardas net se ganarán en la apertura del juego (más/menos).

Primeras yardas anotadas: Se tiene que pronosticar cuáles serán las primeras yardas anotadas (más/menos).

Primeras yardas de touchdown: Se tiene que pronosticar cuáles serán las primeras yardas de touchdown (over/under).

Distancia del 1er gol de campo exitoso: Se tiene que pronosticar cuál será la distancia del 1er gol de campo exitoso (más/menos de yardas) en el partido.

Total de yardas de gol de campo: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de yardas de gol de campo (más/menos) en el partido.

Total de conversiones de 3er down: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de conversiones de 3rd down (más/menos) en el partido.

Conversiones totales del 4to down: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de conversiones del 4to down (más/menos) en el partido.

Total de kickoffs: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de kickoffs (más/menos) en el partido.

Total de yardas ofensivas netas: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de yardas ofensivas net (más/menos) en el partido.

Total de jugadores que tendrán un intento de pase: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de jugadores que tendrán un intento de pase (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con recepciones: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de jugadores con recepciones (más/menos) en el partido.

Total de jugadores con intentos de rush: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de jugadores con intentos de rush (más/menos) en el partido.

Total de intentos de rushing: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de intentos de rushing (más/menos) en el partido.

Total de yardas de TD: Se tiene que pronosticar cuál será el total de yardas de touchdown (más/menos) en el partido.

Total de pases de touchdown: Se tiene que pronosticar cuál será el número total de pases de touchdown (más/menos) en el partido.

Mayor ventaja del juego: Se debe pronosticar cuál será la mayor ventaja (por encima o por debajo) del partido.

Mayor cantidad de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares: Se debe pronosticar cuál será el mayor número de pases completos consecutivos por cualquiera de los QB de campo titulares.

Conversión exitosa de dos puntos: Se debe predecir si habrá una conversión exitosa de 2 puntos.

Lanzamiento de moneda cantado correctamente: Se tiene que predecir si el lanzamiento de la moneda se cantará correctamente.

Kickoff inicial para ser un touchback: Se tiene que pronosticar si el kickoff inicial será un touchback.

Cualquier patada para golpear los palos: Se tiene que predecir si alguna patada golpeará los palos.

¿Habrá un octapus?: Se tiene que pronosticar si habrá un octapus.

Cualquier despeje resultará en un touchback: Se debe predecir si algún despeje resultará en un touchback.

¿Habrá un despeje bloqueado?: Se debe pronosticar si habrá un despeje bloqueado.

¿Habrá un despeje falso o FG?: Se tiene que predecir si habrá un despeje falso o FG.

¿Se devolverá un despeje para un touchdown ?: Se debe predecir si se devolverá un despeje para un touchdown.

1er drive - Gol de campo hecho: Se tiene que pronosticar si habrá un gol de campo en el 1er drive.

Cualquiera de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial: Se debe predecir si alguno de los equipos anotará un touchdown en su drive inicial.

Puntuación ofensiva en el 1er drive del juego: Se debe pronosticar si habrá una puntuación ofensiva en el 1er drive del juego.

1er gol de campo - en o después de que hayan transcurrido los 14:00 minutos: Se tiene que pronosticar si el primer gol de campo se marcará a partir del minuto 14:00.

1er puntaje - en o después de que transcurrieron los 7:00 minutos: Se tiene que pronosticar si la primera puntuación se anotará en o después del minuto 07:00.

1er touchdown - en o después de que hayan transcurrido los 10:00 minutos: Se debe pronosticar si el 1er touchdown se anotará a partir del minuto 10:00

¿Habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos?: Se debe pronosticar si habrá un gol de campo exitoso en los cuatro cuartos.

La primera puntuación del juego es un touchdown: Se debe predecir si la primera puntuación del juego es un touchdown.

¿Habrá un cuarto sin goles?: Se tiene que pronosticar si habrá un cuarto sin goles.

Patada inicial para ser un touchback: Se tiene que pronosticar si la patada inicial será un touchback.

¿Habrá un FG/XP perdido?: Se tiene que predecir si habrá un FG/XP perdido.

Habrá un pick 6: Se tiene que pronosticar si habrá un pick 6.

Equipo especial o touchdown defensivo anotado: Se debe pronosticar si habrá un touchdown de equipo especial o touchdown defensivo anotado.

¿Algún long snapper registrará una entrada o una asistencia?: Se debe predecir si algún long snapper registrará una entrada o una asistencia.

¿Habrá una expulsión?: Se tiene que predecir si habrá una expulsión.

¿Habrá un intento de flea-flicker?: Se tiene que predecir si habrá un intento de flea-flicker.

¿Habrá un kick-off devuelto para un touchdown?: Se debe pronosticar si se devolverá un saque inicial para touchdown.

¿Puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad?: Se tiene que pronosticar si habrá puntuación en los últimos 2 minutos de la 1ª mitad.

¿Habrá un regreso en el 4º cuarto?: Se tiene que pronosticar si habrá una remontada en el 4to cuarto

Última jugada del partido para ser QB kneel: Se tiene que pronosticar si la última jugada del partido será un quarterback de rodilla

¿Habrá puntuación en la última jugada del partido?: Se tiene que pronosticar si habrá puntuación en la última jugada del partido.

¿Será la última jugada del juego un Quarterback Rush?: Se debe predecir si la última jugada del juego será un Quarterback Rush.

Más 1er downs: Se debe pronosticar quién hará más 1er downs

Duración del Himno Nacional: Se tiene que pronosticar cuál será la duración del himno nacional.

Moneda: Se debe predecir cuál será el resultado del lanzamiento de la moneda.

Color de Gatorade vertido en entrenador ganador: Se debe predecir cuál será el color de Gatorade vertido en entrenador ganador.

Quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl: Se tiene que predecir a quién agradecerá primero el MVP del Super Bowl.

Posición del MVP: Se tiene que pronosticar cuál será la posición del MVP.

1ª Jugada de Anotación: Se tiene que pronosticar cuál será la 1ª jugada de anotación.

Kickoff inicial devuelta para un touchdown: Se debe pronosticar si el kickoff inicial se devolverá para touchdown.

Cuarto del primer touchdown: Se tiene que pronosticar cuál será el cuarto del primer touchdown.

¿Qué será el primer turnover del juego?: Se tiene que pronosticar que será el primer turnover del juego.

Touchdowns totales - Exacto: Se tiene que pronosticar exactamente cuál será el número total de touchdowns en el partido.

FÚTBOL AMERICANO OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador de la división/conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia en cuestión de acuerdo con la clasificación oficial de la competición.

Victorias de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo elegido de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

¿Llegarán a los playoffs? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará al playoff del torneo en cuestión según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo elegido terminará en la posición respectiva cuando termine la competición.

"X" elección en el draft: Se debe predecir quién será la "X" elección en el draft mencionado.

Posición en el draft - Jugador: Se debe predecir qué posición obtendrá el jugador ofrecido en el draft mencionado.

H2H - Resultado correcto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo terminará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. Se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Premios - Jugador más valioso: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador más valioso de la temporada en cuestión.

Premios- Novato ofensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al jugador novato del año de la temporada en cuestión.

Premios – Novato defensivo del año: Se debe predecir quién ganará el premio al Jugador defensivo del año

de la temporada en particular.

Para llegar al Superbowl: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará al Superbowl (Sí) o (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Equipo - Posición en el Draft: Se debe predecir cuál será la posición del equipo en el Draft en cuestión.

Super Bowl - Conferencia ganadora: Se debe predecir de qué conferencia vendrá el ganador del Super Bowl.

Super Bowl - División ganadora: Se debe predecir de qué división vendrá el ganador de la Super Bowl.

Super Bowl - Equipo para ganar el sorteo de la moneda: Se debe predecir qué equipo ganará el sorteo de la moneda en la Super Bowl.

Super Bowl - MVP: Se debe predecir que predecir qué jugador será el MVP de la Super Bowl.

Tiempo de la primera puntuación (mins): Se debe predecir cuándo se anotarán los primeros puntos (minutos).

First Downs totales (incl. Prórroga): Se debe pronosticar cuántos First Downs se anotarán (incl. Prórroga).

Seguridad (incl. Prórroga): Se tiene que pronosticar dónde habrá seguridad en el partido (incl. Prórroga).

Equipos defensivos o especiales TD anotado (incl. Prórroga): Se tiene que pronosticar si se anotarán TD defensivos o TD de equipos especiales (incl. Prórroga).

Más First Downs (incl. Prórroga): Se debe pronosticar qué equipo anotará más First Downs (incl. Prórroga).

Big Win Little Win: Se debe pronosticar si el equipo local o el visitante ganarán por 14+ puntos (big win) o por 1-13 puntos (little win).

BÉISBOL

Liga de beisbol MLB: El mercado "Moneyline" (Ganador del encuentro) es considerado decidido si los oficiales de la liga lo consideran completado y si:

- ➔ Al menos 5 entradas se completan en su totalidad.
- ➔ **O**
- ➔ 4.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va en la delantera.

En el resto de los casos, las apuestas se anulan. Todos los demás mercados se consideran decididos si:

- ➔ Al menos 9 entradas se completan.
- ➔ **O**
- ➔ 8.5 entradas se han completado y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va en la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se anularán. En el evento de una "Mercy Rule", todas las apuestas se mantendrán y decidirán en base al resultado en ese momento.

Liga de béisbol MLB, todas las **Líneas de Pitcher** (Mercados **PL** para Moneyline, Hándicap y Totales) serán

anulados en caso de que el pitcher inicial listado cambie. Las apuestas realizadas en las Líneas de Pitchers incluirán la indicación (PL) en el cupón y en el historial de apuestas. En caso de que el indicador (PL) no sea visible en el cupón, la apuesta está hecha en las líneas de Acción y se cerrarán respectivamente. Las Líneas de Acción serán liquidadas basándose en el resultado del evento sin importar que los pitchers hayan cambiado antes. Cualquier Línea de Pitcher ofrecida de nuevo tras un cambio seguirá las mismas reglas que las antes mencionadas. Las líneas de Acción siguen los reglamentos generales con ciertas excepciones en la MLB, como se mencionó antes.

En un partido de Béisbol de **7 entradas jugadas**, todos los mercados se consideran decididos si:

➔ Al menos 7 entradas se completan
➔ **O**
➔ 6.5 entradas se completan y el equipo local (o el equipo que batea en segundo) va en la delantera.

La excepción es la money line (ganador del partido) que se considera decidido si:

➔ Se completan al menos 5 entradas
➔ **O**
➔ Se completan 4.5 entradas y el equipo local (o el equipo que batea en segundo lugar) va en la delantera.

En todos los demás casos, las apuestas se liquidan como anuladas.

Bases totales: Son estrictamente las que provienen de los batazos de los bateadores, como sencillos, dobles, triples o jonrones. Bases totales: un jonrón supone 4 bases totales, un triple 3, un doble 2 y un sencillo 1.

Las caminatas, ser golpeado por un lanzamiento (HBP), robar una base, llegar a una base por error o por una elección del jardinero NO cuentan para el total de bases prop. Sólo los hits.
*Las Bases Totales se calculan sumando todos los hits de un jugador según Single= 1 Base, Doble=2, Triple=3, Home Run=Sólo estos cuentan.

MERCADOS PRINCIPALES

Money Line (1/2): Esta apuesta es equipo contra equipo, independientemente del lanzador abridor.

Hándicap: Se predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido, incluidas las entradas adicionales.

Total: En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos.

Total de carreras del Local: En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de casa.

Total de carreras del visitante: En esta apuesta se debe especificar el número total de carreras logradas por el equipo de Visitante.

Hits Totales: En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por ambos equipos.

Hits Totales del Local: En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Local.

Hits Totales del Visitante: En esta apuesta debes especificar el número total de aciertos logrados por el equipo Visitante.

Gana la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, excepto cuando el equipo que golpea el segundo está ganando cuando el juego está suspendido o abandonado.

Total de carreras en la entrada X: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Puntaje de la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Marcador de la entrada actual / Hit en ½ entrada o en el siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada específica deben completarse a menos que se haya completado una carrera o se haya realizado un hit, cuando el juego sea suspendido o abandonado.

Equipo con el mayor número de hits en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Hits totales en la entrada actual o la siguiente o total de carreras en la entrada actual o la siguiente: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Líder después de x entrada: La primera y la segunda parte de la entrada especificada deben completarse, a menos que la apuesta ya haya sido liquidada.

Mercados de 'Primero en anotar X'/totales del equipo/Hits Totales: Se aplicará la regla de las 8½ entradas, a menos que las apuestas ya se hayan resuelto o que los finales naturales (p. Ej., Sin suspender el partido) del partido determinen las apuestas.
Si un partido llega a un empate y el final natural del partido (p. Ej. Sin suspender el partido) requiere un ganador, las apuestas en los mercados 'Carrera hasta xx' serán anuladas. Por ejemplo, si un juego de la MLB se suspende o se abandona, o se suspende con un marcador de 3-3 después de 10 entradas, las apuestas en la cuarta carrera se anularán. Las apuestas en los mercados de 5, 6 o 7 carreras se liquidarán como nulas.

Siguiente equipo en anotar: En el caso de que se suspenda el partido, se valorarán todas las apuestas a carreras que ya se hayan anotado. Las apuestas en la próxima carrera en el momento de la suspensión o abandono serán anuladas.

Margen de victoria: Se aplicará la regla de las 8 1⁄2 entradas. Incluye entradas adicionales para MLB (Major League Baseball). Para MLB, un juego que termina en empate, las apuestas que no ofrecen una opción de empate serán anuladas; en el caso de eventos que no sean de la MLB en los que el juego pueda terminar en empate, esa opción estará disponible.

Cuando será anotada la primera carrera: Predice en qué inning será anotada la primera carrera.

Ganador y Total: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debes predecir quién ganará el partido y cuántas carreras totales (más / menos) se anotarán en el partido.

IMPORTANTE: Le recomendamos que considere el siguiente ejemplo en el mercado de margen de ganancia en nuestro modo de juego en vivo. Nuestra plataforma puede mostrar el mercado de la siguiente manera: +3 (carreras), -3 (carreras) Donde el signo (+) significa equipo local y el signo (-) equipo visitante, > = + 3 and <= -3 donde el primero significa más o igual a 3 carreras del equipo local y el segundo menor o igual a 3 carreras del equipo visitante.

Máximo número de carreras consecutivas: Se debe predecir qué equipo marcará la mayor cantidad de carreras consecutivas.

Carreras exactas en la entrada con más carreras: Se tiene que predecir el número exacto de carreras en la entrada con la puntuación más alta.

Rango de carreras: Se debe predecir un rango dentro del cual estarán las carreras totales del evento.

Resultado del X lanzamiento: Se debe predecir el resultado del lanzamiento mencionado.

Hit en el lanzamiento X: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Home run en el lanzamiento: Se debe predecir si habrá un hit en el lanzamiento mencionado o no.

Bases O/U: Tienes que predecir si el número total de bases ganadas durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Home runs O/U: Tiene que pronosticar si los home runs registrados por ambos equipos serán superiores o inferiores a una línea establecida.

Home runs O/U del equipo local: En esta apuesta debe especificar si el número total de home runs conseguidos por el equipo local será superior o inferior a una línea fija.

Home runs O/U del equipo visitante: En esta apuesta debe especificar si el número total de home runs conseguidos por el equipo visitante será superior o inferior a una línea fija.

Individuales O/U del equipo local: Tiene que predecir si los individuales del equipo local estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Individuales O/U del equipo visitante: Tienes que predecir si los individuales del equipo visitante superarán o no la línea establecida.

Dobles del equipo local O/U: Tienes que predecir si los dobles del equipo local superarán o no la línea establecida.

Dobles del equipo visitante O/U : Tienes que predecir si los dobles que el equipo visitante registrará estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Triples del equipo local O/U : Tienes que predecir si los triples que el equipo local registrará estarán por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases del equipo local O/U: Tienes que predecir si el total de bases que el equipo local conseguirá estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases del equipo visitante O/U: Tienes que predecir si el total de bases que el equipo visitante conseguirá estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Strikeouts del equipo local por lanzadores O/U: Tienes que predecir si el total de strikeouts registrados por los lanzadores del equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Strikeouts del equipo visitante por lanzadores O/U: Tienes que predecir si el total de strikeouts registrados por los lanzadores del equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases robadas del equipo local O/U: Tienes que predecir si el total de bases robadas registradas por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases robadas del equipo visitante O/U: Tienes que predecir si el total de bases robadas registradas por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBI O/U del equipo local: Tienes que predecir si el total de carreras bateadas (RBI) registradas por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBI O/U del equipo visitante: Tienes que predecir si el total de carreras bateadas (RBIs) registradas por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U del equipo local: Tienes que predecir si el total de Batter Walks registrados por el equipo local estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U del equipo visitante: Tienes que predecir si el total de Batter Walks registrados por el equipo visitante estará por encima o por debajo de la línea establecida.

¿Registrará el equipo local el primer hit del partido?: Tienes que predecir si el equipo local registrará el primer hit del partido.

¿Registrará el equipo visitante el primer hit del partido?: Tienes que predecir si el equipo visitante registrará el primer hit del partido.

¿Registrará el equipo local la primera carrera del partido?: Tienes que predecir si el equipo local registrará la primera carrera del partido.

¿Registrará el equipo visitante la primera carrera del partido?: Tienes que predecir si el equipo visitante registrará la primera carrera del partido.

¿Registrará el equipo local la primera carrera impulsada (RBI) del partido?: Tienes que predecir si el equipo local registrará la primera carrera impulsada (RBI) del partido.

¿Registrará el equipo visitante la primera carrera impulsada (RBI) del partido?: Tienes que predecir si el equipo visitante registrará la primera carrera impulsada (RBI) del partido.

¿Registrará el equipo local el primer home run del partido?: Tienes que predecir si el equipo local registrará el primer home run del partido.

¿Registrará el equipo visitante el primer home run del partido?: Tienes que predecir si el equipo visitante registrará el primer home run del partido.

Strikeouts por lanzadores O/U: Tienes que predecir si el número total de strikeouts por lanzadores registrados estará por encima o por debajo de la línea establecida.

RBIs O/U: Tienes que predecir si el número total de carreras bateadas (RBIs) registradas estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Batter Walks O/U: Tienes que predecir si el número total de Batter Walks registrados estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases Robadas O/U: Tienes que predecir si el número total de Bases Robadas registradas estará por Encima o por Debajo de la línea establecida.

Equipo local/visitante – Sencillos Más / Menos: Se debe predecir si el número total de sencillos logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Equipo local/visitante – Dobles Más / Menos: Se debe predecir si el número total de dobles logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Equipo local/visitante – Triples Más / Menos: Se debe predecir si el número total de triples logrados por el equipo local/visitante será superior o inferior a la línea establecida.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir al ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado de la primera mitad del partido.

Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el marcador final será superior a un número determinado de carreras, exactamente ese número de carreras, o inferior a dicho número de carreras.

Primer equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará primero durante el partido.

Equipo local – Par / Impar: Se debe predecir si el número total de carreras anotadas por el equipo local durante el partido (incluyendo entradas extra) será par o impar.

Equipo visitante – Par / Impar: Se debe predecir si el número total de carreras anotadas por el equipo visitante durante el partido (incluyendo entradas extra) será par o impar.

Primera mitad / Final del partido: Se debe predecir qué equipo ganará en la primera mitad del partido y qué equipo ganará al final del partido.

Total de hits (incl. entradas extra): Se debe predecir el número total de hits registrados por ambos equipos, incluyendo las entradas extra.

Total de hits del equipo local (incl. entradas extra): Se debe predecir el número total de hits registrados por el equipo local, incluyendo las entradas extra.

Total de hits del equipo visitante (incl. entradas extra): Se debe predecir el número total de hits registrados por el equipo visitante, incluyendo las entradas extra.

MERCADOS POR ENTRADAS

X entrada- 1X2: Predecir el resultado de la entrada mencionada.

X entrada - total: En esta apuesta debes especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en la entrada mencionada.

X entrada - equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo marcará en la entrada mencionada.

X entrada - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la entrada mencionada sumando o restando el margen

indicado al resultado del partido.

X entrada- hits totales: Se debe predecir el número total de hits de la entrada mencionada.

X entrada -hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante de la entrada mencionada.

Entrada 1 a 5 - 1X2: Predice el resultado de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - total: Se debe especificar el número total de carreras logradas por ambos equipos en las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - Hándicap: Se debe predecir el ganador de las entradas 1 a 5 sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

Entrada 1 a 5 - hits totales: Se debe predecir el número total de hits de las entradas 1 a 5.

Entrada 1 a 5 - hits totales por equipo: Se debe predecir el número total de hits para el equipo local o visitante en las entradas 1 a 5.

Equipo en ganar más entradas: Se debe predecir qué equipo ganará más entradas en el partido.

Equipo con la entrada con mayor puntuación: Se debe predecir qué equipo tendrá la puntuación más alta en una sola entrada (o si habrá un empate).

Habrá entradas extra: Se debe predecir si el evento (sí-no) tendrá entradas extra.

Primeras x entradas 1x2 & 1x2: Se debe predecir el resultado de las primeras X entradas, así como el resultado al final del partido.

Ambos equipos en anotar más de x.5 carreras: Se debe predecir si ambos equipos anotarán más de X carreras en el partido o no.

Primero en anotar X carreras: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X carreras.

Equipo local bateará en la novena entrada: Se debe predecir si el equipo local batea en la novena entrada.

Total de entradas sin carreras: Se debe predecir cuántas entradas terminarán sin anotar (0-0).

Entrada con más carreras: Se debe predecir cuál será la entrada con la puntuación más alta.

¿Cuándo se decidirá el encuentro?: Se debe predecir en qué entrada se decidirá el partido.

Próxima entrada hit (sí/no): Tienes que pronosticar si habrá un hit en la próxima entrada.

Hit de la X entrada (sí/no): Tienes que pronosticar si habrá hit en la X entrada.

Entrada Z – Par / Impar: Se debe predecir si el total combinado de carreras anotadas por ambos equipos en la entrada especificada será par o impar.

Entradas {desde} a {hasta} – Ganador: Se debe predecir qué equipo anotará más carreras dentro del rango

de entradas especificado.

Entrada X – Equipo local anota: Se debe predecir si el equipo local anotará una carrera en la entrada especificada.

Entrada X – Equipo visitante anota: Se debe predecir si el equipo visitante anotará una carrera en la entrada especificada.

Carrera a X: Se debe predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número de carreras especificado.

Primer equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará primero en el partido.

Equipo con la entrada de mayor anotación: Se debe predecir qué equipo tendrá la entrada con mayor número de carreras en el partido.

Entradas {desde} a {hasta} – Hándicap: Se debe predecir el resultado tras aplicar el hándicap al rango de entradas especificado.

Más / Menos ponches en la entrada X: Se debe predecir si el número total de ponches en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Más / Menos bateadores en la entrada X: Se debe predecir si el número total de bateadores en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Lanzador del equipo local – 3+ ponches – Entrada X: Se debe predecir si el lanzador del equipo local registrará 3 o más ponches en la entrada X.

Lanzador del equipo visitante – 3+ ponches – Entrada X: Se debe predecir si el lanzador del equipo visitante registrará 3 o más ponches en la entrada X.

Equipo local anota carrera – Entrada X: Se debe predecir si el equipo local anotará una carrera en la entrada X.

Equipo visitante anota carrera – Entrada X: Se debe predecir si el equipo visitante anotará una carrera en la entrada X.

Equipo local – Número exacto de bateadores – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de bateadores del equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de bateadores – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de bateadores del equipo visitante en la entrada X.

Equipo local – Número exacto de hits – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de hits logrados por el equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de hits – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de hits logrados por el equipo visitante en la entrada X.

Equipo local – Hits Más / Menos – Entrada X: Se debe predecir si el número de hits del equipo local en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Hits Más / Menos – Entrada X: Se debe predecir si el número de hits del equipo visitante en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo local – Rangos de lanzamientos realizados – Entrada X: Se debe predecir en qué rango se ubicará el número de lanzamientos realizados por el equipo local durante la entrada X.

Equipo visitante – Rangos de lanzamientos realizados – Entrada X: Se debe predecir en qué rango se ubicará el número de lanzamientos realizados por el equipo visitante durante la entrada X.

Equipo local – Lanzamientos realizados Más / Menos – Entrada X: Se debe predecir si el número de lanzamientos realizados por el equipo local en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Lanzamientos realizados Más / Menos – Entrada X: Se debe predecir si el número de lanzamientos realizados por el equipo visitante en la entrada X será superior o inferior al número especificado.

Equipo local – Número exacto de ponches – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de ponches registrados por el equipo local en la entrada X.

Equipo visitante – Número exacto de ponches – Entrada X: Se debe predecir el número exacto de ponches registrados por el equipo visitante en la entrada X.

El equipo que anote primero gana el juego: Debes predecir si el equipo que anote primero ganará el juego.

Hit en la parte baja de la 1.ª entrada: Debes predecir si habrá un hit en la parte baja de la primera entrada.

Carrera en la parte alta de la 1.ª entrada: Debes predecir si habrá una carrera en la parte alta de la primera entrada.

Entrada Z - Hits 1X2: Debes predecir si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos equipos registrará más hits en la entrada especificada.

Triples: Debes predecir el número total de triples en el juego.

Una carrera en la entrada X: Debes predecir si se anotará al menos una carrera en la entrada especificada.

Ambos equipos anotarán (incl. entradas extra): Debes predecir si ambos equipos anotarán, incluyendo las entradas extra.

Último equipo en anotar (incl. entradas extra): Debes predecir qué equipo anotará la última carrera, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en la entrada especificada.

Entrada Z - Doble oportunidad: Debes predecir dos posibles resultados entre victoria del Equipo Local, empate o victoria del Equipo Visitante en la entrada especificada.

Marcador exacto (incl. entradas extra): Debes predecir el marcador exacto.

Equipo Local ganará y Total (incl. entradas extra): Debes predecir si el Equipo Local ganará y el número total de carreras, incluyendo las entradas extra.

Equipo Visitante ganará y Total (incl. entradas extra): Debes predecir si el Equipo Visitante ganará y el número total de carreras, incluyendo las entradas extra.

Hits 1X2 (incl. entradas extra): Debes predecir qué equipo registrará más hits en el juego.

Hándicap de hits: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de hits especificado Doble oportunidad de hits: Debes predecir dos posibles resultados entre victoria en hits del Equipo Local, empate o victoria en hits del Equipo Visitante.

Entrada Z - Hándicap de hits: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de hits especificado en la entrada indicada.

Jonrones 1X2 (incl. entradas extra): Debes predecir si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos equipos conectará más jonrones, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - Equipo Visitante realizará un hit: Debes predecir si el Equipo Visitante realizará un hit en la entrada especificada.

Entrada Z - Equipo Local realizará un hit: Debes predecir si el Equipo Local realizará un hit en la entrada especificada.

Entrada Z - Cualquier bateador del Equipo Local llegará a base: Debes predecir si cualquier bateador del Equipo Local llegará a base en la entrada especificada.

Entrada Z - Cualquier bateador del Equipo Visitante llegará a base: Debes predecir si cualquier bateador del Equipo Visitante llegará a base en la entrada especificada.

Impar/Par: Debes predecir si el número total de carreras será impar o par.

Total (más/exactamente/menos) (incl. entradas extra): Debes predecir si el número total de carreras será superior, exactamente igual o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Entrada Z - Número de carreras: Debes predecir el número total de carreras anotadas en la entrada especificada.

Margen de victoria (incl. entradas extra): Debes predecir el margen de victoria, incluyendo las entradas extra.

MERCADOS ESPECIALES POR JUGADOR

Todos los mercados especiales de jugadores de béisbol se liquidan según la fuente oficial correspondiente.
La(s) posible(s) entrada(s) extra(s) jugada(s) se incluye(n) en la determinación de todos los mercados disponibles.

Todos los mercados de la sección Especiales de Jugadores siguen esta regla: Si el jugador de la lista no está en la alineación inicial del partido, las apuestas se valoran como nulas.

Mercados H2H de jugadores: Si el jugador de la lista no participa en absoluto en el partido, las apuestas se anularán. En caso de empate entre los jugadores, las apuestas serán canceladas.

Ponches de Jugador: Se debe predecir la cantidad de ponches que hará el jugador específico.

Ponches de Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos ponches hará el jugador específico.

Hits del Jugador: Se debe Consiste en predecir al menos cuántos golpes dará el jugador específico.

Bases totales del Jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántas bases totales hará el jugador específico.

Hits + Runs + Rbi del jugador: Consiste en predecir la cantidad de Hits, carreras y Rbi combinados que hará el jugador específico.

Hits + runs + rbi del jugador (Mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos hits, carreras y rbi combinados hará el jugador específico.

Cuadrangulares de Jugador (mínimo): Consiste en predecir al menos cuántos cuadrangulares hará el jugador específico.

H2H bases totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más bases totales en el partido.

H2H ponches totales: Consiste en predecir cuál de los jugadores mencionados registrará más ponches en el partido.

Hits del Jugador + total de bases: Consiste en predecir la cantidad de golpes combinados y el total de bases que hará el jugador específico.

Total de bases del jugador + carreras + rbi: Consiste en predecir la cantidad de bases, carreras y rbi totales combinados que hará el jugador específico.

Batter Hits: Consiste en predecir la cantidad de hits que registrará el batter específico.

Batter Total de Bases: Consiste en predecir la cantidad de bases totales que registrará el batter específico.

Ponches de Lanzador: Consiste en predecir la cantidad de ponches que registrará el lanzador específico.

Resultado de la N-ésima vez al bat del X jugador: Tienes que pronosticar el resultado de la N-ésima vez al bat del X-ésimo jugador.

X jugador en poncharse N enésima vez al bat: Tienes que pronosticar si el x-ésimo jugador se ponchará en su N-ésima vez al bate.

Más bases totales: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de bases totales.

Más ponches totales: Tienes que pronosticar qué equipo registrará la mayor cantidad de ponches totales.

Carreras del Jugador: Consiste en predecir cuántas carreras registrará el jugador específico

Pitcher Total de Hits Permitidos: El total de hits permitidos por un lanzador, indica el número de hits que el lanzador permite a los bateadores contrarios durante su tiempo en el plato.

Pitcher Carreras Limpias Permitidas O/U: Usted tiene que predecir el número total de carreras permitidas por un lanzador específico durante el juego será superior o inferior a una línea establecida.

Pitcher Hits Permitidos O/U: Tienes que predecir si el número de hits que un lanzador específico permite estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Home Runs O/U: Tienes que predecir si el número total de Home Runs conseguidos por un jugador específico estará Por Encima o Por Debajo de una línea establecida.

RBI O/U: Tienes que predecir si el número total de RBIs conseguidos por un jugador específico estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Pitcher Outs O/U: Tienes que predecir si un lanzador registrará Más o Menos de un número determinado de outs antes de ser sacado del partido.

Bases por bolas del bateador - Más/Menos (O/U): Tienes que predecir si el total de paseos conseguidos por un jugador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Hits + Runs + RBIs O/U: Tienes que predecir si el total de Hits, Runs y Runs Batted In (RBI) combinados conseguidos por un bateador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

Hits/No Hits O/U: Tienes que predecir si el total de Hits o No Hits conseguidos por un bateador específico durante el partido estará por encima o por debajo de una línea establecida.

¿Registrará el Pitcher Z el primer strikeout?: Tienes que predecir si el Pitcher Z registrará el primer strikeout del partido.

¿Registrará el Pitcher Z la primera Earned Run?: Tienes que predecir si el lanzador Z registrará la primera carrera ganada del partido.

Singles O/U: Tienes que predecir si el número total de Singles conseguidos por un jugador será superior o inferior a la línea establecida.

Dobles O/U: Tienes que predecir si el número total de Dobles conseguidos por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Triples O/U: Tienes que predecir si el número total de triples conseguidos por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Bases O/U: Tienes que predecir si el número total de bases conseguidas por un jugador estará por encima o por debajo de la línea establecida.

Carreras del bateador: Se debe predecir el número de carreras anotadas por un bateador específico.

Sencillos: Se debe predecir el número de sencillos conectados por un bateador específico.

Bases robadas del bateador Más / Menos: Se debe predecir si el total de bases robadas por un bateador será superior o inferior al número especificado.

Dobles: Se debe predecir el número de dobles conectados por un bateador específico.

Carreras limpias permitidas por el lanzador: Se debe predecir el número de carreras limpias concedidas por un lanzador específico.

Lanzador – Hits permitidos Más / Menos: Se debe predecir si el número de hits permitidos por el lanzador será superior o inferior al número especificado.

Ponches del lanzador: Se debe predecir el número de ponches registrados por un lanzador específico.

Lanzador – Outs Más / Menos: Se debe predecir si el número de outs registrados por el lanzador será superior o inferior al número especificado.

Bateador – Hits + Carreras + RBIs Más / Menos: Se debe predecir si el total combinado de hits, carreras y RBIs del bateador será superior o inferior al número especificado.

Bases por bolas otorgadas por el lanzador Más/Menos (O/U): Se debe predecir si el total de bases por bolas otorgadas por el lanzador será superior o inferior al total especificado.

Bases por bolas/Golpeado por lanzamiento Más/Menos (O/U) (incl. entradas extra): Se debe predecir si el número total de bases por bolas y bateadores golpeados por lanzamiento será superior o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Jugador conectará un jonrón: Se debe predecir si el jugador seleccionado conectará un jonrón.

Jugador registrará un hit: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará un hit.

Jugador registrará 2+ hits: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 2 o más hits.

Jugador registrará 3+ hits: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 3 o más hits.

Jugador registrará 4+ hits: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 4 o más hits.

Jugador conectará 2+ jonrones: Se debe predecir si el jugador seleccionado conectará 2 o más jonrones.

Jugador registrará una carrera impulsada (RBI): Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará una carrera impulsada (RBI).

Jugador conectará un sencillo: Se debe predecir si el jugador seleccionado conectará un sencillo.

Jugador registrará una carrera: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará una carrera.

Jugador registrará 2+ bases: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 2 o más bases totales.

Jugador registrará 3+ bases: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 3 o más bases totales.

Jugador registrará 4+ bases: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 4 o más bases totales.

Jugador registrará 5+ bases: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 5 o más bases totales.

Jugador registrará 2+ carreras: Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 2 o más carreras.

Jugador registrará 2+ carreras impulsadas (RBI): Se debe predecir si el jugador seleccionado registrará 2 o más carreras impulsadas (RBI).

Ponches del bateador Más/Menos (O/U) (incl. entradas extra): Se debe predecir si el total de ponches del bateador será superior o inferior al total especificado, incluyendo las entradas extra.

Marcas de jonrones del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de jonrones.

Marcas de ponches del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de ponches.

Marcas de bases totales del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases totales.

Marcas de hits del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de carreras del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de carreras impulsadas (RBI) del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras impulsadas (RBI).

Marcas de hits/carreras/RBI del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada combinada de hits, carreras y RBI.

Marcas de ponches del jugador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de ponches.

Marcas de ponches del lanzador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de ponches.

Marcas de sencillos: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de sencillos.

Marcas de dobles: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de dobles.

Marcas de jonrones: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de jonrones.

Marcas de bases totales del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases totales.

Marcas de hits del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de hits permitidos por el lanzador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de hits.

Marcas de carreras limpias permitidas por el lanzador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de outs del lanzador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de outs.

Marcas de carreras del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras.

Marcas de RBI: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de carreras impulsadas (RBI).

Marcas de bases robadas del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases robadas.

Marcas de ponches del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de ponches.

Marcas de bases por bolas del bateador: Se debe predecir si el jugador seleccionado alcanzará la marca especificada de bases por bolas.

Lanzador registrará la victoria: Se debe predecir qué lanzador será acreditado con la victoria.

¿El jugador N registrará el primer hit?: Se debe predecir si el jugador especificado registrará el primer hit del partido.

¿El pitcher N registrará la primera carrera?: Se debe predecir si el pitcher especificado registrará la primera carrera del partido.

¿El pitcher N registrará el primer home run?: Se debe predecir si el pitcher especificado registrará el primer home run del partido.

¿El pitcher N registrará el primer RBI?: Se debe predecir si el pitcher especificado registrará el primer RBI del partido.

OTROS MERCADOS

¿A qué velocidad se lanzará el siguiente lanzamiento?: Tienes que predecir el rango de velocidad a la que el lanzador lanzará la bola en el lanzamiento específico. Hay 5 posibles resultados: Menos de 80 mph, entre 80-89 mph, entre 90-95 mph, entre 96-99 mph, mayor de 99 mph.

Resultado del lanzamiento
1. La interferencia del catcher anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga.

¿Cuál será el siguiente tipo de lanzamiento?: Tienes que predecir el tipo de lanzamiento que lanzará el pitcher en el lanzamiento específico. Hay 7 los posibles resultados: Bola rápida, cutter, sinker, curva, slider, changeup, otro.

Resultado del lanzamiento
1. La interferencia del receptor anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de

resultado de lanzamiento.
3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga.
a) Sweepers y slurves se resolverán como sliders.
b) Cualquier otro lanzamiento no mencionado explícitamente en las opciones de mercado se clasificará como «Otros».

¿Cuál será el resultado del atbat?: Tienes que predecir el resultado del bateador mencionado en la aparición en el plato mencionada. Hay 9 posibles resultados: home run, strikeout buscando, single, triple, fly out, walk, strikeout swinging, doble, ground out.

Resultado al bate
1. El At-Bat debe ocurrir en la entrada especificada contra el lanzador especificado. En caso contrario, las Apuestas serán anuladas.
2. Si la entrada finaliza antes de que concluya el bateo (es decir, si un corredor de base es corredor de base capturado o eliminado), las apuestas serán canceladas.
3. Las apuestas serán anuladas en caso de una caminata intencional automática.
4. La interferencia del receptor se considerará como un error.

¿Cuál será el próximo lanzamiento?: Tienes que predecir el resultado del lanzamiento específico. Hay 4 posibles resultados: strike, ball, inplay hit, inplay out.

Resultado del lanzamiento
1. La interferencia del receptor anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
2. La violación del reloj de lanzamiento por parte del lanzador o bateador anulará todos los mercados de resultado de lanzamiento.
3. Los resultados de velocidad y tipo de lanzamiento se basarán en las estadísticas oficiales de la liga.

Bateador X - Plato Z - Llegar a la base: Tienes que predecir si el Bateador X alcanzará la base con éxito durante una determinada aparición en el plato o número de apariciones.

¿Cuál será el resultado del bateo (4 opciones)? Bateador X - Plato Z:
- ➔ **Hit:** (El bateador hace contacto con la bola y alcanza al menos la primera base a salvo sin error de la defensa)
- ➔ **Walk:** (El lanzador lanza cuatro bolas. Lanzamientos fuera de la zona de strike a los que el bateador no hace swing), y el bateador llega a 1ª base gratis)
- ➔ **Strike:** (Un lanzamiento que cuenta en contra del bateador)
- ➔ **Inplay Out:** (El bateador golpea la bola dentro del terreno de juego, pero es lanzado/etiquetado out antes de alcanzar una base)

¿Cuál será el tipo del próximo hit? Lanzador N - Bateador N - Turno al bate N | Lanzamiento N: Se debe predecir el tipo del próximo hit después del lanzamiento especificado en el enfrentamiento indicado entre el lanzador y el bateador.

BÉISBOL MERCADOS DE OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo dado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador División / Conferencia: Se debe predecir el ganador de la división o conferencia determinada de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Puntos en la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos puntos (más / menos) acumulará el

equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

H2H -Puntaje exacto de la serie: Se debe predecir el resultado final de la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - ¿Cuándo acabará la serie?: Se debe predecir en cuántos partidos terminará la serie de partidos entre los 2 equipos indicados. A los efectos de informar se considerarán válidos únicamente los sitios oficiales de cada competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

¿Llegarán a las eliminatorias? - Equipo: Se debe predecir si el equipo mencionado llegará a los playoffs del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

RUGBY / RUGBY LEAGUE

A menos que se especifique lo contrario, todas las apuestas en partidos de Rugby / Rugby League se calculan para 80 minutos de juego, lo que incluye cualquier tiempo adicional agregado por el árbitro, si un partido se suspende antes del final del tiempo reglamentario, todas las apuestas en ese partido serán anuladas. En caso de que el partido no se complete dentro de las 48 horas, excepto por aquellos mercados que ya se hayan liquidado.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en acertar el equipo ganador sin tener en cuenta el empate, lo que significa que, si el partido termina en empate, se devolverá el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como anulada.

Hándicap (2 way): apuesta en la que se debe decidir el ganador del partido con un margen de gol dado. La puntuación correcta se suma o resta de los puntos propuestos en el hándicap, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Hándicap (3 way): Se debe predecir el resultado final del partido teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis, aplicando las reglas generales del hándicap de 3 opciones. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Medio tiempo/Tiempo completo: Se debe predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Mitad con mayor puntuación: Se debe predecir cuál de las dos mitades del partido tendrá una mayor cantidad de puntos.

Impar/Par: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Rango de puntos: Se debe predecir el rango de puntos durante el partido.

¿Clasificará?: Se debe predecir si el equipo elegido se clasificará para la siguiente fase del torneo.

¿Qué equipo ganará la final?: Se debe predecir qué equipo ganará la final del torneo seleccionado.

¿Qué equipo ganará el 3er lugar?: Se debe predecir qué equipo se clasificará en la tercera posición en el torneo seleccionado.

¿Qué equipo gana el resto del partido?: Se debe predecir quién ganará el resto del partido. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación a efectos de la apuesta comienza como 0:0 independientemente de la puntuación real del partido en ese momento.

Prórroga - 1x2: Se debe predecir qué equipo ganará el tiempo extra del juego.

Primera jugada anotadora (Pre-partido): Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos del partido. Hay 6 posibles resultados:

- ➔ Equipo local con intento
- ➔ Equipo local con un intento
- ➔ Equipo local con un drop goal
- ➔ Equipo visitante con intento
- ➔ Equipo visitante con un intento
- ➔ Equipo visitante con un drop goal

Primero en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante el partido.

Próxima jugada puntuable (en vivo): Se debe predecir cómo se anotarán los puntos X en el partido. Hay 6 posibles resultados:

- ➔ Equipo local con intento
- ➔ Equipo local con un intento
- ➔ Equipo local con un drop goal
- ➔ Equipo visitante con intento
- ➔ Equipo visitante con un intento
- ➔ Equipo visitante con un drop goal

Primer tipo de puntuación: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante el partido. Hay 3 posibles resultados:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop

Último tipo de puntuación del juego: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos del partido. Hay 4 posibles resultados:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop
- ➔ Con conversión

Última puntuación: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante el partido. Hay 10 posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Local con conversión
- ➔ Equipo Local con conversión perdida
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con conversión
- ➔ Equipo Visitante con conversión perdida

Equipo que marcará primero: Se debe predecir qué equipo marcará primero durante el partido.

Equipo que marcará último: Se debe predecir qué equipo anotará el último durante el partido.

Mitad/final con cualquiera de los empates: Se debe predecir el resultado de la primera mitad y de la segunda mitad.

Ambas mitades - Primera anotación: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera y la segunda mitad Hay 6 posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal

Cualquiera de las dos mitades - Primer puntaje: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera o la segunda mitad. Hay 6 posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con intento

➔ Equipo Visitante con penalización
➔ Equipo Visitante con drop goal

Ambas mitades - Primer tipo de puntuación: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera y la segunda mitad. Hay 3 posibles resultados:
➔ Con intento
➔ Con penalización
➔ Con gol de drop

Cualquiera de las dos mitades: primer tipo de puntuación: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera o la segunda mitad. Hay 3 posibles resultados:
➔ Con intento
➔ Con penalización
➔ Con gol de drop

Ambas mitades - Hándicap: Apuesta en la que se debe decidir el ganador del primer y segundo tiempo con un margen de gol respectivo. El puntaje correcto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Cualquiera de las dos mitades - Hándicap: Apuesta en la que se debe decidir el ganador de la primera o la segunda mitad con un margen de gol respectivo. El puntaje correcto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Ambas mitades - Último tipo de resultado del juego: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera y la segunda mitad. Hay 4 posibles resultados:
➔ Con intento
➔ Con penalización
➔ Con gol de drop
➔ Con conversión

Cualquiera de las dos mitades: último tipo de puntuación del juego: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera o la segunda mitad. Hay 4 posibles resultados:
➔ Con intento
➔ Con penalización
➔ Con gol de drop
➔ Con conversión

Ambas mitades - Último resultado: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera y la segunda mitad. Hay 10 posibles resultados:
➔ Equipo Local con intento
➔ Equipo Local con penalización
➔ Equipo Local con drop goal
➔ Equipo Local con conversión
➔ Equipo Local con conversión perdida
➔ Equipo visitante con intento
➔ Equipo visitante con penalización
➔ Equipo visitante con drop goal
➔ Equipo visitante con conversión

➔ Equipo visitante con conversión perdida

Cualquiera de las dos mitades - Último puntaje: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera o la segunda mitad. Hay 10 posibles resultados:

➔ Equipo Local con intento
➔ Equipo Local con penalización
➔ Equipo Local con drop goal
➔ Equipo Local con conversión
➔ Equipo Local con conversión perdida
➔ Equipo visitante con intento
➔ Equipo visitante con penalización
➔ Equipo visitante con drop goal
➔ Equipo visitante con conversión
➔ Equipo visitante con conversión perdida

Ambas mitades - Resultado del partido: Se debe predecir el resultado de la primera mitad y de la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades - Resultado del partido: Se debe predecir el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad.

Ambas mitades - carrera hacia x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X puntos durante la primera y segunda mitad del partido.

Ambas mitades: carrera hacia x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X puntos durante la primera o la segunda mitad del partido.

Ambas mitades - Equipo que marca primero: Se debe predecir qué equipo marcará primero durante la primera y la segunda parte.

Cualquiera de las dos mitades: equipo que anotará primero: Se debe predecir en cualquiera de las dos mitades, el equipo que anotará primero.

Ambas mitades - Equipo que marca último: Se debe pronosticar qué equipo marcará último durante la primera y la segunda parte.

Cualquiera de las dos mitades: equipo que anotará último: Se debe predecir qué equipo anotará el último durante la primera o la segunda mitad.

Goles totales - Equipo local/visitante: Se debe predecir cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante el partido.

Ambas mitades / Total Equipo local/visitante: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante la primera mitad y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total del equipo local/visitante: Se debe predecir si el número total de puntos anotados

por el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior a la distribución indicada.

Ambas mitades - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante la primera y segunda mitad es un número par o impar, si el resultado es “0:0”, las apuestas se cuentan como “pares”.

Ambas mitades - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquiera de las dos mitades: par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad es un número par o impar; si el resultado es “0:0”, las apuestas se cuentan como “pares”.

Ambas mitades - Equipo local/visitante - Gotas totales de caída: Se debe predecir cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades - Equipo local/visitante - Total de goles de caída: Se debe predecir cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades - Equipo local/visitante - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante el resultado de la primera mitad y el resultado de la segunda mitad es un número par o impar, si el resultado es "0:0", las apuestas se cuentan como "pares".

Cualquiera de las dos mitades - Equipo local/visitante - Par/Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local/visitante durante el resultado de la primera mitad o de la segunda mitad es un número par o impar; si el resultado es "0:0", las apuestas se cuentan como " incluso".

Ambas mitades - ganan: Se debe predecir si el equipo local o visitante ganará en ambas mitades.

1.er tiempo - En cualquier momento, anotador del try: Se debe pronosticar qué jugador marcará durante la primera parte.

2do tiempo - En cualquier momento, anotador del try: Se debe pronosticar qué jugador marcará durante la segunda parte.

Ambas mitades - En cualquier momento el anotador del ensayo: Se debe predecir qué jugador anotará durante las dos mitades.

Primera mitad - margen de victoria: Tienes que predecir el margen ganador al final de la primera mitad.

Primera mitad - intervalo de puntos: Tienes que predecir el total de puntos anotados en la primera mitad del partido.

Equipo que marcará en ambas mitades: Tienes que predecir si un equipo específico marcará en ambas mitades del partido

Equipo que ganará cualquiera de las dos mitades: Tienes que pronosticar si un equipo ganará la primera o la segunda parte del partido. El equipo puede ganar una de las mitades y la apuesta tendrá éxito. No importa lo que ocurra en la otra mitad, siempre que el equipo gane al menos una mitad.

Margen de victoria (x): Tienes que predecir que el margen de victoria del equipo ganador será exactamente de x puntos.

Rango de puntos: pronostique el rango de puntos por el que un equipo ganará el partido.

Tiempo extra - 1x2: tiene que pronosticar el resultado de un partido después del tiempo reglamentario, incluida cualquier prórroga (tiempo extra) que pueda jugarse si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario.

Hándicap a 2 bandas: Tienes que predecir qué equipo ganará después de sumar o restar la diferencia indicada al resultado, con sólo dos resultados posibles. No se incluye el empate.

Equipo local - Total de puntos: Tienes que predecir si el total de puntos anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido.

Equipo visitante - Total de puntos: Tienes que predecir si el total de puntos anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior a un número determinado.

Equipo Local - margen de victoria: Tienes que predecir cuántos puntos tendrá más el equipo local que el visitante al final del partido.

Equipo Visitante - margen de victoria: Tienes que predecir cuántos puntos tendrá más el equipo visitante que el local al final del partido.

Puntos totales de ambos equipos: Tienes que predecir si el total de puntos anotados tanto por el equipo local como por el visitante durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido.

Mitad más goleadora: Tienes que predecir qué mitad tendrá el mayor número total de puntos marcados.

Equipo visitante – Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo visitante durante el partido será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Equipo local – Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local durante el partido será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Expulsión: Se debe predecir si un jugador será expulsado durante el partido.

Jugador anota 2 o más: Se debe predecir si un jugador anotará 2 o más tries durante el partido.

Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el total de puntos anotados será superior, inferior o exactamente un número específico.

Ganar a cero: Se debe predecir si un equipo ganará el partido sin conceder ningún punto.

1X2 y Total: Se debe predecir tanto el resultado del partido (1X2) como si el total de puntos anotados será superior o inferior a la línea indicada.

¿Habrá tiempo extra?: Se debe predecir si el partido se irá a tiempo extra o no.

Jugador anota 3 o más: Se debe predecir si un jugador específico anotará 3 o más tries durante el partido.

Jugador anota 2 o más: Se debe predecir si un jugador específico anotará 2 o más tries durante el partido.

Equipo en anotar primero: Se debe predecir qué equipo anotará los primeros puntos del partido.

Hándicap 2 vías: Se debe predecir qué equipo ganará el partido tras aplicar el hándicap, con dos posibles resultados.

Hándicap 1X2: Se debe predecir el resultado del partido (1X2) tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Par / Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados en el partido, incluido el tiempo extra, será par o impar.

Rango de puntos: Se debe predecir si el total de puntos anotados en el partido se ubicará dentro de un rango específico predefinido.

Ambas mitades – Ganar: Se debe predecir si un equipo ganará ambas mitades del partido.

Ganar a cero: Se debe predecir si un equipo ganará el partido sin conceder ningún punto.

Margen de victoria: Se debe predecir el rango exacto de puntos por el cual un equipo ganará el partido.

Margen de victoria (4): Se debe predecir el rango del margen de victoria del partido, seleccionado entre cuatro opciones fijas.

Tarjeta amarilla en el juego: Debes predecir si se mostrará una tarjeta amarilla en el juego.

Primera interrupción: Debes predecir el primer tipo de interrupción en el juego.

Primer equipo en anotar y tipo de anotación (4 vías): Debes predecir el primer equipo en anotar y el tipo de jugada de anotación en el juego.

Primera anotación del juego: Debes predecir qué equipo anotará primero en el juego.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Apuesta sin empate: este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si la primera mitad resulta en un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

1er tiempo - Hándicap: apuesta en la que el ganador del primer tiempo debe decidirse con un margen de gol

respectivo. A los puntos propuestos en el hándicap se le suma o resta la puntuación correcta, y luego de dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Hándicap (3 opciones): Se debe predecir el resultado del 1er tiempo teniendo en cuenta el hándicap entre paréntesis. Por ejemplo, (0: 1) indica que el equipo visitante tiene un gol de ventaja, mientras que (1: 0) indica que el equipo local tiene un gol de ventaja.

1er tiempo - Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total del equipo: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

1er tiempo - Total de intentos: Se debe predecir si el número total de intentos anotados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

1er tiempo - Total de intentos del equipo: Se debe predecir si el número total de intentos anotados por el equipo local o visitante durante el primer tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Primera mitad - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad es un número par o impar, si el resultado es "0: 0", las apuestas se cuentan como "pares".

1er tiempo - qué equipo gana el resto del 1er tiempo: Se debe predecir quién ganará el resto del 1er tiempo. Desde el momento en que se realiza la apuesta, la puntuación cuenta como 0:0 independientemente de la puntuación real del partido.

1er tiempo - margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria en el primer tiempo del partido para el equipo local o visitante, o si el partido termina en empate.

Primera mitad - Primer equipo en anotar x puntos: Se debe predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad - Try - 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los tries logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Primera mitad - Try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido gana el equipo local o el equipo visitante gana).

1er tiempo - Try -Apuesta sin empate: Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el primer tiempo termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si la primera mitad de los intentos logrados resulta en un empate, la apuesta se liquidará como anulada.

1er tiempo - try - Hándicap: La apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

1er tiempo - Try - Hándicap (3-Way): La apuesta en la que el ganador del primer tiempo en los tries

conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los intentos propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Primera mitad - Try - Impar/Par: Se debe predecir si el resultado de la primera mitad en try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "par".

Primera mitad - Primer marcador: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera mitad. Hay 6 posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal

Primera mitad - Primer tipo de puntuación: Se debe predecir cómo se anotarán los primeros puntos durante la primera mitad. Hay 3 posibles resultados:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop

Primera mitad - último tipo de puntaje del juego: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera mitad. Hay 4 posibles resultados:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop
- ➔ Con conversión

Primera mitad - Último marcador: Se debe predecir cómo se anotarán los últimos puntos durante la primera mitad. Hay 10 posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Local con conversión
- ➔ Equipo Local con conversión perdida
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con conversión
- ➔ Equipo Visitante con conversión perdida

Primera mitad - carrera hacia x intentos: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera mitad del partido.

Primera mitad - Equipo que marca primero: Se debe predecir qué equipo marcará primero durante la primera parte.

Primera mitad ¿qué equipo que anotará el primer try?: Se debe predecir qué equipo anotará el primer try

durante la primera mitad.

Primera mitad - Equipo que marca último: Se debe predecir qué equipo marcará el último durante la primera parte.

Primera mitad - Equipo que anotará el último try: Se debe predecir qué equipo anotará el último try durante la primera mitad.

Primera mitad - Equipo local/visitante - Intentos pares/impares: Se debe predecir si el resultado de la Primera mitad en tries logrados por el equipo local/visitante es un número par o impar; si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "pares".

Primera mitad - Más intentos: Se debe predecir si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera mitad.

Primera mitad - Primer anotador de try: Se debe predecir qué jugador anotará el primer try durante la primera mitad.

Primera mitad - Equipo local/visitante - Primer anotador de try: Se debe predecir qué jugador del equipo local/visitante anotará el primer try durante la primera mitad.

Primera mitad - último anotador de try: Se debe predecir qué jugador anotará el último try durante la primera mitad.

Primera mitad - Equipo local/visitante - último anotador: Se debe predecir qué jugador del equipo local/visitante anotará el último try durante la primera mitad.

Primera mitad - Equipo local/visitante – Drop Goals totales: Se debe predecir cuántos drop goal anotará el equipo local/visitante durante la primera mitad.

Primera mitad - margen de victoria: Tienes que predecir el margen ganador al final de la primera mitad.

Primera mitad - intervalo de puntos: Tienes que predecir el total de puntos anotados en la primera mitad del partido.

Para clasificar: Tienes que predecir qué equipo se clasificará para la siguiente ronda, fase del torneo o para ganar una fase concreta de la competición.

Qué equipo ganará la final: Tienes que predecir qué equipo ganará el partido final de la competición.

Qué equipo ganará la final por el 3er puesto: Tienes que predecir cuál de los dos equipos termina en tercer lugar en la general del torneo.

Qué equipo gana el resto del partido: Tienes que predecir el ganador de un partido después de que ocurra un evento específico.

Margen de ganancias: Tienes que predecir el número exacto de puntos por los que un equipo ganará un partido durante el tiempo regular.

Rango de puntos: Prediga el rango de puntos por el que un equipo ganará el partido durante el tiempo reglamentario.

Tiempo extra - 1x2: Tienes que predecir el resultado de un partido después del tiempo reglamentario, incluida cualquier prórroga (tiempo extra) que podría jugarse si el marcador está empatado al final del tiempo reglamentario.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Primera mitad – Doble oportunidad: Se debe predecir si uno de los equipos ganará o si se producirá un empate en la primera mitad, cubriendo dos de los tres posibles resultados.

Primera mitad – Total de tries: Se debe predecir el número total de tries anotados durante la primera mitad.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap a uno de los equipos.

Primera mitad – Rango de puntos: Se debe predecir si el total de puntos anotados en la primera mitad se ubicará dentro de un rango específico predefinido.

MERCADOS DE SEGUNDA MITAD

Segunda mitad - Primer resultado: Tienes que predecir cómo se marcarán los primeros puntos durante el segundo tiempo. Son 6 los posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal

Segunda mitad - Primer resultado: Tienes que predecir cómo se marcarán los primeros puntos de la segunda parte. Son 3 los resultados posibles:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop

Segunda mitad - Handicap: apuesta en la que el ganador del segundo tiempo debe decidirse con un margen de goles respectivo. El marcador correcto se suma o resta a los puntos propuestos en el hándicap, y tras dicha operación, se determinará quién gana: equipo local, empate o equipo visitante.

Segunda mitad - Tipo de último marcador del partido: Tienes que predecir cómo se marcarán los últimos puntos durante el segundo tiempo. 4 son los resultados posibles:

- ➔ Con intento
- ➔ Con penalización
- ➔ Con gol de drop
- ➔ Con conversión

Segunda mitad - Último resultado: Tienes que predecir cómo se marcarán los últimos puntos de la segunda parte. 10 son los posibles resultados:

- ➔ Equipo Local con intento
- ➔ Equipo Local con penalización
- ➔ Equipo Local con drop goal
- ➔ Equipo Local con conversión
- ➔ Equipo Local con conversión perdida
- ➔ Equipo Visitante con intento
- ➔ Equipo Visitante con penalización
- ➔ Equipo Visitante con drop goal
- ➔ Equipo Visitante con conversión
- ➔ Equipo Visitante con conversión perdida

Segunda mitad - carrera hacia x puntos: Tienes que predecir qué equipo llegará primero a X puntos durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad - carrera a x intentos: Tienes que predecir qué equipo llegará primero a X intentos durante la segunda mitad del partido.

Segunda mitad - Equipo que marcará primero: Tienes que predecir qué equipo marcará primero durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - Equipo que marcará el primer try: Tienes que predecir qué equipo marcará el primer ensayo durante la segunda parte.

Segunda mitad - Equipo que marcará primero: Tienes que predecir qué equipo marcará el último durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - Equipo que marcará el último try: Tienes que predecir qué equipo marcará el último ensayo durante la segunda parte.

Segunda mitad - Total de ensayos: Tienes que predecir si el número total de intentos marcados durante el segundo tiempo estará por encima o por debajo del margen indicado.

Segunda mitad - Más intentos: Tienes que predecir si el equipo local o visitante marcará más ensayos durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - Primer anotador: Tienes que predecir qué jugador marcará el primer ensayo durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - último anotador: Tienes que predecir qué jugador marcará el último try durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - Equipo Local/Equipo Visitante - Total de drop goals: Tienes que predecir cuántos drop goals marcará el Equipo Local/ visitante durante el segundo tiempo.

Segunda mitad - Total de intentos - Equipo Local/Equipo Visitante: Tienes que predecir si el número total de intentos marcados por el equipo local o visitante durante la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Segunda mitad - Intentos - Par/Impar: Tienes que predecir si el resultado del segundo tiempo en intentos conseguidos es un número par o impar, si el resultado del partido es «0:0″ , las apuestas se cuentan como

“pares".

Segunda mitad - Equipo local/equipo visitante - Intentos pares/impares: Tiene que pronosticar si el resultado de la segunda parte en intentos conseguidos por el Equipo Local/Extraño es un número par o impar, si el resultado del partido es “0:0″ , las apuestas se cuentan como “pares".

Segunda mitad - Equipo local/Equipo visitante - Primer anotador: Tiene que pronosticar qué jugador del equipo local/extracomunitario marcará el primer ensayo durante la segunda parte.

Segunda mitad - Equipo local/ visitante - Último try: Tienes que predecir qué jugador del equipo local/ visitante marcará el último intento durante la segunda parte.

Segunda mitad - Hándicap: Tienes que predecir qué equipo ganará el 2º Tiempo después de sumar o restar la diferencia indicada al resultado.

Segunda mitad - 1x2: Tiene que predecir qué equipo ganará el 2º tiempo.

Segunda mitad - Equipo local - margen de victoria: Tienes que predecir cuántos puntos tendrá más el Equipo Local que el Equipo Visitante al final del 2º Tiempo del partido.

Segunda mitad - Equipo visitante - margen de victoria: Tienes que predecir cuántos puntos tendrá el equipo visitante más que el equipo local al final de la 2ª parte del partido.

Segunda mitad - total: Tiene que predecir si el total de puntos anotados durante el 2º tiempo del partido será superior o inferior a un número determinado.

MERCADOS COMBINADOS

1X2 y total: Este mercado de apuestas combina dos mercados de apuestas principales en los que debe predecir quién ganará el partido (o empatará) y cuántos puntos totales (más/menos) se anotarán en el partido.

Marca Primero / Tiempo Completo: Tienes que predecir tanto el equipo que marca primero como el ganador final del partido.

Marca Primero / Medio Tiempo / Tiempo Completo: Esta apuesta requiere que usted prediga:

- ➔ El equipo que marcará primero.
- ➔ El resultado al descanso (qué equipo va ganando o si hay empate).
- ➔ El resultado final en el tiempo reglamentario (qué equipo gana).

MERCADOS DE “TRY”

Try - 1X2: Se debe predecir el resultado del partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Try - Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado del partido en los try logrados. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Try - Apuesta sin empate: Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador en los try logrados, lo que significa que, si el

partido termina en empate, la apuesta de dinero será reembolsada. Por ejemplo, si una puntuación final en los try logrados da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Try - Hándicap: La apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. A los try propuestos en el hándicap se le suma o resta el puntaje correcto, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try - Hándicap (3-Way): La apuesta en la que el ganador del juego en los try conseguidos debe decidirse con un margen de gol respectivo. Se suma o resta la puntuación correcta de los try propuestos en el hándicap, y tras dicha operación se determinará quién gana: equipo de casa, empate o equipo visitante.

Try - Total de try: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido estará por encima o por debajo del margen ofrecido.

Try - Total de try del equipo: Se debe predecir si el número total de try anotados durante el partido del equipo local o visitante será superior o inferior al margen indicado.

Try - Impar / Par: Se debe predecir si el resultado del partido en los try logrados es un número par o impar, si el resultado del partido es "0: 0", las apuestas se cuentan como "par".

Equipo que anotará el primer try: Se debe predecir qué equipo anotará el primer try durante el partido.

Equipo que anotará el último try: Se debe predecir qué equipo anotará el último try durante el partido.

Más intentos (inc. ET): Se debe predecir si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante el partido.

Primer anotador del try: Se debe predecir qué jugador anotará el primer try del juego.

Último anotador del try: Se debe predecir qué jugador anotará el último try del juego.

Anytime tryscorer: Se debe predecir qué jugador anotará durante el partido.

Ambas mitades: ¿qué equipo que anotará el primer try?: Se debe predecir qué equipo anotará el primer try durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades: ¿qué equipo que anotará el primer try?: Se debe predecir qué equipo anotará el primer try durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades: ¿qué equipo que anotará el último try?: Se debe predecir qué equipo anotará el último try durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades – ¿qué equipo que anotará el último try?: Se debe predecir qué equipo anotará el último try durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades - Total de tries - Equipo local/visitante: Se debe predecir si el número total de tries anotados por el equipo local/visitante durante la primera y la segunda mitad será superior o inferior al margen indicado.

Cualquier mitad - Total de intentos - Equipo local/visitante: Se debe predecir si el número total de intentos anotados por el equipo local/visitante durante la primera o la segunda mitad será superior o inferior al

margen indicado.

Equipo local/visitante - Tries - Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido en los tries logrados por el equipo local/visitante es un número par o impar, si el resultado del partido es "0:0", las apuestas se cuentan como "incluso".

Ambas mitades - Más intentos: Se debe predecir si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera y la segunda mitad.

Cualquiera de las dos mitades: más intentos: Se debe predecir si el equipo local o visitante anotará la mayor cantidad de intentos durante la primera o la segunda mitad.

Ambas mitades: carrera hacia x intentos: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera y la segunda mitad del partido.

Cualquiera de las mitades: carrera hacia x intentos: Se debe predecir qué equipo llegará primero en X intentos durante la primera o la segunda mitad del partido.

Equipo local/visitante: primer anotador del try: Se debe predecir qué jugador del equipo local/visitante anotará el primer try durante el partido.

Ambas mitades - Primer anotador del try: Se debe predecir qué jugador anotará el primer try durante la primera y la segunda mitad.

Equipo local/visitante: último anotador del try: Se debe predecir qué jugador del equipo local/visitante anotará el último try durante el partido.

Ambas mitades - Último anotador del try: Se debe predecir qué jugador anotará el último try durante la primera y la segunda mitad.

Marca 1er Try / Resultado del Partido: Tienes que predecir: Quién marcará el primer Try del partido. El resultado final del partido (qué equipo gana). Debes predecir correctamente tanto el equipo que marcará el primer Try como el ganador final.

Marca 1er Try / Resultado del 1er tiempo del Partido: Tienes que predecir: Quién marcará el primer Try. El resultado al descanso (qué equipo va ganando al descanso). Tanto el autor del primer Try como el ganador del descanso deben ser predichos correctamente para que la apuesta resulte ganadora.

Equipo que marcará el primer Try: Tienes que predecir qué equipo marcará el primer Try del partido, independientemente de quién gane el partido.

Equipo que marcará el último Try (incluida la prórroga): Tienes que predecir qué equipo marcará el último ensayo del partido, incluida la prórroga si procede.

Primer Try convertido: Tienes que predecir si el primer Try del partido será convertido en gol por el pateador.

Más intentos: Tienes que predecir qué equipo conseguirá más intentos durante el partido.

Equipo visitante - total de intentos: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número determinado.

Equipo local - intentos totales: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior a un número especificado.

Intentos pares/impares: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos durante el partido será Par o Impar.

Equipo visitante - Intentos pares o impares: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos por el equipo visitante durante el partido será par o impar.

Equipo local - Intentos pares o impares: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos por el Equipo Local durante el partido será Par o Impar.

Total intentos: Tienes que predecir si el número total de intentos conseguidos durante el partido será superior o inferior a un número específico establecido.

Equipo visitante - Último anotador: Tienes que predecir qué jugador del equipo visitante marcará el último ensayo del partido.

Equipo local - Último anotador: Tienes que predecir qué jugador del equipo visitante marcará el último ensayo del partido.

RUGBY / RUGBY LEAGUE OUTRIGHT

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Victorias de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántas victorias (más/menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Más derrotas de la temporada regular - Equipo: Se debe predecir cuántos perdidos (más / menos) obtendrá el equipo mencionado de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

H2H - Ganador: Se debe predecir cuál de los dos equipos indicados se clasificará en la fase de clasificación o ronda de play-off determinada.

Para llegar a la gran final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la gran final (Sí) o no (No) durante el torneo de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Para llegar a los Playoffs: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a los playoffs (Sí) o no (No) durante el torneo según el ranking oficial de la competición.

Top4, Top6, Top8: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

E-SPORTS

REGLAS GENERALES

Todos los mercados de e-sports se basan en eventos puntuaciones en el juego o resultados al final de un partido/mapa seleccionado. Todos los cierres de apuestas se realizarán utilizando la puntuación y los resultados oficiales que se declaran en la transmisión del video oficial o transmisión in-game de los partidos

relevantes.

Todas las fechas y horas de inicio de los partidos que se muestran para los partidos de e-sports son solo fines informativos y pueden no ser precisas. Las apuestas se mantendrán, aunque se ofrezca un partido con una fecha y/u horas incorrectas.

Cuando un evento se cancela, pospone o interrumpe y no se completa dentro de las 48 horas posteriores a la hora de inicio programada originalmente, las apuestas en ese evento se anularán y se reembolsarán. Sin embargo, los juegos o mapas que se completan dentro de las 48 horas se liquidan normalmente, incluso si los juegos o mapas adicionales que se suponía que eran parte del mismo enfrentamiento se cancelan o posponen aún más.

Si el nombre de un jugador/equipo/torneo está mal escrito, todas las apuestas seguirán siendo válidas a menos que sea que el nombre mal escrito sea el mismo que el de un equipo/jugador diferente.

Si se cambia el nombre de un equipo debido a que un equipo deja la organización y se une a otra organización o debido a un cambio oficial del nombre del equipo, se mantendrán todas las apuestas.

Si el organizador del evento permite que haya suplentes y un participante es sustituido por otro, si hay un resultado oficial, todas las apuestas se saldarán normalmente.

En el caso de que el organizador anule el resultado de un partido o evento debido a circunstancias imprevistas, como hacer trampa, se anularán todas las apuestas en ese partido.

Si el organizador del torneo declara que un partido ha sido ganado por walkover o abandono, se anularán todas las apuestas.

Si un equipo se retira durante una partida, solo se obtendrán las apuestas en los mapas individuales completos. Se anularán el mercado de partidas, los mercados secundarios de partidas y todos los demás mercados relacionados con mapas no decididos.

Si el formato del partido cambia o difiere del que se está ofreciendo, nos reservamos el derecho a anular todas las apuestas.

Si el partido se enumera incorrectamente, nos reservamos el derecho de anular todas las apuestas.

Si un partido se juega antes de la fecha/hora de inicio programada, todas las apuestas realizadas que figuren como realizadas antes del partido, pero realmente se hayan realizado después del inicio real del partido, será nula y el saldo reembolsado. Se mantendrán todas las apuestas realizadas antes del comienzo real del partido.

Si un partido o mapa se vuelve a jugar debido a un organizador o problemas técnicos, todos los mercados no decididos se anularán, los partidos o mapas repetidos se manejarán por separado como un nuevo partido.

Si la duración final del juego es igual a un umbral en particular, se resuelve como OVER.
Cuando un evento involucra a los mismos dos jugadores o equipos que juegan múltiples juegos o mapas, por ejemplo, "al mejor de 3", y uno o más juegos o mapas no se juegan porque el resultado del evento ya ha sido determinado, apuestas en juegos no jugados o los mapas son cancelados y se reembolsan las apuestas.

Las fechas y horas de inicio se muestran sólo con fines informativos y pueden no ser precisas.

En el caso de mercados numerados (como el ganador de una ronda específica en Counter Strike: GO, o el equipo que anota una muerte en particular en League of Legends o DOTA2), el número determina el objetivo que cuenta para la apuesta. No se garantiza que las palabras como "siguiente" o de otro tipo en el nombre del mercado sean correctas, ya que las retransmisiones del evento pueden retrasarse y no siempre podemos avanzar en los mercados con precisión cuando se marca un objetivo o se completa una ronda. Todas las apuestas son liquidadas teniendo en cuenta el objetivo o ronda particular especificada, independientemente de cualquier otra redacción del mercado o del momento en relación a cuando la apuesta fue realizada.

Si se modifica el número programado de rondas o mapas, o si los mercados se ofrecen por error basándose en un número de rondas o mapas diferente al realmente programado, las apuestas sobre margen de victoria (incluidos los hándicaps), total de rondas/mapas, marcadores exactos, etc. serán anuladas y el importe apostado será reembolsado.
Las apuestas al ganador del mapa y al ganador del enfrentamiento también serán anuladas.
Los mercados específicos de cada mapa, como Ganador del mapa 1, Ganador del mapa 2, etc., se liquidarán según los resultados oficiales de cada mapa correspondiente.

Si un mapa no se juega o se adjudica a un jugador o equipo por incomparecencia, abandono o derrota por incumplimiento, sin que el juego haya comenzado, todas las apuestas correspondientes a ese mapa serán anuladas y los importes apostados serán reembolsados. Las apuestas al mercado Ganador del enfrentamiento (Matchup Winner) seguirán siendo válidas si al menos uno de los mapas restantes ha comenzado, incluso si posteriormente termina antes de lo previsto debido a un abandono.

Si un mapa ya ha comenzado, pero es interrumpido debido a una incomparecencia, abandono o derrota por incumplimiento, las apuestas a los mercados Mapa X cuyos resultados ya hayan sido determinados, así como las apuestas a los mercados Ganador del mapa y Ganador del enfrentamiento (Matchup Winner), seguirán siendo válidas. Las apuestas a los mercados Mapa X cuyos resultados aún no hayan sido determinados serán reembolsadas.

Los mercados correspondientes a la serie completa, como Hándicap del enfrentamiento, Resultado correcto, Total de rondas/mapas, Hándicap de rondas, mercados PS, etc., serán anulados y los importes apostados serán reembolsados en ambos casos, salvo que sus resultados ya estuvieran matemáticamente determinados antes de la cancelación del juego.

Las apuestas correspondientes a los mapas que se hayan jugado seguirán siendo válidas. Se considerará que un mapa ha comenzado desde el momento en que se inicia el reloj del juego o cuando cualquiera de los equipos o jugadores realiza una acción relacionada con dicho mapa, incluyendo selecciones, bloqueos y compras de armas.

Esta regla se aplica a todas las apuestas realizadas en partidos en los que se produzca una desconexión o un problema técnico a un competidor.
Si un competidor se desconecta o abandona después de que haya comenzado el minuto 10 de juego de un mapa, las apuestas tendrán acción según el resultado oficial proporcionado por una combinación de fuentes, incluida la página de partidas de Dotabuff y los clips de Twitch pertinentes.
Si un competidor se desconecta en los primeros 10 minutos y es capaz de reconectarse o ser reemplazado para el resto del Mapa, todas las apuestas afectadas en ese Mapa y Partido se mantendrán.
Esta regla funciona para todos los eSports, excepto para CS.
En CS2, si un jugador se desconecta y no es reemplazado por otro jugador, las apuestas NO serán reembolsadas. Todos los mercados afectados, incluidos mapas, rondas, bajas/muertes (jugador) y el mercado de ganador del partido (moneyline), se liquidarán de acuerdo con el resultado final oficial.

En algunos mercados, un mapa también puede denominarse juego.

MERCADOS GENERALES

*Algunos de los mercados en concreto pueden ser encontrados en diferentes títulos de e-sports ofrecidos en nuestra plataforma, como el E-Hockey sobre hielo, E-Tenis, E-Volleyball o E-Tenis de Mesa, E-Basketball (Se aplican las mismas reglas).

Otros de los títulos son los siguientes: **Kog (King of Glory), Tom Clancy's Rainbow Six, Starcraft, WoW (World of Warcraft), Valorant, GoW (God of War), HALO, HOTS (Heroes of the Storm), Rocket League y SMITE**.

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo a el número de mapas ofrecidos.

Ganador(1x2): Predice el ganador del evento, de acuerdo a el número de mapas ofrecidos; o si el evento terminará en empate en tiempo regular.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Ejemplo Evento NomGaming vs Team Spotnet:
Nom-Gaming (-1.5) ➔Este mercado se refiere a que Non ganará dándole una desventaja de -1.5 rondas (si el mapa acaba 3-0 a favor de Nom, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 1.5- 0).

Team Spotnet (+1.5) ➔ Este mercado provee una ventaja de +1.5 a Team spotnet en todos los mapas establecidos en el evento. Si el evento acaba 2-1, la apuesta sería ganadora ya que el resultado luego del hándicap sería 2 - 2.5.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato (BO1,BO3,BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, algunos resultados posibles son:
➔ 0: 2 - 1: 2
➔ 2: 0 - 2: 1

Primer Mapa - ganador - Segundo Mapa - ganador: Este mercado define solo el ganador del primer o segundo mapa del evento.

Primer Mapa - Ganador 1X2: Este mercado define el ganador del primer mapa del evento. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Resultado correcto del partido: Tienes que predecir el resultado final exacto de un partido entre dos equipos.

MERCADOS EXTRA DE E-SPORTS

Mapa X - Equipo que conseguirá la primera muerte: Tienes que predecir qué equipo conseguirá la primera muerte en el mapa específico durante la partida. Las ejecuciones por torres o monstruos no cuentan. La primera ejecución debe ser realizada por el jugador

Mapa X - Equipo para matar al Zth Roshan: Tienes que predecir qué equipo será el primero en matar al Zth Roshan durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Equipo para matar al Rift Herald: Tienes que predecir qué equipo será el primero en matar a Rift Herald durante una partida en el mapa X.

Rounds Handicap: En esta apuesta puedes dar ventaja o desventaja al equipo X sobre el número total de rondas ganadas en la partida.

Muertes totales obtenidos por encima/por debajo: Tiene que pronosticar si el número total de muertes anotadas en un partido estará por encima o por debajo de un número especificado establecido

Número total de rondas: Tienes que predecir el número total de rondas jugadas en una partida.

Mapa X - Total de Barons muertos por encima/por debajo: Tienes que predecir si el número total de barons muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de dragones muertos por encima/por debajo: Tienes que predecir si el número total de dragones eliminados en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de inhibidores destruidos Por encima/por debajo: Tienes que predecir si el número total de inhibidores destruidos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Total de Roshans Slain eliminados por encima/por debajo: Tienes que predecir si el número total de Roshans muertos en una partida en el mapa X será superior o inferior a un número especificado.

Mapa X - Pistola Ronda Z - Ganador: Tienes que predecir qué equipo ganará la ronda z de pistola seleccionada en el mapa X de una partida.

Mapa X - ¿Ejecución con cuchillo?: Tienes que predecir si al menos un jugador ejecutará con un cuchillo en el mapa X durante la partida.

Mapa X - ¿Qué equipo tendrá un valor neto más alto en el minuto Z?: Tienes que predecir qué equipo tendrá un mayor total de oro (o valor neto) en un minuto específico en el mapa X de la partida.

Mapa X - Equipo N - Torres totales: Tienes que predecir el número total de torres destruidas por el Equipo N en el mapa X durante el partido.

Número par o impar de mapas: Una apuesta sobre el número total par o impar de mapas jugados en el partido

Mapa X. - Jugador Z - Total de muertes: Apuesta al número total de muertes del jugador Z en el mapa especificado.

Rondas totales: El número total de rondas disputadas en la partida por el competidor x en el mapa especificado. La liquidación de la apuesta se determina en función de si el resultado será superior o inferior a la línea total tomada.

Mapa X - Duración del mapa: Tienes que predecir la duración total del partido en el mapa X. Apueste por la duración del mapa especificado en minutos (más/menos). Calculado según el cronómetro del juego. *Por ejemplo, para una apuesta sobre una duración de 40,5 en over: para que la apuesta gane, el tiempo en el mapa debe ser de 40 minutos y 30 segundos o más. para que la apuesta resulte perdedora, el tiempo debe ser de 40 minutos y 29 segundos o menos.*

Mapa X - Rondas totales Ct: Tiene que pronosticar el número total de rondas ganadas por el bando Contraterrorista (CT) durante el partido en el mapa X.

Mapa X - Total de rondas Terrorista: Tienes que predecir el número total de rondas ganadas por el bando Terrorista durante la partida en el mapa X.

Jugador Z - Total de rondas: El número total de rondas disputados por el Jugador Z. La liquidación de las apuestas se determina en función de si el resultado será superior o inferior a la línea total tomada.

Mapa X.- Primera Mitad - Ronda Hándicap: Ventaja o desventaja para uno de los equipos, expresada en el número de rondas ganadas o perdidas en el mapa especificado durante la primera mitad.

Mapa X.- Primera mitad - Total de rondas del equipo N: Una apuesta sobre si el Equipo N gana más o menos rondas que el número especificado de rondas en el mapa especificado durante la primera mitad.

Mapa X. - Segunda parte - Ganador 1x2: Apuesta al ganador de la segunda parte en el mapa especificado.

Mapa X. - Segunda parte - Total de rondas: Una apuesta al número total de rondas dentro del mapa especificado durante la segunda mitad. *Por ejemplo, si un jugador apuesta a más de 22 y hay un total de 20 rondas jugadas en el mapa, la apuesta pierde porque el número total de rondas jugadas es menor que el valor total. Si la apuesta se realizó a menos de 22 con 22 rondas jugadas, gana. El número máximo de rondas en partidos con formato MR12 es 24.*

Mapa X. - Total de rondas del equipo N: Una apuesta sobre si el Equipo N gana más o menos rondas que el número especificado de rondas en el mapa X.

Mapa X - Eliminación del primer mensajero: Apuesta sobre cuál de los equipos ejecutará primero al mensajero enemigo en el mapa X. La apuesta se considera jugada después de que uno de los equipos ejecute al mensajero enemigo. Si no se ejecuta ningún mensajero durante el mapa, la apuesta se valorará con una cuota de «1».

Mapa X - Rapier Divino: Tienes que predecir si un Rapier Divino será adquirido por cualquier jugador durante el partido en el mapa x.

Muertes por desventaja del partido: Tienes que predecir el total de muertes de un equipo sumando o restando un número determinado de muertes como hándicap

Equipo N - total de bajas del partido: Tienes que predecir el número total de bajas que conseguirá el equipo N durante un partido.

Mapa X - Puntuación correcta de las rondas de pistola: Tienes que predecir la puntuación exacta de las rondas de pistola, que suele indicar cuántas rondas de pistola ganará cada equipo en el mapa X.

Mapa X - Total de bajas del equipo N: Una apuesta sobre el número total de bajas del Equipo N en el mapa especificado.

Mapa X - ¿Habrá una baja por granada HE?: Debes predecir si al menos un jugador conseguirá eliminar a un enemigo utilizando una granada HE en el mapa X durante el partido.

Mapa X - ¿Habrá una baja por Molotov (Granada Incendiaria) ?: Debes predecir si al menos un jugador

conseguirá eliminar a un enemigo utilizando un Molotov en el mapa X durante el partido.

Mapa X - ¿Habrá una baja con Zeus X27?: Tienes que predecir si al menos un jugador ejecutará con el arma Zeus X27 en el mapa X durante la partida.

Mapa X - Tiempo extra Z - 1x2: Tienes que predecir el resultado del tiempo extra Z en una partida en el mapa X.

Mapa X - Tiempo extra Z - Hándicap de ronda: Tienes que predecir el resultado del tiempo extra Z en el mapa X, teniendo en cuenta un hándicap, que puede dar ventaja o desventaja a un equipo.

Mapa X - Prórroga Z - Total de rondas: Tienes que predecir el número total de rondas que se jugarán durante la prórroga Z en un partido en el mapa X.

Mapa X - Equipo Z - Ganar mapa + Duración del mapa: Tienes que predecir que el Equipo Z ganará el mapa X y también la duración total de la partida en el mapa X.

Mapa X - Ganar mitad Z + Ganar mapa: Tienes que predecir qué equipo ganará el primer o el segundo tiempo en el mapa X y también qué equipo ganará en el mapa X.

Mapa X - Ganar la primera ronda de pistola + mapa: Tienes que predecir qué equipo ganará la Primera Ronda de Pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará el mapa X

Mapa X - Ganar la segunda ronda de pistolas + ganar el mapa: Tienes que predecir qué equipo ganará la segunda ronda de pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará el mapa X.

Mapa X - Ganar la primera ronda de pistolas + Ganar el primer tiempo: Tienes que predecir qué equipo ganará la primera ronda de pistolas en el mapa X y también qué equipo ganará la primera mitad en el mapa X.

Mapa X. - Total de cuarteles: Apuesta por el número total de cuarteles destruidos en el mapa X

Total de cuarteles del partido: Tienes que predecir el número total de cuarteles destruidos por ambos equipos a lo largo del partido

Mapa X - Ganador por muertes de Roshan: Tiene que pronosticar qué equipo conseguirá más muertes de Roshan durante un partido en el mapa X. En caso de empate en el número de bajas de Roshan, la apuesta se considerará nula.

Mapa X - 1X2 por bajas de Roshan: Tiene que pronosticar qué equipo conseguirá más bajas de Roshan durante un partido en el mapa X. Resultado de empate incluido.

Mapa X - Triple asesinato: Apuesta a que un jugador consigue una triple ejecutación en el mapa especificado.

Mapa X - Ambos equipos eliminan a los 2 primeros Rift Scuttlers: Tienes que predecir si ambos equipos conseguirán las dos primeras bajas de Rift Scuttlers durante un partido en el Mapa X.

Mapa X - Rift Herald eliminado en 10 minutos: Tienes que predecir si el Rift Herald será eliminado por alguno de los dos equipos en los primeros 10 minutos (00:00 a 09:59) de la partida en el Mapa X.

Mapa X - Ambos equipos eliminan al Rift Herald: Tienes que predecir si ambos equipos eliminarán al Heraldo

de la Grieta durante una partida en el Mapa X.

Mapa X - Ambos equipos eliminarán a los dos primeros dragones: Apuesta sobre si ambos equipos eliminarán a los dos primeros dragones en el mapa especificado.

Mapa X - Drake será robado: Tienes que predecir si el Dragón (a menudo referido como «Drake») será tomado por un equipo que no era el que originalmente intentaba asegurarlo durante un partido en el Mapa X.

Mapa X - Alma de Dragón: Hay que apostar si el Alma de Dragón será tomada en el mapa especificado (matar 4 Dragones para uno de los equipos otorga el Alma de Dragón).

Mapa X - Robo de Baron: Una apuesta sobre si uno de los equipos en el mapa especificado robará el Baron que el equipo contrario no pudo matar.

Mapa X - Total de muertes antes de 10 minutos: El número total de muertes realizadas antes de 10 minutos (00:00 a 09:59), contadas por el temporizador del juego.

Mapa X - Mayor número de bajas individuales: Tienes que predecir si el mayor número de bajas conseguido por un jugador en el mapa X está por encima o por debajo de la línea especificada.

Mapa X - Ases totales: El número total de ases en el mapa especificado (As - eliminar cinco personajes enemigos por un jugador del equipo).

Mapa X - Acabar con el primer «rift scuttler» de la parte superior del río: Tienes que predecir qué equipo eliminará con éxito al primer Rift Scuttler situado en la zona del río superior durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Elimina al primer Rift Scuttler del río inferior: Tienes que predecir qué equipo eliminará al primer Rift Scuttler situado en la zona del río inferior durante una partida en el mapa X.

Mapa X - Total de miembros que obtendrán el potenciador de mano de baron al eliminar al primer baron: tienes que predecir el número de campeones que obtendrán el potenciador de baron tras la eliminación del primer baron en el mapa X.

Mapa X - ¿Reaparecerá el inhibidor?: Una apuesta sobre si un inhibidor destruido reaparecerá en el mapa especificado.

Mapa X - La primera torre será destruida antes de 13 minutos: Una apuesta sobre si la torre será destruida antes de 13 minutos (00:00 a 12:59), contados por el temporizador del juego.

Mapa X -Elder Dragon será destruido: Tienes que predecir si el Elder Dragon será abatido durante una partida en el Mapa X.

Mapa X - Total de asistencias en Primera Sangre: Apuesta sobre cuántos jugadores recibirán una asistencia de la Primera Sangre en el mapa X

Mapa X - Hándicap de dragones muertos: Tienes que predecir el número total de dragones muertos por cada equipo en el mapa X, con un hándicap aplicado a uno de los equipos. La desventaja es un número predeterminado de muertes que se suman o restan del total de un equipo.

Mapa X - Total de torres destruidas: Apuesta por el número total de torres destruidas en el mapa X por ambos equipos

Mapa X - Total de torres de altura destruidas: Tienes que predecir el número total de torres de altura destruidas por ambos equipos combinados durante el partido en el mapa X

Mapa X - Primera sangre en 6 minutos: Tiene que predecir si la primera muerte de la partida (denominada «Primera sangre») en el mapa X se producirá en los primeros 6 minutos (00:00 a 05:59).

Mapa X - Ganador por torres destruidas: Tienes que predecir qué equipo destruirá más torres en el Mapa X. Si el resultado es empate, la apuesta se considerará nula.

Mapa X- 1X2 por torres destruidas: Tienes que predecir qué equipo destruirá más torres en el Mapa X. El resultado incluye empate.

Mapa X- Total de muertes: Apuesta por el número total de muertes en el mapa especificado. Se cuentan todas las muertes realizadas antes del final de la partida, incluidas las muertes después de escribir «GG» en el chat general. El cálculo se basa en la puntuación final del equipo en las estadísticas posteriores al partido, por lo que la apuesta no cuenta las muertes que no se atribuyen al equipo contrario.

Mapa X. - Muertes totales: Apueste por el número total de muertes en el mapa especificado. Se cuentan todas las muertes realizadas antes del final del partido, incluidas las muertes después de escribir «GG» en el chat general. El cálculo se basa en la puntuación final del equipo en las estadísticas posteriores al partido, por lo que la apuesta no cuenta las muertes que no se atribuyen al equipo contrario.

Mapa X. - Ambos equipos destruirán cuarteles: Apuesta a que ambos equipos destruyen todos los barracones dentro del tiempo de juego en el mapa especificado.

Mapa X. - Ambos equipos matarán a Roshan: Apuesta a que ambos equipos eliminan a Roshan dentro del tiempo de juego en el mapa especificado.

Mapa X - total de rondas: Tiene que predecir el número total de rondas jugadas durante un partido en el mapa X.

Mapa X - rondas pares/impares: Tienes que predecir si el número total de rondas jugadas durante una partida en el mapa X será par o impar.

Mapa X - total de muertes: Tienes que predecir el número total de muertes que se producirán durante una partida en el mapa X.

Mapa X - ¿Habrá un ace? Tienes que predecir si un equipo conseguirá un «ace» durante una partida en el Mapa X. Un ace se produce cuando un equipo elimina a los cinco jugadores del equipo contrario sin que ninguno de los suyos sea abatido/eliminado en ese encuentro.

Mapa X - ganador: Tienes que predecir qué equipo ganará el encuentro en el Mapa X

Mapa X - hándicap de ronda: Tienes que predecir el resultado de un partido en el mapa X aplicando un hándicap al número de rondas ganadas por uno de los equipos.

Mapa X - Total de asistencias: Tienes que predecir el número total de asistencias que tendrán lugar en el mapa X

Mapa X - Hará un jugador una asistencia: Apuesta sobre si un jugador conseguirá una asistencia en el mapa X

Mapa X - El equipo llegará a la cima: Tienes que predecir si un equipo específico (o escuadrón) conseguirá un objetivo determinado en ese mapa

Mapa X - Margen de victoria por bajas: Tienes que predecir la diferencia de bajas entre dos equipos al final de un mapa específico.

Mapa X - Muertes totales pares/impares: Tienes que predecir si el número total de bajas en el mapa X será par o impar.

Juego X - Muertes totales: Tienes que predecir si el número total de muertes marcadas durante el Juego X será superior o inferior a un número determinado.

Juego X - Total de muertes Par/Impar: Tienes que predecir si el número total de muertes anotadas durante el Juego X será Par o Impar.

Juego X - ¿Conseguirá el jugador una muerte?: Tienes que predecir si el jugador en cuestión conseguirá al menos una muerte durante el Juego X.

Juego X - Total de asistencias: Tienes que predecir si el número total de asistencias registradas durante el Juego X será superior o inferior a un número específico establecido

Juego X - ¿Conseguirá el jugador una asistencia?: Tienes que predecir si un jugador específico dará al menos una asistencia durante el Juego X.

Juego X - ¿Quedará entre los primeros?: Tienes que predecir si un equipo específico acabará en las X primeras posiciones (por ejemplo, top 3, top 5, top 8) al final del Juego X.

Juego X - Margen de victorias por muertes: Tienes que predecir cuántas muertes tendrá el equipo ganador más que el oponente al final del Juego X.

Juego X - ¿Llegará el jugador a lo más alto?: Tienes que predecir si un jugador específico acabará en las X primeras posiciones (por ejemplo, top 3, top 5, top 8) al final del Juego X.

Juego X - Ganador: Tienes que predecir el ganador del Juego X.

Juego X - Handicap asiático: Tienes que predecir el ganador del Juego X sumando o restando la diferencia de muertes indicada al resultado del Juego X.

Juego X - Puntos totales por encima/por debajo: Tienes que predecir si el total de puntos anotados durante el Juego X será superior o inferior a un número determinado establecido.

Juego X - par/impar: Tienes que predecir si el número total de muertes registradas durante el juego será par o impar.

Juego X - Puntuación correcta de las rondas: Tienes que predecir la puntuación correcta de las rondas durante el Juego X.

Juego X - Fatality: Tienes que predecir si algún jugador usará Fatality durante el Juego X.

Juego X - Brutalidad: Tienes que predecir si algún jugador usará Brutality durante el Juego X.

Juego X - Equipo Local - Golpe Fatal: Tienes que predecir si el Equipo Local va a usar un Golpe Fatal durante el Juego X.

Juego X - Equipo visitante - Golpe fatal: Tienes que predecir si el Equipo Ausente va a usar un Golpe Fatal durante el Juego X.

Juego X - Ronda Z - Ganador: Tienes que predecir el ganador de la Ronda Z del Juego X.

Ronda Z - Ganador: Tienes que predecir el ganador de la Ronda Z.

Juego X - Más Muertes: Tienes que predecir qué equipo conseguirá el mayor número de muertes durante la partida X.

Juego X - Margen de victorias por tops: Tiene que predecir cuántos tops tendrá el equipo ganador más que el adversario al final del Juego X.

Total de asesinatos en los primeros Y juegos: Tienes que predecir si el número total de asesinatos conseguidos durante los primeros Y Juegos será superior o inferior a un número especificado establecido.

REGLAS DE COUNTER STRIKE:GO

Cuando se pueda jugar tiempo extra, esto se incluirá en la liquidación de los mercados; a menos que el participante del sorteo cotice para un mercado específico, en cuyo caso la liquidación se basará en el número legal de rondas.

La mayoría de las apuestas por mapa están basadas en el número de rondas estipulado (Mejor de 30) excluyendo rondas extra en caso de empate, si se ofrece el mercado de ganador de un mapa X sin la opción de Empate, el mercado será liquidado contando las rondas extras jugadas.

Vocabulario:

- ➔ **T / CT (Terroristas / Contra-Terroristas):** título de nombre específico para el equipo claro y oscuro.
- ➔ **Ronda:** El equipo gana las rondas para poder ganar el mapa. La ronda se gana cuando: 1) Un equipo elimina al otro. 2) Los terroristas logran detonar la bomba. 3) Los Contra-Terroristas ganan, cuando la bomba no detona en los 120 segundos desde el inicio de la ronda. El equipo que logre ganar 13 rondas ganará el mapa.
- ➔ **Tiempo extra:** En el caso de empate en mapa, es decir, marcador 15:15, el primer tiempo extra es jugado en formato Bo6. En caso de otro empate (18:18), se jugará otro tiempo extra con las mismas reglas. Este proceso se repite hasta que haya un ganador. Las reglas del tiempo extra pueden variar por cada torneo.
- ➔ **Ronda de Pistola:** ronda 1 y ronda 13 en un mapa.

MERCADOS DE COUNTER STRIKE:GO

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo con el número de mapas ofrecidos.

Primer Mapa - total de rondas: Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

Primer Mapa - hándicap de rondas: En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.

Ejemplo La partida Ffamix vs Exdt:
Ffamix (-2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Prórroga(si/no): Predice si habrá periodo de prórroga en el mapa X.

X Mapa - 1era ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la primera ronda de pistolas en un mapa específico.

X Mapa - 2da ronda de pistolas, Ganador: Se predice que equipo ganará la segunda ronda de pistolas en un mapa específico.

X Mapa - Equipo en ganar la siguiente ronda: Se basa en predecir cuál de ambos equipos ganará la siguiente ronda en un mapa específico.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12: Predice que equipo será el primero en ganar 3/6/9/12 rondas en un mapa específico.

Mapa X - Primera mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la primera mitad en el mapa especificado.

Mapa X - Primera mitad - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en la primera mitad del mapa especificado.

Mapa X - Margen de victoria: Debes predecir el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Más de total + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de bajas: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en la primera mitad del mapa especificado.

Mapa X - Tiempo extra Z - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en el tiempo extra especificado del mapa indicado.

Mapa X - Método de victoria en la ronda Z: Debes predecir el método de victoria en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z {variant} - Total de bajas del jugador: Debes predecir el número total de bajas realizadas por el jugador seleccionado en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Morirá el jugador en la ronda?: Debes predecir si el jugador seleccionado morirá en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Conseguirá una baja el jugador?: Debes predecir si el jugador seleccionado conseguirá una baja en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una doble baja en la ronda?: Debes predecir si habrá una doble baja en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una triple baja en la ronda?: Debes predecir si habrá una triple baja en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá un ACE en la ronda?: Debes predecir si habrá un ACE en la ronda especificada del mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Habrá una baja en los primeros {!xth} segundos de la ronda?: Debes predecir si habrá una baja durante los primeros segundos especificados de la ronda en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de total + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - Ganador por bajas: Debes predecir qué jugador conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - 1X2 por bajas: Debes predecir si el primer jugador, el segundo jugador o ninguno de los dos conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Duelo de jugadores - Hándicap por bajas: Debes predecir el resultado del duelo de jugadores después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Total de disparos a la cabeza: Debes predecir el número total de disparos a la cabeza en el mapa especificado.

Mapa X - ¿Qué equipo tendrá al jugador ganador de Arms Race?: Debes predecir qué equipo tendrá al jugador que ganará Arms Race en el mapa especificado.

Mapa X - El Equipo Local ganará el mapa: Debes predecir si el Equipo Local ganará el mapa.

Mapa X - Margen de victoria: Debes predecir el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Más de total + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas (3 vías): Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de total + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo

Local en el mapa especificado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

Forma de ganar: Debes predecir la forma en que el equipo ganador obtendrá la victoria.

Mapa X Primera mitad - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa especificado.

Mapa X Primera mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

Marcador exacto de rondas - Mapa X: Debes predecir el marcador exacto en rondas del mapa especificado.

Mapa X - Rondas impar/par: Debes predecir si el número total de rondas en el mapa especificado será impar o par.

Mapa X - Total de rondas (3 vías): Debes predecir si el número total de rondas en el mapa especificado será superior, exactamente igual o inferior al total especificado.

Mapa X - Segunda mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la segunda mitad en el mapa especificado.

Mapa X - Segunda mitad - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en la segunda mitad del mapa especificado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la segunda mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Marcador exacto: Debes predecir el marcador exacto en la segunda mitad del mapa especificado.

Mapa X Segunda mitad - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa especificado.

Mapa X Segunda mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa especificado.

MERCADOS ADICIONALES COUNTER STRIKE:GO

- **Equipo X ganará por lo menos 1 Mapa si/no:** Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.
- **Tiempo Extra Si/No:** Se debe predecir si habrá tiempo extra o no.
- **Ganador de Ronda de Pistola (Primera y Segunda Ronda de Pistola):** Debe predecir qué equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) ganará las dos rondas de pistolas (Ronda 1 / 16)**.**
- **Ganador de primera mitad**: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas jugadas.
- **Ganador de la segunda mitad**: Que equipo (Terrorista / Contra-Terrorista) tendrá el mayor número de rondas ganadas después de las primeras 12 rondas y antes de que el mapa concluya como empate o ganado por algún equipo.

REGLAS DE DOTA2

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.
Para las apuestas que involucran barracas, todos los barracones destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito.
Los cuarteles a distancia y cuerpo a cuerpo cuentan como cuarteles separados, por lo que cada equipo tiene un total de seis cuarteles.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (que no sean "First Blood" o “Primera Sangre”), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una eliminación.

Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un minion sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la liquidación de la apuesta.

Para las apuestas en First Blood, la transmisión o la puntuación API oficial debe registrar la muerte como First Blood. Cuando, por ejemplo, un compañero de equipo niega una muerte, es posible que no se cuente como First Blood (independientemente de si está registrada como muerte en el contador de muertes transmitidas), en cuyo caso no contará como First Blood para fines de liquidación de apuestas. Para evitar dudas, todos los mercados de eliminaciones que no sean "First Blood" se liquidan en función del contador de muertes, pero una muerte que se registre en el contador de muertes contará como First Blood solo si se anuncia como tal.

Para las apuestas en Roshans, se considera al equipo que anota el último golpe a Roshan según lo determinado por la transmisión o la API del juego. Si está disponible el mercado, también se basará en ello para indicar quién ha matado al Roshan, independientemente del jugador que tome la Aegis of the Inmortal.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivo en particular; si se ofrece las opciones de “ninguno” o “empate” y el resultado es ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca las selecciones ninguno o empate y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas permanecen válidas y se liquidarán de la siguiente manera. Para las apuestas relacionadas con el ganador del mapa, el equipo ganador será el equipo que no se haya rendido. Las apuestas relacionadas con Roshan, barracas, torres y bajas se liquidarán según la situación existente en el momento en que se produzca la rendición.

Vocabulario:

- **Ancestros:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el Ancestro del equipo contrario gana el mapa.
- **GG:** Esto permite al equipo correspondiente rendirse cuando se escribe en el chat para todos.
- **Dire / Radiant:** Es el título representando el nombre del equipo oscuro/claro.
- **Kill:** Es el puntaje del equipo claro/oscuro, lo que representa el número total de veces que miembros del equipo rival han sido eliminados.
- **Aegis:** Es un objeto que aparece después que el objetivo del juego “Roshan” es eliminado. Puede ser recogido por un jugador.
- **Torres:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.
- **Barracas:** Es un objetivo de cada equipo, que puede ser destruido por el equipo rival.

MERCADOS DE DOTA2

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo a el número de mapas ofrecidos.

X mapa - 1er aegis: La liquidación de esta apuesta está ligada a que un equipo consiga el Aegis y no quien derrote al roshan en X mapa.

X mapa - 1era torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el mapa X.

X mapa - 1er Cuartel: Se predice cuál de ambos equipos destruye un cuartel antes en el mapa X.

Primer mapa - ganador: Predice el ganador del primer mapa.

Segundo mapa - ganador: Predice el ganador del segundo mapa.

Primer mapa - eliminaciones, apuesta sin empate: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas, teniendo en cuenta que, si estas quedan en empate, las apuestas se cancelan.

Primer mapa - hándicap de bajas: Se predice el ganador del primer mapa en términos de eliminaciones conseguidas dándole una ventaja o desventaja al equipo seleccionado como el que tendrá el mayor número de eliminaciones.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1,BO3,BO5)

Hándicap de Mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente Roshan: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Roshan en el mapa especificado.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar en el mapa especificado.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido en el mapa especificado.

X Mapa - Total de Roshans: Predice el número exacto de Roshans que serán eliminados en el mapa X.

X Mapa - Eliminaciones de Roshan totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones de roshan será mayor o menor que el margen ofrecido en el mapa especificado.

X Mapa - Total de Torres Destruidas Más/Menos: Se refiere a si el número total de torres destruidas es mayor o menos al margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos jugados en X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una Rampage: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará un rampage, qué sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si no hay un rampage en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

Equipo en registrar una ultraKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una ultrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si no hay una ultrakill en el mapa, las apuestas se consideran como pérdidas.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

Mapa X - Hándicap de torres: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de torres especificado en el mapa indicado.

Mapa X - {variant} - Total de muertes: Debes predecir el número total de muertes del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

Mapa X - {variant} - Total de bajas: Debes predecir el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

Mapa X - Aegis of the Immortal será arrebatado: Debes predecir si el Aegis of the Immortal será arrebatado en el mapa especificado.

Mapa X - Mercados especiales: Debes predecir el resultado del mercado especial especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ubicación de la runa activa en el minuto Z: Debes predecir la ubicación de la runa activa en el minuto especificado del mapa indicado.

Mapa X - Equipo Visitante gana el mapa + Total de bajas: Debes predecir si el Equipo Visitante ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa especificado.

Mapa X - Ganar mapa + Total de bajas impar/par: Debes predecir si el equipo seleccionado ganará el mapa

y si el número total de bajas en el mapa especificado será impar o par.

Mapa X - Equipo Local gana el mapa + Total de bajas: Debes predecir si el Equipo Local ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa especificado.

Mapa X - Carrera a X bajas: Debes predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número especificado de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Ubicación de la primera torre Tier 3 destruida: Debes predecir la ubicación de la primera torre Tier 3 destruida en el mapa especificado.

Mapa X - Aparición de runa activa en el minuto Z: Debes predecir qué runa activa aparecerá en el minuto especificado del mapa indicado.

Mapa X - ¿Habrá una baja en el minuto Z?: Debes predecir si habrá una baja en el minuto especificado del mapa indicado.

Mapa X - Matar al primer Tormentor: Debes predecir qué equipo matará al primer Tormentor en el mapa especificado.

Mapa X - Intervalos: Total de bajas en el minuto Z: Debes predecir el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa especificado.

Mapa X - ¿El juego terminará de día/noche?: Debes predecir si el juego terminará durante el día o la noche en el mapa especificado.

Mapa X - Qué equipo tendrá al primer jugador en alcanzar nivel 6: Debes predecir qué equipo tendrá al primer jugador en alcanzar nivel 6 en el mapa especificado.

Mapa X - 1X2 por Roshan Kills: Debes predecir si el Equipo Local, el Equipo Visitante o ninguno de los dos tendrá más Roshan Kills en el mapa especificado.

MERCADOS ADICIONALES DOTA2

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor que el tiempo especificado. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio de la API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Kill: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Map Rampage: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Map Ultrakill: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Beyond Godlike: Si por lo menos un jugador, del equipo Claro u Oscuro, ha obtenido 10 o más bajas sin ser abatido y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Megacreeps: Se debe predecir si todos los barracones Claros u Oscuros son destruidos y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa Tipo de runa activada que se genera en un momento específico del mapa: Tipo de runa, que aparece en un momento específico del juego (línea especificada) y es activada (O capturada y activada luego) por uno de los jugadores.

REGLAS DE LEAGUE OF LEGENDS (LOL)

Para las apuestas que involucran torres, todas las torres destruidas cuentan como destruidas por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un Minion.

Para las apuestas que involucran inhibidores, todos los inhibidores destruidos cuentan cómo destruidos por el equipo contrario, incluso si el último golpe fue de un súbdito. Para las apuestas que involucran la cantidad de inhibidores destruidos, cada uno de los seis inhibidores cuenta solo una vez, incluso si se destruye, reaparece y se destruye nuevamente. Para las apuestas que involucran al siguiente inhibidor destruido, cada destrucción de un inhibidor cuenta por separado, incluso cuando haya aparecido y esté siendo destruido por un segundo o un tiempo posterior.

Para las apuestas que involucran eliminaciones (incluida "First Blood", que en League of Legends es sinónimo de la primera eliminación en el mapa), la transmisión oficial o la API del juego, si está disponible, es definitiva para determinar si la muerte de un Campeón cuenta como una muerte. Por ejemplo, cuando un Campeón muere debido al daño de una torre o un súbdito sin la participación de un Campeón enemigo, es posible que no se registre como una muerte en la transmisión, en cuyo caso no cuenta como una muerte a los efectos de la determinación de la apuesta.

Para las apuestas que involucran al siguiente equipo que anota un objetivo en particular o al equipo que anota la mayor cantidad de un objetivo en particular, donde se ofrece una opción de “ninguno” o “empate” y es el resultado ganador, las apuestas en cualquiera de los equipos son perdedoras. Cuando no se ofrezca las selecciones ninguno o empate y ninguno de los equipos sea un ganador, todas las apuestas en el mercado se anularán y se reembolsarán las apuestas.

Cuando un equipo se rinde, las apuestas permanecen válidas y se liquidarán de la siguiente manera. Para las apuestas relacionadas con el ganador del mapa, el equipo ganador será el equipo que no se haya rendido. Las apuestas relacionadas con dragones, barones, torres, inhibidores y bajas se liquidarán según la situación existente en el momento en que se produzca la rendición.

Vocabulario:

- ➔ **Nexus:** Es el objetivo principal del mapa. El primer equipo en destruir el “Nexo” o base del equipo rival gana el mapa.
- ➔ **Kill:** Es el puntaje del equipo (Azul/Rojo) lo que representa es el número total de veces que han eliminado a miembros del equipo contrario.
- ➔ **Torretas:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- ➔ **Inhibidores:** Es un objetivo específico de los equipos que puede ser destruido por el equipo contrario.
- ➔ **Dragón:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.
- ➔ **Barón:** Es un objetivo del juego que puede ser eliminado por los jugadores.

MERCADOS DE LEAGUE OF LEGENDS

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, Resultados posibles son:

- ➔ 0: 2 - 1: 2
- ➔ 2: 0 - 2: 1

Primer mapa - primer inhibidor: Se predice cuál de ambos equipos destruye el inhibidor en el primer mapa.

Primer mapa - primera torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye una torre antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer dragón: Se predice cuál de ambos equipos derrota un dragón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primer barón: Se predice cuál de ambos equipos derrota un barón antes en el primer mapa.

Primer mapa - primera eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el primer mapa.

X Mapa - Equipo en destruir la siguiente torre: Se predice cuál de ambos equipos destruye la siguiente torre en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la primera sangre: Se predice cuál de ambos equipos realizará la primera eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo con más eliminaciones: Se predice cuál de ambos equipos realizará el mayor número de eliminaciones en el mapa especificado.

X Mapa - Equipo en realizar la siguiente eliminación: Se predice cuál de ambos equipos realizará la siguiente eliminación en el mapa especificado.

X Mapa - Eliminaciones totales Impar/Par: Se predice si el total de eliminaciones será un número par o impar.

X Mapa - Eliminaciones totales Más/Menos: Se predice si el total de eliminaciones será mayor o menor que el margen ofrecido.

X Mapa - Total de Torres Destruidas Más/Menos: Se refiere al número de torres destruidas en el mapa seleccionado.

X Mapa - Tiempo de juego Más/Menos: Se debe predecir si el total de minutos de X mapa será mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Hándicap a equipo con más eliminaciones: Se apuesta a quien será el ganador del mapa teniendo

en cuenta un margen respectivo de eliminaciones. Al resultado se le sustrae o adiciona el número margen propuesto en el hándicap.

X Mapa - primero en realizar 5/10/15/20 eliminaciones: Predice que equipo será el primero en alcanzar 5/10/15/20 eliminaciones en un mapa específico.

X Mapa - Ambos equipos destruyen un inhibidor: Predice si ambos equipos destruirán un inhibidor en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un Barón: Predice si ambos equipos eliminan un Barón en el mapa seleccionado.

X Mapa - Ambos equipos eliminan un dragón: Predice si ambos equipos eliminan un dragón en el mapa seleccionado.

X Mapa - Equipo en destruir el siguiente inhibidor: Predice cuál equipo destruirá el siguiente inhibidor en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente barón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente Barón en el mapa escogido.

X Mapa - Equipo en eliminar el siguiente dragón: Predice cuál equipo eliminará el siguiente dragón en el mapa escogido.

X Mapa - Total de Barones eliminados: Predice el número exacto de Barones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Barones eliminados Más/Menos: Predice si el número de Barones eliminados supera o no el margen ofrecido en el mapa seleccionado.

X Mapa - Total de Dragones eliminados: Predice el número exacto de Dragones eliminados en el mapa X.

X Mapa - Total de Dragones eliminados Más/Menos: Predice si el número de dragones eliminados en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos: Predice el número exacto de inhibidores destruidos en el mapa X.

X Mapa - Total de inhibidores destruidos Más/Menos: Predice si el número de inhibidores destruidos en el mapa X es mayor o menor al margen ofrecido.

Equipo en registrar una PentaKill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una pentakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 5 enemigos por sí solo. Si se apuesta a que algún equipo hará una pentakill y al final no hay una pentakill en el mapa, las apuestas se consideran como perdidas.

Equipo en registrar una Quadra Kill: Se debe predecir qué equipo, o no, logrará una quadrakill, que sucede cuando un jugador elimina en poco tiempo a 4 enemigos por sí solo. Si se apuesta a que algún equipo hará una quadrakill y no hay una quadrakill en el mapa, las apuestas se consideran como perdidas.

X Mapa - Equipo en eliminar el Heraldo de la Grieta: Predice cuál equipo eliminará al Heraldo de la grieta en el mapa escogido.

Mapa X - Tipo del primer dragón: Debes predecir el tipo del primer dragón que aparecerá en el mapa

indicado.

Mapa X - Victoria del Equipo Local + Total de bajas: Debes predecir si el Equipo Local ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Victoria del Equipo Visitante + Total de bajas: Debes predecir si el Equipo Visitante ganará el mapa y el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas par/impar + Ganador del mapa: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de bajas será par o impar en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Total de bajas: Debes predecir el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Total de muertes: Debes predecir el número total de muertes del jugador, equipo o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - Intervalos: Total de bajas en el minuto Z: Debes predecir el número total de bajas del jugador, equipo o lado seleccionado en el minuto indicado del mapa.

Mapa X - Tipo de Barón: Debes predecir el tipo de Barón que aparecerá en el mapa indicado.

MERCADOS ADICIONALES LEAGUE OF LEGENDS

Equipo a ganar por lo menos 1 Mapa si/no: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará o no por lo menos un Mapa en una partida en concreto.

Duración del mapa: Se debe predecir si la duración del juego tras finalizar un mapa será mayor o menor al tiempo especificado. Resultado: Si la duración de la partida es igual al tiempo especificado en el mercado, el mercado se resuelve como mayor que el tiempo especificado. El mercado se liquida basándose en la pantalla final de resultados que está disponible por medio del steam API, una vez concluye el mapa.

Mapa X Muerte: El ganador de este mercado es el equipo que consiga la muerte número x tomando en cuenta la suma de las muertes de ambos equipos.

Mapa X Total Torretas: Se debe predecir si la cuenta final de torres destruidas (Basado en la puntuación del juego, que es la suma de las torres azules + las torres rojas destruidas) en un mapa en concreto estará por encima o por debajo del margen establecido.

Mapa X QuadraKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 4 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa X PentaKill: Si por lo menos un jugador, del equipo Azul o Rojo, ha obtenido 5 o más bajas en un corto plazo de tiempo y este suceso sea anunciado en el juego.

Mapa X tipo Dragón: Tipo del 1ero / 2do dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Tipo de alma del Dragón: Tipo del 3er dragón aparecido desde el inicio del mapa.

Mapa Tipo de Muerte del Dragón: Si un dragón de cierto tipo será aniquilado por lo menos una vez en un mapa en concreto.

Mapa X - Matar al Segundo Heraldo de la Grieta: Tienes que predecir en un mapa específico (como la Grieta del Invocador) si un equipo derrotará con éxito al Segundo Heraldo de la Grieta durante la partida.

MERCADOS DE CALL OF DUTY

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le suma o resta el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato, (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, algunos resultados posibles son:

➔ 0: 2 - 1: 2
➔ 2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas: Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

X Mapa - hándicap de rondas: En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.
Ejemplo La partida Ffamix vs Exdt:
Ffamix (-2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 6-2, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 3.5 - 2).

Exdt (+2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 6-5, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 6 - 7.5).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados Over/Under: Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

MERCADOS DE OVERWATCH

Ganador: Predice el ganador del evento, de acuerdo al número de mapas ofrecidos.

Hándicap de mapas: Se apuesta en el ganador del encuentro tomando en cuenta un margen específico de mapas. Al resultado final se le adicionan o sustraen el margen de mapas escogido en la apuesta, y en base a esto, se liquidará la apuesta si gana el equipo local o visitante.

Total de mapas: Se refiere al número total de mapas que el evento tendrá dependiendo del formato (BO1, BO3, BO5).

Marcador Exacto (mapas): Se refiere al resultado exacto del evento en términos de mapas, algunos resultados posibles son:

➔ 0: 2 - 1: 2

➔ 2: 0 - 2: 1

X Mapa - Equipo en ganar la ronda N: Predice qué equipo ganará la ronda N en el mapa indicado X.

X Mapa - primero en ganar 3/6/9/12 rondas: Predice qué equipo ganará antes 3/6/9/12 rondas, en el mapa X.

X Mapa - total de rondas: Este mercado predice si el mapa disponible en el momento tendrá más o menos de 26.5 rondas.

X Mapa - hándicap de rondas: En este mercado se le da una ventaja o desventaja al equipo X sobre el total de rondas que haya en el mapa seleccionado.
Ejemplo La partida Ffamix vs Exdt:
Ffamix (-2.5) ➔ Este mercado se refiere a que Ffamix ganará el primer mapa dándole una desventaja de -2.5 rondas (si el mapa acaba 20-10, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 17.5-10).

Exdt (+2.5) ➔Este mercado se refiere a que Exdt ganará el primer mapa dándole una ventaja de +2.5 rondas (si el mapa acaba 15-15, la apuesta se liquidará como ganada ya que el resultado sería 15-17.5).

X Mapa Tiempo extra (si/no): Predice si habrá rondas extra en el mapa X.

X Mapa puntos totales anotados más/menos: Predice el total de rondas jugadas en el mapa X mencionado.

MERCADOS DE FIFA

1X2: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, tiene que haber un equipo ganador. Lo que significa que, si el partido termina en empate, la apuesta es nula. Por ejemplo, si un resultado final es de 1-1 (empate), la apuesta se liquidará como cancelada.

Total (Más /Menos): Se debe predecir si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

MERCADOS DE NBA 2K

Ganador 1X2: Se debe predecir si la victoria será para el equipo Local o el equipo Visitante, otorgando la opción de escoger el empate.

Money Line (Ganador 1, 2): Se debe predecir cuál será el ganador del evento sin importar cual sea el margen de puntos.

Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de puntos marcados durante el evento, estarán por encima o por debajo del margen indicado. Por ejemplo: Más de 215.5 - Menos de 215.5.

Hándicap (Margen): Se debe predecir el ganador del evento añadiendo o sustrayendo la cantidad de puntos especificada en el margen al resultado del evento.

E-BASKETBALL

1er tiempo - Empate sin apuesta: Tienes que pronosticar el ganador del 1er tiempo, si el tiempo termina como empate todas las apuestas serán anuladas, si el tiempo no se completa este mercado será anulado.

Ganador: Tiene que pronosticar el resultado del partido.

Total: Consiste en predecir el total de puntos anotados por ambos equipos.

Par/impar: Consiste en predecir si el resultado del partido será par o impar.

Rainbow Six Siege

Mapa X - Margen de victoria: Debes predecir el margen de victoria en el mapa especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas: Debes predecir el número total de rondas en el mapa indicado.

Mapa X - 1.ª mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - 2.ª mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto (en rondas): Debes predecir el marcador exacto en rondas del mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Más de + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el número total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Resultado exacto: Debes predecir el marcador exacto de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la segunda mitad después de

aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ganar mitad X + Ganar mapa: Debes predecir el ganador de la mitad especificada y el ganador del mapa.

Mapa X - Total de rondas de los Defensores: Debes predecir el número total de rondas ganadas por los Defensores en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas de los Atacantes: Debes predecir el número total de rondas ganadas por los Atacantes en el mapa indicado.

Valorant

Mapa X - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Más de + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el total de rondas será superior al total especificado.

Mapa X - 1.ª mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - 2.ª mitad - 1X2: Debes predecir el resultado de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Primera mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Margen de victoria: Debes predecir el margen de victoria en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Local: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Total de rondas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de rondas ganadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto de la primera mitad: Debes predecir el marcador exacto de la primera mitad en el mapa indicado.

Mapa X - Menos de + Ganador: Debes predecir el ganador del mapa y si el total de rondas será inferior al total especificado.

Mapa X - Hándicap de rondas (3 vías): Debes predecir el resultado después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto (en rondas): Debes predecir el marcador exacto en rondas en el mapa indicado.

Forma de ganar: Debes predecir la forma en que el equipo ganador conseguirá la victoria.

Mapa X - Rondas pares/impares: Debes predecir si el número total de rondas en el mapa indicado será par o impar.

Mapa X - Primera mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la primera mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Segunda mitad - Hándicap de rondas: Debes predecir el resultado de la segunda mitad después de aplicar el hándicap de rondas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Ronda Z {variante} - Total de bajas del jugador: Debes predecir el número total de bajas realizadas por el jugador seleccionado en la ronda indicada del mapa especificado.

Mapa X - Ronda Z - ¿Morirá el jugador en la ronda?: Debes predecir si el jugador seleccionado morirá o no en la ronda indicada del mapa especificado.

Mapa X {variante} - Total de bajas: Debes predecir el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X {variante} - Total de muertes: Debes predecir el número total de muertes realizadas por el jugador o lado seleccionado en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas: Debes predecir el número total de bajas en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas del Equipo Local: Debes predecir el número total de bajas realizadas por el Equipo Local en el mapa indicado.

Mapa X - Total de bajas del Equipo Visitante: Debes predecir el número total de bajas realizadas por el Equipo Visitante en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - Ganador por bajas: Debes predecir qué jugador conseguirá más bajas en el duelo de jugadores del mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - 1X2 por bajas: Debes predecir si el primer jugador, el segundo jugador o ninguno de los dos conseguirá más bajas en el duelo del mapa indicado.

Mapa X - Resultado exacto de la segunda mitad: Debes predecir el marcador exacto de la segunda mitad en el mapa indicado.

Mapa X - {variante} - Duelo de jugadores - Hándicap por bajas: Debes predecir el resultado del duelo de jugadores después de aplicar el hándicap de bajas especificado en el mapa indicado.

Mapa X - Equipo que ganará 3 rondas consecutivas: Debes predecir qué equipo ganará 3 rondas consecutivas en el mapa indicado.

Ambos equipos ganarán su mapa seleccionado: Debes predecir si ambos equipos ganarán el mapa que eligieron.

Ambos equipos ganarán el mapa seleccionado por el rival: Debes predecir si ambos equipos ganarán el mapa elegido por su oponente.

Mapa X - Total de rondas (3 vías): Debes predecir si el número total de rondas en el mapa indicado será superior, exactamente igual o inferior al total especificado.

Mapa X - Método de victoria Ronda Z: Debes predecir el método de victoria en la ronda indicada del mapa especificado.

Mapa X - Margen de victoria: Debes predecir el margen de victoria en el mapa indicado.

CARRERAS DE AUTOMÓVILES

El resultado de una apuesta en un evento de Fórmula 1, Nascar, Indy Car, Rally se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tendrán en cuenta las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA) y que afecten o modifiquen el resultado obtenido en el campo de la carrera. Cada carrera comienza con la vuelta de calentamiento. Si el piloto que el usuario ha seleccionado no está en la parrilla de salida para la vuelta de calentamiento, o listo para comenzar la carrera desde el pit lane, la apuesta se anulará y se reembolsará la apuesta Si se suspende una carrera y no hay un resultado oficial declarado, todas las apuestas en esa carrera serán anuladas.

MERCADOS DE CARRERA DE AUTOS

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Constructor ganador (carrera): Se debe predecir a qué equipo pertenece el piloto ganador.

Margen de victoria (carrera): Se debe predecir si equipo/piloto ganará la carrera con el margen ofrecido.

Ganador del grupo (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido será el ganador del grupo seleccionado durante la carrera.

Top 3 (carrera): Se debe predecir si el piloto elegido alcanzará la posición del podio.

Top 6 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras seis posiciones. Para ser considerada ganadora la apuesta, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

Top 10 (carrera): Se debe predecir que el piloto seleccionado terminará la carrera dentro de las primeras diez posiciones. Para ser considerada ganadora la apuesta, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeado al número entero de vueltas más cercano.

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos ofrecidos en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. Si estos pilotos se retiran o son descalificados, este tipo de apuesta se considerará nula. Si uno o más de los pilotos enumerados en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta se considerará nula.

Ambos coches terminan con puntos: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado terminarán la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

Ambos coches clasificados: Se debe predecir si ambos coches del equipo seleccionado serán clasificados o

no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA).

Piloto que ganará la carrera, la posición de pole y la vuelta más rápida: esto también se llama hat-trick y tienes que predecir qué piloto ganará la carrera, la posición de pole y hará la vuelta más rápida.

Primer piloto en hacer una parada en boxes: Se debe predecir qué piloto hará la primera parada en boxes durante la carrera.

Posición de la parrilla del ganador: Se debe predecir la posición de salida del piloto ganador de la carrera.

Nacionalidad del piloto ganador: Se debe predecir la nacionalidad del ganador de la carrera.

Conductor clasificado/no clasificado: Se debe predecir si el conductor será clasificado o no de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA), publicado después de la carrera principal. Para ser considerado clasificado, el piloto debe completar al menos el 90% de las vueltas completadas por el ganador redondeando hacia abajo al número entero de vueltas más cercano.

Número de pilotos clasificados: Se debe predecir cuántos coches/pilotos se clasificarán de acuerdo con el informe oficial de la federación (incluido, entre otros, la FIA) publicado después de la carrera principal.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué piloto realizará la vuelta más rápida durante la carrera principal del Gran Premio.

Retiro del primer piloto: Se debe predecir qué piloto se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Retiro del primer constructor: Se debe predecir qué equipo se retirará primero durante la carrera principal del Gran Premio. Un conductor descalificado o que sufre un accidente se considera retirado. Si dos o más pilotos se retiran durante la misma vuelta, se considerarán iguales, independientemente del orden en el que se retiraron.

Coche de seguridad (safety car): Se debe predecir si el coche de seguridad saldrá a la pista durante la carrera.

Coche de seguridad virtual (Virtual Safety Car): Se debe predecir si el sistema de seguridad virtual (VSC) saldrá a la pista durante la carrera.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

Margen de victoria (Pole): Se debe predecir qué equipo / piloto ganará la pole con el margen aplicado.

Ganador de grupo (Pole): Se debe predecir que el piloto seleccionado será el ganador del grupo seleccionado durante la sesión de Pole.

Ganador (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de práctica.

Podio (práctica): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de práctica en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Práctica): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de práctica.

Ganador del campeonato (Pilotos y Constructores): Este tipo de mercado se liquidará en base al total de puntos conseguidos por los pilotos, inmediatamente después de la ceremonia de presentación del podio del último Gran Premio de la temporada.

Piloto / equipo de campeonato H2H (general): Se debe predecir qué piloto / equipo establecerá la mejor posición en el campeonato de pilotos actual. Si ambos pilotos / equipos logran los mismos puntos en la temporada, el ganador será declarado con los mismos criterios usados por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIA); lo que significa que sólo se considerarán las mejores ubicaciones en las temporadas para determinar el ganador.

Número del coche ganador – Par / Impar: Se debe predecir si el número del coche ganador será par o impar.

Equipo ganador: Se debe predecir qué equipo (constructor o fabricante) ganará.

Mejor piloto Chevrolet: Se debe predecir qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Chevrolet: Se debe predecir si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor piloto Ford: Se debe predecir qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Ford: Se debe predecir si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor equipo Toyota: Se debe predecir si el equipo del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Mejor piloto Toyota: Se debe predecir qué piloto del fabricante especificado obtendrá la mejor posición final.

Cara a cara (Head to Head): Se debe predecir el ganador. Gana el piloto que termine en mejor posición; si ambos no finalizan la carrera, el mercado será nulo.

Ganador: Se debe predecir el ganador según el resultado oficial del podio.

Top {winners}: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top X (por ejemplo: Top 3, Top 6, Top 10).

Ganador de la carrera: Se debe predecir qué piloto ganará la carrera.

Carrera – Top 3: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 3.

Carrera – Top 5: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 5.

Carrera – Top 10: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 10.

Etapa N – Ganador: Se debe predecir qué piloto ganará la etapa específica.

Etapa N – Top 3: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 3 de la etapa específica.

Etapa N – Top 5: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 5 de la etapa específica.

Etapa N – Top 10: Se debe predecir si un piloto finalizará dentro del Top 10 de la etapa específica.

¿El fabricante Z ganará la carrera?: Se debe predecir si algún coche del fabricante indicado ganará la carrera.

¿El fabricante Z ganará la etapa N?: Se debe predecir si algún coche del fabricante indicado ganará la etapa específica.

¿El equipo Y ganará la carrera?: Se debe predecir si un equipo específico ganará la carrera.

¿El equipo Y ganará la etapa N?: Se debe predecir si un equipo específico ganará la etapa específica.

Primer constructor en abandonar: Se debe predecir qué constructor será el primero en tener un piloto que abandone la carrera.

Primer piloto en abandonar: Se debe predecir qué piloto será el primero en abandonar la carrera.

Último piloto clasificado: Se debe predecir qué piloto será el último clasificado en los resultados oficiales de la carrera.

Líder después de la primera vuelta: Se debe predecir qué piloto estará liderando la carrera después de la primera vuelta.

Margen de victoria: Se debe predecir el margen de victoria entre el ganador de la carrera y el piloto que termine en segundo lugar.

Pronóstico de los dos primeros en cualquier orden: Se debe predecir qué dos pilotos terminarán en primer y segundo lugar, sin importar el orden.

Pronóstico de los dos primeros en orden exacto: Se debe predecir qué pilotos terminarán en primer y segundo lugar en el orden exacto.

Vuelta más rápida del constructor: Se debe predecir qué constructor registrará la vuelta más rápida de la carrera.

Vuelta más rápida: Se debe predecir qué piloto registrará la vuelta más rápida de la carrera.

Primer piloto en entrar a boxes: Se debe predecir qué piloto será el primero en realizar una parada en boxes.

Parada en boxes más rápida del constructor: Se debe predecir qué constructor registrará la parada en boxes más rápida durante la carrera.

Pronóstico de los tres primeros en orden exacto: Se debe predecir qué pilotos terminarán en primer,

segundo y tercer lugar en el orden exacto.

CARRERAS DE MOTOS

El resultado de una apuesta en un evento de MotoGP, Moto2, Moto3, Superbike, Speedway se basa en los primeros resultados oficiales publicados. No se tomarán en consideración las decisiones tomadas por la federación oficial (incluido, entre otros, la FIM) y que afecten o modifiquen el resultado logrado en el campo de la carrera.

Siempre que una carrera se posponga o suspenda oficialmente, todas las apuestas relacionadas seguirán siendo válidas si el evento se lleva a cabo antes de la medianoche del día siguiente a la fecha establecida originalmente para la carrera. Si no se reanuda o si no se completa dentro del plazo mencionado, todas las apuestas relacionadas con ese evento se considerarán nulas.

MERCADOS DE CARRERA DE MOTOS

Ganador (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido será el ganador de la carrera.

Podio (carrera): Se debe predecir que el piloto elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H (Carrera): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la carrera. En caso de que ambos pilotos se retiren o sean descalificados, este tipo de apuesta se considerará cancelada. Si uno o más de los pilotos incluidos en la apuesta no pueden participar en la carrera, este tipo de apuesta será anulada.

Ganador (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido logrará la mejor posición durante la sesión de calificación.

Podio (Pole): Se debe predecir que el piloto elegido concluirá la sesión de calificación en primera, segunda o tercera posición.

H2H (Pole): Se debe predecir cuál de los dos pilotos especificados en la apuesta logrará la mejor posición en la sesión de clasificación.

El mejor del grupo (carrera, pole): Se debe predecir qué piloto alcanzará la posición más alta en el grupo seleccionado. En caso de que uno de los pilotos del grupo no participe en la competición seleccionada, la apuesta se considerará nula.

CICLISMO

El resultado de una apuesta en una competición de ciclismo se basa en los primeros resultados oficiales publicados. Si una carrera se acorta o se ve afectada por las condiciones climáticas, las apuestas se liquidarán de acuerdo con las decisiones tomadas por los sitios oficiales del torneo.

Si una carrera se cancela oficialmente, todas las apuestas relacionadas se considerarán nulas. Siempre que se posponga o suspenda una carrera por etapas, todas las apuestas relacionadas serán válidas hasta que la carrera se complete o cancele. El ganador de la carrera será el que ocupe el primer lugar en el podio. Cualquier descalificación, dada después de la carrera, no se tendrá en cuenta a la hora de liquidar las apuestas.

MERCADOS DE CICLISMO

Ganador: Se debe predecir el ganador de la carrera o competición.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los ciclistas nombrados incluidos en la apuesta alcanzará el mejor posicionamiento dentro del grupo. Si uno o más ciclistas del grupo se retiran antes del comienzo de la carrera, se cancelarán todas las apuestas.

Podio: Se debe predecir que el ciclista elegido alcanzará el podio (primera, segunda o tercera posición).

Top 6: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las primeras seis posiciones.

Top 10: Se debe predecir que el ciclista elegido completará la carrera dentro de las diez primeras posiciones.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos ciclistas especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. Si uno de los dos ciclistas no inicia la carrera, las apuestas serán anuladas. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas serán anuladas. Si uno de los ciclistas logra finalizar la carrera y el otro no, el ciclista que haya finalizado será considerado ganador.

Si uno de los dos corredores se retira o es descalificado durante una de las etapas de la carrera, el corredor que permanezca en la carrera será considerado ganador.

Si ambos competidores no alcanzan la siguiente etapa, la apuesta será anulada.

Todos los resultados se basan en los primeros resultados originales publicados.

Ganador de la etapa: El ganador de la etapa será el que ocupe el primer lugar en el podio. No se tendrá en cuenta ninguna descalificación a la hora de liquidar las apuestas.

No participantes: Si un corredor se retira de la competición o es descalificado cuando la carrera o etapa ya ha comenzado, las apuestas a este corredor se liquidarán como perdidas.

Apuestas de emparejamiento - por etapa y clasificación general: al menos uno de los corredores o equipos debe completar la etapa o carrera para que la apuesta de emparejamiento sea válida. Si ambos no terminan la etapa o la carrera, todas las apuestas serán anuladas.

CURLING

Los mercados se consideran decididos si un partido es oficialmente completado o concedido por el equipo derrotado.
Los extremos adicionales se contarán a efectos de liquidación.
En caso de que un partido se posponga o se abandone sin reanudarlo dentro de las 48 horas, todos los mercados no decididos se considerarán nulos.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (extra ends incluidos): Hay que pronosticar el ganador del partido sin importar el margen de puntos.

Puntos totales (extra ends incluidos): Hay que pronosticar si el número total de puntos de ambos equipos combinados estará por encima o por debajo del número seleccionado.

Hándicap (extra ends incluidos): Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado del partido.

1X2: Se debe predecir el resultado del partido.

Par / Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados en el partido será par o impar.

Ganador: Se debe predecir el ganador del partido.

Hándicap: Se debe predecir el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Total: Se debe predecir si el número total de puntos anotados por ambos equipos durante el partido (incluido el tiempo extra) será superior o inferior a la línea indicada.

APUESTAS ABSOLUTAS

Ganador: Hay que pronosticar el ganador del torneo dado de acuerdo con la clasificación oficial de la competencia.

DEPORTES DE INVIERNO

Se refiere a los deportes de invierno como el esquí de fondo, el esquí alpino, los saltos de esquí, el biatlón, el bobsled, el esquí estilo libre, el patinaje artístico, el snowboard, el skeleton, el patinaje de velocidad, el patinaje de velocidad sobre pista corta, el luge, la combinación nórdica, etc.

Las posiciones en el podio cuentan como resultados oficiales, independientemente de cualquier descalificación posterior. Si no hay ceremonia de podio, el resultado se determinará de acuerdo con el resultado oficial declarado al final de la competición por el organismo regulador. Si no hay un resultado oficial disponible, el resultado se determinará con base en la evidencia disponible conocida en el momento del mercado.

Eventos pospuestos o cancelados: Si, por cualquier motivo, un evento (que no sean los Juegos Olímpicos o los Campeonatos del Mundo) se pospone o cancela, todas las apuestas en ese evento serán anuladas a menos que la competición se lleve a cabo dentro de las 48 horas posteriores a la hora originalmente programada para comenzar, o una organización reguladora declare un resultado oficial dentro de las 48 horas.

MERCADOS DE DEPORTES DE INVIERNO

Ganador: Predice el ganador del evento.

Podio: Se debe predecir que el jugador seleccionado llegará al podio (primera, segunda o tercera posición).

H2H: Debes predecir cuál de los participantes especificados en la apuesta obtendrá la mejor posición en el torneo/evento. Si uno de los dos participantes no comienza, las apuestas se anularán. Si ninguno de los participantes finaliza la carrera, las apuestas se anularán. Si uno de los participantes logra terminar la carrera y el otro no, el primero mencionado será el ganador. Si uno de los concursantes no termina y el otro no califica después de la preliminar, el competidor mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si ninguno de los participantes se clasifica después de la preliminar, el mejor clasificado en la preliminar será el ganador. Si uno de los participantes no logra finalizar después de haber superado la preliminar y el otro no logra pasar la preliminar, el primero mencionado será el ganador.

Grupo del ganador: Se debe predecir cuál de los competidores especificados para este tipo de apuesta obtendrá el mejor resultado en el evento. Si alguno de los competidores no completa la competición, el ganador será el que haya obtenido el mejor cronometraje durante la fase anterior. En el caso de competiciones que constan de dos carreras, si ambos competidores se retiran en la primera carrera, la apuesta se declarará nula.

BOXEO/MMA

El sonido de la campana es la señal para el inicio de la primera ronda a efectos de apuestas. Cuando un peleador no puede responder a la campana para la siguiente ronda, entonces el otro peleador será considerado el ganador en la ronda anterior.

Golpes (Strikes) significativos: Son cualquier golpe a distancia o Clinch/Ground Strikes que sean considerados «Power Strikes» por los anotadores oficiales de puntuación.
Un golpe significativo contará tanto como golpe como golpe significativo y valdrá un total de 0,4 puntos.

Knockdown: Se otorga a un luchador que derriba a su oponente debido a su debilitamiento durante lo que los anotadores oficiales consideran una cantidad de tiempo apreciable.

En MMA y UFC, los golpes (strikes) regulares se refieren a cualquier técnica de golpe legal, incluidos puñetazos, patadas, codos y rodillas, que un luchador utiliza para atacar a su oponente.
Estos golpes se cuentan en las estadísticas generales de golpes de un luchador. Por otro lado, los golpes significativos son un subconjunto de los golpes regulares y se definen como golpes que tienen un impacto claro en el oponente.

Ya sea aterrizando con fuerza significativa o afectando visiblemente al oponente.

Los golpes significativos se utilizan para medir el golpe efectivo de un luchador durante un combate y, a menudo, son un factor clave para juzgar el resultado de una pelea.

En resumen, mientras que los golpes regulares abarcan todas las técnicas de golpe legales, los golpes significativos se refieren específicamente a aquellos golpes que tienen un impacto notable en el oponente.

Golpes (Strikes) de luchador aterrizados: Se tiene que predecir cuántos golpes aterrizarán el luchador 1, o luchador 2 o cualquiera de los dos (ejemplo: luchador 1 y luchador 2 para anotar, 200 golpes, no combinados) en una partida (300 o más).

Golpes totales de ambos luchadores: Se debe predecir cuántos golpes aterrizarán el combatiente 1 y el combatiente 2 combinados en el combate (250 o más).

Golpes (Strikes) significativos de los luchadores: Se tiene que predecir cuántos golpes significativos darán el luchador 1, luchador 2 o ambos (luchador 1 y luchador 2, ambos realizarán, por ejemplo, 200 golpes no combinados) luchadores realizarán en el combate (30 o más).

Derribos (Takedowns) de luchadores: Se debe predecir cuántos derribos (takedowns) realizarán en el combate, el luchador 1, el luchador 2 o (la composición 1 y 2, ambos. anotarán, por ejemplo, 8 derribos, no combinados) en un combate (10 o más).

Total de golpes (strikes) significativos lanzados: cuántos golpes significativos aterrizarán el luchador 1 y el luchador 2 combinados en el combate (30 o más).

Total de golpes (strikes) significativos del luchador X: Se debes predecir cuántos golpes significativos realizará el luchador X en el combate (10 o más).

Total de golpes (strikes) realizados (más/menos): Se debe predecir si habrá más o menos golpes totales que una cantidad en el combate por parte de los 2 luchadores combinados, p.e. Más/Menos de 220,5.

Total de golpes (strikes) del Luchador X aterrizados (más/menos): Se tiene que predecir si habrá más o menos golpes que una cantidad en el combate por parte del luchador X.

Total de derribos (takedowns) (más/menos): Se debe predecir si habrá más o menos derribos que una cantidad determinada durante el combate entre los 2 luchadores combinados, p.e. Más/Menos de 12,5.

Total de derribos (takedowns) del luchador X (más/menos): Se debe predecir si habrá más o menos derribos del luchador X durante el combate.

Total de strikes conseguidos en la ronda 1 (más/menos): Se debe predecir si habrá más o menos strikes entre el luchador 1 y el luchador 2 combinados en la ronda 1, p.e. Más/Menos de 30,5.

Golpes (strikes) del Luchador X de la Ronda 1 (Más/Menos): Se tiene que predecir si habrá más o menos golpes totales en el combate por parte del Luchador X en la Ronda 1.

Total de golpes (strikes) significativos realizados en la ronda 1 (más/menos): Se debe predecir si habrá más o menos golpes significativos en la ronda 1, por ejemplo. Más/Menos de 10,5.

Total de golpes significativos conseguidos por el Luchador X en la Ronda 1 (Más/Menos): Se tiene que predecir si habrá más o menos golpes significativos conseguidos realizará el Luchador X en la Ronda 1, por ejemplo más/menos de 11.5

Ataques de luchadores de la ronda 1: Se debe predecir cuántos ataques aterrizarán en la Comp 1, Comp 2 y cualquiera de los dos (comp 1 y Comp 2 para anotar, es decir, 50 golpes, no combinados) en la Ronda 1 (p.ej. 30 o más).

Ronda 1 Golpes totales de ambos luchadores: Se debe predecir cuántos golpes darán el luchador 1 y el luchador 2 combinados en la Ronda 1 (p.ej. 20 o más).

Golpes (strikes) significativos del luchador X en la ronda 1: Se debe predecir cuántos golpes significativos habrá por parte del luchador x en la ronda 1 (10 o más).

Total de golpes (strikes) significativos de ambos luchadores en la Ronda 1: Se debe predecir cuántos golpes significativos darán los luchadores 1 y 2 en la ronda 1 (30 o más).

Más strikes conseguidos (1x2): Se debe predecir quién realizará más strikes en el partido.

Golpes (strikes) más significativos conseguidos (1x2): Se debe predecir quién realizará los golpes más significativos en el partido.

Más golpes (strikes) lanzados en la Ronda 1 (1x2): Se debe predecir quién realizará la mayor cantidad de strikes lanzados en la Ronda 1.

Golpes (strikes) más significativos realizados en la Ronda 1 (1x2): Se debe predecir quién realizará los golpes

más significativos en la Ronda 1.

Puñetazos lanzados por el luchador: Se debe predecir el número de puñetazos que lanzará el luchador 1 o el luchador 2 durante la pelea (luchador1/luchador2 150,200,250 o más, etc.)

Puñetazos de luchador lanzados combinados: Se debe predecir la cantidad de puñetazos que lanzarán ambos luchadores combinados durante la pelea (500,600 o más, etc.)

Puñetazos de luchador lanzados: Se debes predecir el número de puñetazos que darán el luchador 1 o el luchador 2 durante la pelea (luchador1/luchador2 50,75,100 o más, etc.)

Puñetazos de luchador combinados: Se debes predecir la cantidad de puñetazos que darán ambos luchadores combinados durante la pelea (200,250 o más, etc.)

Más puñetazos lanzados: Se debes predecir qué luchador lanzará más puñetazos durante la pelea.

Más puñetazos dados: Se debes predecir qué luchador dará más puñetazos durante la pelea.

Una ronda en MMA cuenta como completa si pasa los 2 minutos y 30 segundos; en boxeo debe superar 1:30 min.

Cuando una pelea se declara como "No contest" (Pelea sin decisión) todas las apuestas serán anuladas, con la excepción de aquellas apuestas que ya hayan sido liquidadas por el desarrollo del evento.

Empate o empate técnico: El empate se da por igualdad de puntos. Empate técnico ocurre si el árbitro acaba la pelea antes de que comience el asalto, por cualquier razón salvo knockout, knockout técnico o descalificación.

Knockout: Un knockaut es cuando un luchador no se levanta después de la cuenta de 10. El knockout técnico es cuando se aplica la regla de los 3 nocauts o si el árbitro así lo decide. Cualquier retiro en la esquina se considerará un knockout técnico a menos que la pelea se decida por los puntos de los jueces o si se declara como "No contest".

Decisión Técnica: Se decide por los puntos de marcador de los árbitros antes del final de la pelea.

MERCADOS DE BOXEO

Ganador: Predice el ganador del evento.

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador de la pelea. Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate.

Total de rondas: Se debe predecir el total de rondas disputadas durante la pelea en términos de más o menos.

Método de victoria: Se debe predecir quién ganará la pelea y cuál será el método de victoria, (KO, decisión o empate).

La pelea irá a decisión (si/no): Se debe predecir si la pelea completará todos los rounds y el método de victoria es la decisión de los jueces.

Ganador & Rondas exactas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente cuántas rondas tendrá

la misma, o empate/decisión.

Ganador & rango de rondas: Se debe predecir el ganador de la pelea y exactamente dentro de qué rango acabará la misma.

Apuestas a grupos de asaltos: Para propósitos de apuestas, apostar en asaltos o grupos de asaltos es para que un jugador gane por KO (Knockout), TKO (Knockout técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión.
El empate es el empate scorecard. Empate técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del inicio del quinto asalto, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout técnico o descalificación. En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas se anularán.
En el caso de que un jugador se retire en su banquillo entre rondas, p. 9 y 10, contará como Ronda 9 a efectos de liquidación, es decir, la última ronda completada por completo.

Apuestas a grupos de asaltos y ganador (Jugador X): Hay que pronosticar el ganador del partido y en qué grupo de asaltos será. Para propósitos de apuestas, apostar en asaltos o grupos de asaltos es para que un jugador gane por KO (Knockout), TKO (Knockout técnico) o descalificación durante ese asalto o grupo de asaltos. En el caso de una decisión técnica antes del final de la pelea, todas las apuestas se liquidarán como una victoria por decisión.
El empate es el empate scorecard. Empate técnico es si el árbitro detiene la pelea antes del inicio del quinto asalto, por cualquier motivo que no sea Knockout, Knockout técnico o descalificación. En el caso de que una pelea sea declarada No Contest, todas las apuestas se anularán.
En el caso de que un jugador se retire en su banquillo entre rondas, p. 9 y 10, contará como Ronda 9 a efectos de liquidación, es decir, la última ronda completada por completo.

Jugador X derribará al rival: Tienes que predecir si el jugador X anotará un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Ambos boxeadores derribarán al rival: Tienes que predecir si ambos jugadores anotarán un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Cualquier boxeador derribará al rival: Tienes que predecir si al menos uno de los 2 jugadores logrará un derribo durante la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Asalto - Apuestas a los derribos (Jugador X): Tienes que predecir si el jugador X anotará un derribo durante esa ronda. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Asalto - Apuestas a los derribos (Cualquier boxeador): Tienes que predecir si habrá un derribo durante esa ronda. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Total de derribos (mas/menos): Tienes que pronosticar si el número total de derribos anotados durante toda la pelea estará por encima o por debajo de la línea indicada. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Jugador X Total de derribos: Tienes que pronosticar si el número total de derribos anotados por el jugador X durante toda la pelea estará por encima o por debajo de la línea indicada. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Será derribado (K.D.) y ganará (Jugador X, Si/No): Tienes que predecir si el jugador X será derribado durante la pelea y ganará o no la pelea. A efectos de liquidación, un derribo se define como un luchador que recibe una cuenta obligatoria de 8 (cualquier cosa que el árbitro considere un desliz no contará).

Total de derribos – Umbrales / Marcas: Se debe predecir si el número total de derribos en la pelea será superior o inferior a un umbral/marca determinada.

Peleador X – Total de derribos – Umbrales / Marcas: Se debe predecir si el número total de derribos logrados por el peleador específico durante la pelea será superior o inferior a un umbral/marca determinada.

Mayor número de golpes de poder lanzados: Se debe predecir qué peleador lanzará la mayor cantidad de golpes de poder.

Mayor número de golpes de poder conectados: Se debe predecir qué peleador conectará la mayor cantidad de golpes de poder.

Mayor número de jabs lanzados: Se debe predecir qué peleador lanzará la mayor cantidad de jabs.

Mayor número de jabs conectados: Se debe predecir qué peleador conectará la mayor cantidad de jabs.

Mayor número de golpes al cuerpo conectados: Se debe predecir qué peleador conectará la mayor cantidad de golpes al cuerpo.

Golpes de poder lanzados combinados: Se debe predecir el número total de golpes de poder lanzados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes de poder lanzados: Se debe predecir el número total de golpes de poder lanzados por un peleador específico.

Golpes de poder conectados combinados: Se debe predecir el número total de golpes de poder conectados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes de poder conectados: Se debe predecir el número total de golpes de poder conectados por un peleador específico.

Jabs lanzados combinados: Se debe predecir el número total de jabs lanzados por ambos peleadores.

Peleador – Jabs lanzados: Se debe predecir el número total de jabs lanzados por un peleador específico.

Jabs conectados combinados: Se debe predecir el número total de jabs conectados por ambos peleadores.

Peleador – Jabs conectados: Se debe predecir el número total de jabs conectados por un peleador específico.

Golpes al cuerpo conectados combinados: Se debe predecir el número total de golpes al cuerpo conectados por ambos peleadores.

Peleador – Golpes al cuerpo conectados: Se debe predecir el número total de golpes al cuerpo conectados por un peleador específico.

Peleador – Golpes conectados: Se debe predecir el número total de golpes conectados por un peleador específico.

¿Cuándo terminará la pelea?: Se debe predecir en qué round finalizará la pelea.

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la pelea. Hay 3 posibles resultados: 1X (al final del combate, el peleador 1 gana o empata), X2 (al final del combate, el peleador 2 gana o empata), 12 (al final del combate, gana el peleador 1 o el peleador 2).

Apuestas por grupo de rounds – Derribo (X): Se debe predecir si se producirá un derribo durante un grupo específico de rounds.

Ganador y round exacto: Se debe predecir el ganador de la pelea y el round exacto en el que finalizará.

Método de victoria: Se debe predecir el método por el cual se ganará la pelea (por ejemplo, nocaut, decisión).

Grupo de rounds y ganador (1): Se debe predecir el ganador de la pelea y el grupo de rounds en el que finalizará.

¿Cuándo terminará la pelea?: Se debe predecir el round específico o el intervalo de tiempo en el que finalizará la pelea.

VÓLEIBOL

Un partido de voleibol no tiene una duración específica, el partido depende de los sets ganados por cada equipo, una vez que un equipo gana 3 sets con un máximo de 5 sets, el partido termina.
Si un partido no se completa, las apuestas al final de los partidos se anularán y se reembolsará la apuesta, salvo que los mercados ya hayan podido ser determinados y liquidados. ***Algunos de los mercados enumerados a continuación pueden aparecer en E-Volleyball (se aplican las mismas reglas).**

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Habrá un 4to set?: Se Debe predecir si se jugará o no el 4to set del partido.

¿Habrá un 5to set?: Se debe predecir si se jugará o no el 5to set del partido para definir el equipo ganador.

Puntuación correcta: Se tienes que predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados

por cada equipo.

Equipo local ganará un set: Se debe predecir si el equipo local ganará al menos un set.

Equipo visitante ganará un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará al menos un set.

El equipo local ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente un set.

El equipo visitante ganará exactamente un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente un set.

El equipo local ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo local ganará exactamente dos sets.

El equipo visitante ganará exactamente dos sets: Se debe predecir si el equipo visitante ganará exactamente dos sets

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra (el ganador del set tiene más de 25 puntos).

"X" Set - "N" Punto: Se debe predecir qué equipo ganará el punto N del set X.

Puntos del jugador – Al menos: Se debe predecir si el Jugador X anotará al menos el número de puntos especificado.

Puntos del jugador: Se debe predecir el número total de puntos anotados por un jugador específico.

MERCADOS DE SET

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: Se debe predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Set X – Marcador exacto: Se debe predecir el marcador final exacto del set especificado.

Set X – Punto Z: Se debe predecir quién ganará el punto específico dentro del set indicado.

MERCADOS OUTRIGHT

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la

competición.

Top4, Top6, Top8, Top10: Se debe predecir si el equipo seleccionado terminará en la posición superior respectiva cuando termine la competición.

VOLEY PLAYA

Un partido de voleibol de playa no tiene una duración determinada, el partido depende de los sets ganados por cada equipo.

Si un jugador es reemplazado por otro jugador antes del inicio del partido, todas las apuestas serán anuladas. Si un partido comienza, pero no se completa, todas las apuestas basadas en el resultado final se considerarán nulas, con la excepción de los mercados donde el resultado ya se ha determinado.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador: Se debe predecir si el ganador del partido será el equipo local (1) o el equipo visitante (2)

Sets exactos: Se debe predecir si el número total de sets jugados en el partido será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

Puntuación correcta: Se debe predecir la puntuación correcta del partido en términos de sets ganados por cada equipo.

Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del partido (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos anotados por ambos equipos será mayor o menor que el número dado en el mercado de apuestas elegido.

¿Cuántos sets se decidirán por puntos extra?: Se debe predecir cuántos sets alcanzarán puntos extra.

MERCADOS POR SET

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Ganador: Se debe predecir si el ganador del set mencionado será el equipo local (1) o el equipo visitante (2).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Total de puntos: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un set determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

1ro/2do/3ro/4to/5to set - par / impar: Se predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el X set será un número par o impar.

1ro/2do/3ro/4to/5to set - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el Set elegido.

Set X – Marcador exacto: Se debe predecir el marcador final exacto del set especificado.

Set X – Punto Z: Se debe predecir qué equipo ganará el punto específico dentro del set indicado.

Set X – Puntos extra: Se debe predecir los puntos extra o los puntos más allá del umbral de puntuación reglamentario en el set especificado.

MERCADOS OUTRIGHT

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

DARDOS

Se considera que un juego de dardos ha comenzado cuando se lanza el primer dardo en la primera ronda del primer set. Si el número de sets indicado no se completa, las apuestas por el resultado exacto serán anuladas. La puntuación más alta posible con tres dardos es 180, obtenida cuando los tres dardos caen en el triple 20.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap de Sets: Se debe predecir el resultado del partido en términos de sets sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro.

Total 180s: Se debe predecir si el número total de 180s conseguidos en el partido por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

Mayor número de 180s: Se debe predecir qué jugador logrará la mayor cantidad de 180 en el partido (o si habrá un empate).

180s Hándicap: Se debe predecir el resultado en términos de 180 logrados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Total 180s equipo Local: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Total 180s equipo visitante: Se debe predecir si el número total de 180 conseguidos en el partido por el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado.

Hándicap de Set (3-way): Se debe predecir el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado correcto (en sets): Se debe predecir la puntuación correcta en sets del partido.

Jugador consigue un 180: Se debe predecir qué jugador alcanzará los 180 seleccionados en el partido (o si no habrá ninguno).

Último 180: Se debe predecir qué jugador logrará el último 180 del partido.

Más cierres (checkouts): Se debe predecir qué jugador cerrará más legs acertando el doble final.

Hándicap de leg: Se debe predecir el ganador del leg tras aplicar el hándicap.

Set X – Total de legs: Se debe predecir el número total de legs disputados en el set especificado.

Jugador Y anota un 180: Se debe predecir si el jugador especificado anotará un 180 durante el partido.

MERCADOS RÁPIDOS

X set - N tramo Ganador: Se debe predecir qué jugador ganará el tramo N del set X.

X set - Resultado correcto (en tramo): Se debe predecir el puntaje correcto en tramos del mencionado conjunto.

X set - hándicap de tramos: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en tramos) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en tramos).

X set - total de tramos: Se debe predecir si el total de tramos jugados en el set dado estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Impar/par tramos: Se debe predecir si el total de tramos jugados en el set dado será un número par o impar.

X set leg x - total de dardos: Se tiene que predecir si el total de dardos lanzados por un jugador para ganar un tramo específico estará por encima o por debajo del margen indicado.

X tramo de juego x - jugador con mayor puntuación en x visita: Se tiene que predecir qué jugador anotará más puntos en una visita específica.

X set tramo x - rango de puntos en X visita: Se tiene que predecir cuál será el rango de puntos de la visita específica de un jugador.

X set tramo x- checkout resultado x:y+ : Se tiene que predecir si la puntuación de checkout de una visita específica será superior o inferior a la puntuación dada.

X set tX set - checkout color: Se tiene que predecir si el color del checkout de un tramo específica será rojo o verde.

X set - más 180s: Se tiene que predecir qué jugador conseguirá más 180s en el set mencionado (o si habrá un empate).

X set - total 180s: Se tiene que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por ambos jugadores estará por encima o por debajo del margen indicado.

X set - Total de 180s del equipo local: Se tiene que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 1 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set - Total de 180s del equipo visitante: Se tiene que predecir si el número total de 180s conseguidos en el mencionado set por el jugador 2 estará por encima o por debajo de la horquilla indicada.

X set Tramo X - algún jugador anotará un 180: Se tiene que predecir si algún jugador conseguirá un 180 en el set y la manga mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Se tiene que predecir si el jugador 1 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

X set Tramo X - equipo local anotará un 180: Se tiene que predecir si el jugador 2 logrará un 180 en el set y el tramo mencionados (o si no habrá ninguno).

MERCADOS OUTRIGHT

Ganador: Se tiene que predecir el ganador del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Top 2: Se tiene que predecir los finalistas del torneo en cuestión según la clasificación oficial de la competición.

Quién llegará más lejos: Se tiene que predecir cuál de los jugadores mencionados llegará a la fase posterior (o a la misma).

Etapa de eliminación: Se tiene que redecir en qué ronda será eliminado el jugador seleccionado.

Nacionalidad ganadora: Se tiene que predecir la nacionalidad del ganador.

Mitad ganadora: Se tiene que predecir que el ganador del torneo saldrá de la mitad superior o de la mitad inferior.

Cuarto ganador: Se tiene que predecir que el ganador del torneo saldrá del 1º/2º/3º/4º cuarto.

Ganador por primera vez: Se tiene que predecir si habrá un ganador por primera vez o no.

Ganador del décimo cuarto: Se tiene que predecir el ganador del cuarto mencionado (1º/2º/3º/4º).

OTROS MERCADOS

King of the Oche (Match Treble): King of the oche es un jugador que gana el partido, anota más 180 que su oponente y tiene el checkout más alto del partido.

Jugador con mayor checkout: Qué jugador tendrá el mayor checkout en un solo tramo.

Checkout más alto en el partido: ¿Cuál será el checkout más alto del partido por parte de cualquier jugador?

Total x+ checkout: prediga si la puntuación total del checkout será de un número específico o superior. P. ej. más/menos de 100+ checkout.

Ganador del partido y checkout más alto: Qué jugador ganará el partido y qué jugador tendrá el checkout más alto. El checkout más alto puede ser igual.

Ganador del partido y más 180s: Qué jugador ganará el partido y qué jugador anotará los más 180, los 180 pueden ser iguales.

Checkout más alto y más 180s: Qué jugador tendrá el checkout más alto y qué jugador obtendrá los más 180s. Tanto el checkout más alto como los 180s pueden ser iguales.

Liderar después del x tramo: Cuál será el jugador que liderará el juego después del x tramo. Hay 3posibles resultados: jugador1, empate, jugador2.

Total de checkout del tramo x: Cuál será el checkout de un tramo específico, la oferta habitual en este mercado es O/U 40.5.

Puntuación después de x tramos: ¿Cuál será el resultado después de x tramos en el partido?

170 checkout en partido: Cualquier jugador que tenga el checkout más alto del juego (170) {T20, T20, BULL}.

FÚTBOL SALA

Un evento de Fútbol Sala es considerado como oficial si se juegan 40 minutos de juego.

Todos los eventos serán determinados con el resultado final del tiempo regular, a no ser que algo distinto sea indicado. El tiempo regular debe ser completado para que las apuestas puedan mantenerse válidas, a no ser que algo distinto sea indicado.

Las apuestas serán válidas dentro del tiempo reglamentario; sumado al tiempo añadido por el árbitro debido al tiempo perdido por lesiones y sustituciones. Prórroga, gol de oro y definición en tiros de penalti no serán tenidos en cuenta para las apuestas en este deporte.

Si el partido es jugado en un terreno neutral, el equipo mencionado de primero será considerado como Local.

MERCADOS DE FÚTBOL SALA

Ganador – 1X2: Se debe predecir el resultado ganador con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Doble oportunidad (1X-12-X2): Se debe predecir el ganador con dos posibles resultados por selección: 1X (Local gana o empate), 12 (Local o Visitante gana) o X2 (empate o Visitante gana).

Próximo en anotar: Se debe predecir cuál de los dos equipos anotará el próximo gol. Es posible también apostar en ''sin gol'' (no habrá un próximo gol).

Ambos equipos anotan: Para este mercado existen dos posibilidades (Si-No), de modo que ambos equipos marcan o no al menos un gol cada uno.

Par/Impar goles Total, Visitante y totales: Se debe predecir si el total de goles del evento será Par o Impar. Si el evento termina en un empate 0-0 se considerará par. Si el evento es suspendido todas las apuestas serán anuladas.

Total (Equipo Local – Equipo Visitante): Se debe predecir el número de goles del evento marcados por ambos equipos o por un equipo en específico. Por ejemplo, se apuesta en "Más de" quiere decir que los goles totales están por encima de una cantidad específica, si se apuesta en ´´Menos de´´ quiere decir que los goles totales están por debajo de una cantidad específica.

Quién ganará el resto del evento (Aplica para apuesta en Vivo): En este mercado en vivo, se debe predecir qué equipo ganará el resto del evento. En el momento en que la apuesta es realizada, el conteo de goles se establece como 0-0 sin importar los goles previos.

Apuesta sin empate: Se debe predecir el resultado final del evento, de modo que se apuesta en cuál será el equipo ganador solamente, de modo que, si el evento termina en empate, la apuesta será nula y el dinero será reembolsado.

Hándicap: Se debe predecir el que el ganador del evento se decidirá con el respectivo margen de goles. El resultado. El resultado escogido es añadido o sustraído del resultado final, de este modo se decidirá cuál será el resultado ganador: Local, empate o Visitante.

Marcador exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento al finalizar los 40 minutos.

Margen de Victoria: Se debe predecir qué equipo ganará y cuál será el margen de distancia en goles que el equipo ganador tendrá frente a su oponente.

Local rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Local.

Visitante rango de goles: Se debe predecir según un rango de goles seleccionado, cuantos goles en total serán marcados por el equipo Visitante.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad – 1x2: Se debe predecir el resultado ganador solamente de la primera mitad con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Primera mitad – Qué equipo gana el resto del evento: Sin importar el resultado actual de la primera mitad, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0.

Primera mitad - Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X durante la primera mitad del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el resultado final de la primera mitad tomando en cuenta el margen de puntos de Hándicap especificado entre los paréntesis.

Primera mitad – Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la primera mitad estará por encima o por debajo del margen especificado.

OTROS MERCADOS

Prórroga – 1x2: Se debe predecir el resultado ganador de la Prórroga con 3 posibles resultados: Equipo Local gana (1), resultado final es empate (X) o el equipo Visitante gana (2).

Prórroga – Qué equipo gana el resto: Sin importar el resultado actual de la Prórroga, al momento de realizar la apuesta el resultado del evento se tomará como 0-0.

Prórroga – Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X durante la Prórroga del evento con 3 posibles resultados: 1 (Local anota), ninguno, 2 (Visitante anota).

Prórroga – Total: Se debe predecir si el número total de goles durante la Prórroga estará por encima o por debajo del margen especificado.

Tiros de Penalti – Ganador: Se debe predecir el ganador de la ronda de penalti.

Tiros de Penalti - Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol X en la ronda de penalti.

SNOOKER

Si un partido comienza, pero no termina por algún motivo, todas las apuestas ofrecidas sobre el resultado final del partido son canceladas.

Para propósitos de las apuestas, sólo se contarán las bolas que hayan entrado "legalmente"
Ej. cuando hay una "bola de foul" involucrada, las bolas ingresadas no serán consideradas. Las apuestas se liquidarán en consecuencia.

MERCADOS DE SNOOKER

En el caso de un re-rack en cualquiera de los marcos, se aplicarán las siguientes reglas:

Ganador del frame: todas las apuestas son válidas y se liquidarán según el ganador oficial del frame.

Apuestas decididas: todas las apuestas cuyo resultado se haya determinado antes del re-rack serán válidas. Cualquier evento posterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Apuestas indecisas: todas las apuestas cuyo resultado no se haya determinado antes del re-rack se liquidarán únicamente de acuerdo con los eventos que ocurrieron después del re-rack. Cualquier evento anterior al re-rack será irrelevante para las apuestas.

Todas las apuestas que se refiere al resultado final del frame (por ejemplo: apuestas totales, apuestas pares / impares) se liquidarán con el resultado oficial del frame.

Apuesta de frame (resultado exacto): la apuesta se refiere al resultado final exacto en el total de frame jugados.

Ganador de frame: esta apuesta se refiere al ganador de un frame determinado. Este frame debe completarse para que las apuestas sean válidas.

Total: Se debe predecir el total de puntos que se ganarán en el partido.

Primero en llegar a 3 frame: Se debe predecir quién será el primero en llegar a 3 frame. Algunos de los jugadores deben llegar a 3 frame para que las apuestas sean válidas.

Total de frames: Se debe predecir el número total de frames que se disputarán en el partido.

Frame X – Total de puntos: Se debe predecir el total de puntos anotados en el frame especificado.

Frame X – Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del frame especificado tras aplicar el hándicap de puntos.

Frame X – Par / Impar: Se debe predecir si el total de puntos anotados en el frame especificado será par o impar.

Frame X – Ganador: Se debe predecir el ganador del frame especificado.

Carrera a X frames: Se debe predecir qué jugador será el primero en ganar el número de frames especificado.

MERCADOS DE OUTRIGHT

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

GOLF

La regla Dead Heat se aplica a los mercados donde una selección de empate no se ofrece explícitamente, como los mercados de 2 bolas y 3 bolas. Un Dead Heat se define como un evento en el que existen dos o más selecciones ganadoras conjuntas.Las reglas de Dead Heat establecen que las cuotas se dividirán entre el número de participantes que compartan esa posición. Con la regla de Dead Heat, las ganancias potenciales se recalcularán en función del número de competidores con el mismo rendimiento.

Se considera que un jugador ha jugado una vez que ha arrancado en el evento. En el caso de que un jugador se retire después de haber arrancado, las apuestas se perderán en las apuestas en outrights, de grupo, de partido o de 18 hoyos, y se considerará que ha terminado en último lugar a efectos de las apuestas.

Cuando un torneo se reduzca del número programado de hoyos por cualquier motivo (es decir, condiciones climáticas adversas), las apuestas en outrights realizadas antes de la ronda final completa se liquidarán en función del jugador al que se le haya otorgado el trofeo si se han completado los 36 hoyos del torneo. Si se han completado menos de 36 hoyos o se han realizado apuestas en outrights después de la ronda final completa, las apuestas serán anuladas.

Outrights/Apuestas tempranas: en cualquier jugador que participe en un torneo de clasificación, pero luego no se clasifique para el torneo principal será clasificado como perdedor.

Torneos en las skins estarán sujetos a la regla Dead-Heat en el evento en el que algunos jugadores ganen la misma cantidad de dinero en premios al final de la competición especificada. Si se juegan hoyos adicionales para declarar un ganador definitivo, este será tomado para la liquidación de apuestas.

MERCADOS DE GOLF

Ganador del torneo: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado.

Ganador del grupo: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la mejor posición final en el torneo.

Podio: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 3 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 6: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 6 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 10: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 10 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top 20: Se debe predecir cuál sea el jugador seleccionado, si terminará en el top 20 en el torneo seleccionado, incluyendo empates.

Top Nacionalidad ganadora: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, de la nacionalidad seleccionada alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Top Continental: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados, del continente seleccionado alcanzará la mejor posición final en el torneo.

Margen de Victoria: Basado en el número de golpes entre el jugador ganador y los/as competidores/as que terminen en segundo puesto (incluye un premio para que el torneo pase a un desempate). En caso de condiciones meteorológicas adversas que afecten al torneo, la liquidación se mantendrá siempre que se jueguen un mínimo de 36 hoyos del torneo.

¿Habrá un Playoff?: Se debe predecir si habrá un Playoff (un hoyo extra) o no durante el tour mencionado.

Habrá hoyo en uno: Se refiere a hoyo en uno (jugador que logra hoyo en uno con un solo golpe) que se registra en las rondas de la competición durante el torneo. En caso de que el clima afecte el torneo las apuestas se mantendrán válidas mientras se haya jugado un mínimo de 36 hoyos en el torneo. En el caso de que se registre un hoyo en uno, pero no se jueguen 36 hoyos, la opción "sí", "hacer un hoyo en uno", se considerará ganadora.

Top Jugador zurdo: se debe predecir cuál de los jugadores zurdos incluido la apuesta conseguirá finalizar el torneo en mejor posición.

Top Ex ganador: Se debe predecir cuál de los jugadores nombrados que han ganado previamente el título mencionado en el pasado, incluido en la apuesta, logrará la mejor posición final en el torneo.

Jugador en clasificarse: Pasa o no la clasificación, el torneo debe aplicar el método de clasificación para que las apuestas sean válidas. En caso de que un torneo emplee varios sistemas de clasificación, la liquidación estará basada en que un jugador juegue o no en la siguiente ronda siguiendo el primer corte oficial de la clasificación.

Líder en la primera ronda: Se debe predecir cuál de los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzará la mejor posición final en la ronda 1.

Top X (5,10,20) Primera ronda: Se debe predecir si los jugadores seleccionados incluidos en la apuesta alcanzarán la posición top X en la primera ronda.

Apuestas en Outright incluyendo "Campo": No-Jugadores - no hay apuestas aparte de aquellas en el "Campo". El precio por "El Campo" incluye a todos los jugadores no mencionados en el mercado. Las apuestas aceptadas son solo de ganador. Aplican las reglas de apuestas en Outrights.

Apuesta sin un jugador específico: Aplica la regla de Dead heat al ganador a menos que el jugador excluido no gane el torneo. La regla también aplica a la división de cada posible resultado de las apuestas.

Apuestas al grupo (Group betting): El ganador será el jugador que obtenga la posición más alta al final del torneo. Cualquier jugador que pierda la clasificación (Cut) será considerado un perdedor. Si todos los jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja después de que se haya realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación de las apuestas. No participante: no se aplicarán deducciones de apuesta de acuerdo con la Regla 4 (c) de Tattersalls. Se aplican las reglas de empate, excepto cuando el ganador se determina mediante un desempate.

Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada.

Posición final de jugador: En caso de empate en una posición final, se contará la posición empatada. Por ejemplo, un empate con otros 5 jugadores por el octavo lugar contará como una posición final del octavo lugar.

Hoyo 54, 72 y 90 Apuesta del encuentro: Si el torneo se ve afectado por condiciones meteorológicas adversas, las apuestas se liquidarán siempre que haya un ganador del torneo y se complete un mínimo de 36 hoyos. El ganador será el jugador que esté liderando al final de la última ronda completada.

Si un jugador falla la clasificación (Cut) el otro jugador es considerado como ganador. Si ambos jugadores fallan la clasificación (Cut), la puntuación más baja luego de haberse realizado la clasificación (Cut) determinará la liquidación del mercado.

Si un jugador es descalificado o se retira después de haber comenzado la competición, ya sea antes de haber completado dos rondas o luego de que los dos jugadores hayan pasado la clasificación (Cut), el jugador restante se considera como ganador.

Si un jugador es descalificado durante la ronda 3 o la ronda 4, aún si el otro jugador no alcanzó la clasificación (Cut), en ese caso, el jugador descalificado se considera como ganador.

Se ofrecerán cuotas por el empate y en el caso de que éste se produzca, las apuestas a 'Ganador' a cualquiera de los dos golfistas se considerarán perdedoras.

Encuentros de Torneo: Justo como lo anterior mencionado, con la diferencia de que en caso de empate, las apuestas serán canceladas.

Grupo de Seis Golfistas (tiradores): Se aplicarán las reglas de empate (Dead-heat). En el caso de que haya un 'No participante', se aplicará la 'Regla 4' (Deducciones). Los golfistas que comiencen, pero no completen la jornada se considerarán perdedores.

Five shooter: Como la anterior, pero con 5 jugadores.

Apuestas en 18 hoyos: El ganador será el jugador con el menor puntaje sobre los 18 hoyos. Jugadores que son emparejados pero que no completan la ronda serán clasificados como perdedores.

18 hoyos - 2,3 bolas: Las apuestas se mantienen desde el momento en que los jugadores golpean el primer hoyo. Si una ronda es abandonada, entonces las apuestas en esa ronda son canceladas.

Las apuestas en 2,3 bolas: Se mantendrán independientemente de si los emparejamientos / grupos reales difieren. Para los torneos que utilizan el sistema de puntuación Stableford, se considera ganador al anotador de puntos más alto durante la ronda. Se anulan las apuestas de no-participantes, 2 y 3 bolas. En las apuestas de 2 bolas en las que no se ofrece un precio por el empate, las apuestas se anularán en caso de empate. Si se ofrece un precio por un empate, esto regirá la liquidación. En las apuestas de 3 bolas aplica la regla Dead Heat.

Para todas las demás apuestas que involucren grupos de más de 3 jugadores juntos en 18 hoyos (por ejemplo, 7 bolas, 9 bolas, etc.) se aplican las reglas de empate Dead Heat. Apuestas de No-Jugado, Se aplicarán las deducciones de acuerdo con la Regla 4 c de Tattersalls (deducciones).

Cuatro bolas: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en Hándicap: sustraer o adicionar el hándicap del total final para determinar el ganador. El torneo debe completarse; de lo contrario, las apuestas se anularán. Cualquier jugador que no pase el corte será considerado un perdedor. Cualquier regla SP y regla 4 aplicará. Aplica la regla Dead-Heat.

Encuentros míticos: El ganador será el jugador con la puntuación más baja en 18 hoyos. Si los resultados están nivelados después de 18 hoyos, las apuestas se anularán.
Jugador en hacer la ronda más baja, aplica la regla Dead-Heat.

Puntuación de la ronda de un jugador individual. La línea se puede ajustar en juego. Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa la ronda.

Ganador del siguiente hoyo - 3 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Ganador del siguiente hoyo - 2 bolas: Todas las apuestas se anularán si ambos jugadores no dan el primer golpe en el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el green.

Total del siguiente hoyo: Las apuestas se liquidan según la puntuación combinada de los jugadores nombrados en el hoyo indicado. Todas las apuestas se anularán si todos los jugadores no completan el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando los jugadores abandonan el campo.

Puntaje del jugador seleccionado en el siguiente hoyo: Todas las apuestas se anularán si el jugador no completa el hoyo designado. La liquidación de las apuestas se determina cuando el jugador abandona el green.

Líder al final de la ronda: Tienes que predecir quién liderará al final de la ronda mencionada. Se aplican las reglas de Dead Heat.

Mercados en Matchplay: Si un partido no comienza (por ejemplo, un jugador lesionado o descalificado antes del inicio de un partido), todas las apuestas en ese partido serán anuladas.

Las apuestas en los mercados que se pueden liquidar utilizando el torneo oficial y los resultados de los partidos (incluida la puntuación correcta del partido final y las apuestas de partidos individuales) se liquidarán utilizando esos resultados. Esto incluye cuando un partido termina antes de tiempo, ya sea por acuerdo de los jugadores o por lesión. Todos los demás mercados en los que un partido termina antes de que se completen los 18 hoyos (por ejemplo, por acuerdo), como el puntaje del partido, se liquidarán como si los hoyos restantes sin completar fueran empates. Por ejemplo, se considerará que un jugador 2 en el hoyo 13 cuando termina el partido ha ganado 2 y 1 (en el hoyo 17). Las apuestas de un solo hoyo no completadas serán anuladas.

Greensomes: Las apuestas se liquidarán según el resultado oficial del tour.

Cuartetos: Las apuestas son válidas una vez que ambas parejas hayan salido del primer hoyo.

Apuestas en partidos de 36 hoyos: La liquidación estará basada en el jugador que consiga la posición más alta al final de 36 hoyos. Si se reduce el número de rondas jugadas, p. Ej. En caso de mal tiempo, las apuestas

se liquidarán siempre que un jugador haya ganado el trofeo (las apuestas se mantendrán siempre que haya un ganador considerado y se completen un mínimo de 18 hoyos).

Si un jugador es descalificado o se retira después de comenzar antes de completar dos rondas, el otro jugador se considerará ganador. Se ofrecerá un precio por el empate y, en caso de empate, se perderán las apuestas para que cualquiera de los jugadores gane.

Ryder Cup/Solheim Cup/Walker Cup/Warburg Cup/Presidents Cup y cualquier otro "evento internacional"

Todos los mercados, incluidos Outright, Draw No Bet, Hándicap, Máximo anotador de puntos, Mercados de puntuación correcta, se liquidarán según el resultado oficial a menos que se indique lo contrario. En la copa de los Presidentes 'Levanta el trofeo' (sin la opción de empate), la regla dead-heat aplicará.

Partidos sencillos: Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas.

Mercados de resultado correcto: Todos los partidos programados deben completarse en su totalidad para que las apuestas sean válidas, independientemente de si los partidos se prorrogan.

Mercados de Líder (día): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Mercados de Líder (día-formato): La liquidación se basará en la puntuación después de la cantidad programada de partidos en el formato especificado, independientemente de si los partidos se transfieren.

Encuentros con mayor número de puntos: Los mercados se liquidarán en todo el torneo. Si un partido individual termina en empate, las apuestas serán anuladas. Las apuestas se mantendrán una vez que el jugador haya iniciado.

Puntaje de victoria - La liquidación se realizará al completar 72 hoyos (o 90 para los torneos cuando corresponda); de lo contrario, las apuestas se anularán.

Ganará o no un torneo importante - Los 4 grandes son US Open, US Masters, USPGA y British Open.

Ganancia mejorada: Se refiere a las apuestas absolutas en torneos.

Partidos en llegar a los 18 hoyos: La cantidad programada de partidos debe comenzar para que las apuestas tengan validez. El número de partidos en los que ambos equipos dan el primer golpe en el hoyo 18 se utilizará a efectos de liquidación.

Equipo en conseguir el primer Punto completo: A efectos de liquidación, el ganador será el primer equipo que gane un partido programado y, como resultado, obtenga un punto completo. En caso de que todos los partidos programados terminen en empate, las apuestas se anularán.

CRICKET

Todas las apuestas se liquidarán de acuerdo con el resultado oficial.

Los partidos de cricket constan de uno o dos innings, los mercados del primer inning en un partido jugado con un inning solo (por ejemplo, eventos T10, T20) se consideran mercados de tiempo completo para fines resultantes. En un partido con dos innings (p. ej., Test Series), los mercados de 1er y 2do inning corresponderán a cada inning por separado a efectos de los resultados, los mercados acumulativos para el

tiempo completo no incluirán ningún inning en la descripción de los mercados.

Si se cancela un partido antes de que se haya realizado cualquier juego, todos los mercados se considerarán nulos a menos que el partido sea reanudado dentro de las 48 horas posteriores a su hora de inicio estipulada. En el caso de que no se complete un over, todos los mercados indecisos en este over específico se considerarán nulos a menos que la entrada haya llegado a su conclusión natural, p. declaración, equipo a tope, etc.

Algunos torneos pueden durar hasta 5 días (p. Ej., Serie de pruebas), los mercados decididos se generarán instantáneamente, los mercados que requieran que un evento se complete por completo (p. Ej., Ganador, hándicap) se obtendrán después de que los eventos se anuncien oficialmente como completados.

Si los mercados permanecen abiertos con una puntuación incorrecta que tiene un impacto significativo en los precios, nos reservamos el derecho de anular las apuestas.

En el caso de que un partido se reduzca en overs para uno o ambos equipos (por ejemplo, de 50 a 35 overs debido a las malas condiciones climáticas), nos reservamos el derecho de anular cualquier apuesta indecisa realizada en el formato inicial y ajustar cuotas y mercados/líneas. En consecuencia, para ser ofrecido nuevamente en base al nuevo formato.

El resultado super over se incluye solo en los mercados con indicación (incluido super over).
Si un partido se crea en el formato incorrecto (es decir, T10 en lugar de T20), las apuestas se anularán y se creará un nuevo partido.

MERCADOS DE CRICKET

Ganador (incluido super over): Se debe predecir el ganador del partido (el resultado incluye el super over).

Total (Más/Menos): Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento.

Hándicap asiático: Se debe predecir quién ganará el juego con hándicap (sin empate).

1X2: Se debe predecir el ganador del partido (el resultado no incluye el super over). Opciones disponibles: Equipo local, Empate, Equipo visitante.

Puntuación correcta: Se debe predecir cuál será la puntuación correcta al final del juego.

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: qué equipo ganará el partido, dado que todas las apuestas se anularán si el partido termina en empate. Un empate se resolverá como un dead heat.

Para marcar más fours: ¿Qué equipo anotará más fours?: Se debe predecir qué equipo anotará más fours. Un four se anota si la pelota rebota, o rueda por el suelo, antes de tocar o pasar por el borde del campo. Si no toca el borde del campo, debe tocar el suelo más allá.

Para anotar más Sixes: ¿Qué equipo marcará más Sixes?: Sixes es un término en cricket que significa que la pelota vuela sobre el límite sin tocar el suelo dentro del campo, lo que acredita al bateador en 6 carreras en

lugar de 4.

Total (Más / Menos) – Fours: Se debe predecir si el número total de Fours anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (Más/Menos) – Sixes: Se debe predecir si el número total de Sixes anotados en el juego estará por debajo o por encima de la línea ofrecida.

Total (Más / Menos) - Equipo Local / Visitante: Se debe predecir si las carreras serán superiores o inferiores a un número ofrecido en todo el evento para el equipo Local / Visitante. El resultado incluye el super over.

Impar / Par: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar.

Equipo local/visitante impar/par: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un período de tiempo específico será un número par o impar para el equipo local / visitante.

Emparejamiento con mayor puntaje en la apertura: Se debe predecir qué equipo anotará la mayor cantidad de carreras antes de perder su primer wicket.

Cómo caerá el primer wicket: Se debe predecir cuál será el método del primer wicket. Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run Out, Stumped y cualquier otra (incluye Sent Off/Retired Out).

Método de dismissal (expulsión) 6-Way: Se debe predecir cuál será el método de dismissal 6-Way. Los resultados posibles serían: Atrapado, Lanzado, LBW, Run out, Stumped y cualquier otra.

Cuál será el método Dimissal: Las opciones disponibles son: Caught, Bowled, LBW, Run Out, Stumped o cualquier otro. Si no caen más wickets las apuestas serán canceladas.

Método de expulsión del bateador: Pronostique cómo será retirado el bateador indicado. Si el bateador especificado no sale, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador especificado se retira y no vuelve a batear más tarde, todas las apuestas serán canceladas. Si el bateador vuelve a batear más tarde y es eliminado, las apuestas se mantendrán. Caught and bowled está incluido en fielder catch.

Método de despido: El próximo despido será un agarre o no. Los resultados disponibles son atrapados o no.

Carreras en la caída del equipo local/visitante de Wicket: Se debe predecir el número total de carreras para el equipo local / visitante después de golpear el wicket del otro equipo.

Caída del próximo Wicket Local / Visitante: Se debe predecir en qué Over se producirá el siguiente wicket del equipo local / visitante caerá. Como ejemplo, si un wicket cae después de 6.2 overs, la liquidación se realiza en el séptimo over. Si se puede determinar la liquidación de las apuestas, se liquidarán en consecuencia. Por ejemplo, en el caso de que un equipo abandone el campo debido a una interrupción durante más de 15, se liquidarán los excesos anteriores inferiores a este. Sin embargo, los sobrepasos superiores a este se anularán.

Total de carreras impar/par en un Over: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar.

Total de carreras impar/par en un Over - equipo local/visitante: Se debe predecir si el total de carreras logradas durante un over especificado será un número par o impar para el equipo local/visitante.

Total de carreras en un Over: Se debe predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante: Se debe predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante 1er Inning: Se debe predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante en el 1er inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Total de carreras en un Over - equipo local/visitante 2ndo Inning: Se debe predecir si las carreras estarán por encima o por debajo de un número determinado en un over específico para el equipo local/visitante en el 2ndo inning. El over debe ser completado para que las apuestas sean válidas a menos que ya están decididas.

Wicket en Over - local/visitante: Se debe predecir si habrá un wicket o no en un over especificado para el equipo local / visitante. Si una entrada termina durante un Over, esa Over se considerará completa a menos que la entrada termine debido a las inclemencias del tiempo, en cuyo caso se anularán todas las apuestas.

Equipo local / visitante: Se debe predecir si el número de carreras para el equipo local / visitante en la X delivery será por encima / por debajo de una línea ofrecida.

Para ganar el lanzamiento: Se debe predecir qué equipo ganará la moneda lanzando al aire al comienzo del juego.

Un fifty anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 50 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas abiertas serán anuladas.

Un Hundred anotado en el partido: Se debe predecir si habrá al menos un bateador que anote 100 carreras o más. Si un partido se reduce en exceso y un resultado oficial del partido está disponible, todas las apuestas se mantendrán. En el caso de una interrupción y el partido no se reanuda dentro de las 48 horas, todas las apuestas abiertas serán anuladas.

Más Run Outs: Se debe predecir qué equipo tendrá más run outs. Un Run out generalmente ocurre cuando los bateadores intentan correr entre los portillos, y el equipo de fildeo logra llevar la pelota a un portillo antes de que el bateador haya hecho su terreno en ese extremo. Si un partido se abandona por cualquier motivo, todas las apuestas indecisas se cancelarán a menos que ya se haya determinado la liquidación. Si un partido se reduce en overs y se alcanza un resultado del partido, el equipo que consiguió la mayoría de los run-outs mientras fildeaba, independientemente de la cantidad de overs lanzados, será el ganador.

Mejor bateador - Equipo local / visitante: Se debe predecir el mejor bateador del equipo local / visitante. El que haga más carreras para el equipo local / visitante será el ganador. Aquellas apuestas a jugadores que comenzaron el partido, pero no batearon se consideran perdidas. Las apuestas realizadas a cualquier jugador que no participe en el partido serán anuladas. En el caso de que más de un jugador logre el mismo número de carreras, se considerará ganador al que tenga el mejor índice de puntuación.

Top Bowler - Equipo Local/Visitante: Se debe predecir el Top Bowler para el equipo Local/Visitante. Aquel que tenga mayor cantidad de Wickets será el ganador. Si dos o más Bowlers tienen el mismo número de Wickets, aquel con el menor número de carreras será considerado ganador. Si los lanzadores tienen 0 Wickets, todas las apuestas serán canceladas. Apuestas puestas en un jugador que no se presente será cancelado.

Hombre del evento: Se debe predecir cuál será el jugador nombrado el mejor jugador del evento. Las apuestas se liquidarán según el jugador oficialmente declarado del partido.

Batsman marcará un Fifty en el evento: Se debe predecir qué jugador anotará un Fifty en el evento.

Los Primeros 6 Overs anotados: Se debe predecir qué equipo tiene la mayor cantidad de carreras comparadas a los primeros 6 Over para ambos equipos. En el caso de haber la misma cantidad de carreras para ambos equipos, las apuestas serán nulas.

Jugador en anotar más Sixes: Se debe predecir qué jugador anotará la mayor cantidad de Sixes en el evento. En caso de haber más de un jugador con el mismo número de Sixes, será considerado como ganador aquel que tenga la mayor ratio de anotación.

Mayor puntuación individual: Se debe predecir si el puntaje individual más alto en carreras logradas por cualquier jugador estará por encima o por debajo de la línea específica.

Total (Más de/Menos de) Wides: Se debe predecir si el número de Wides lanzados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Ducks: Se debe predecir si el número de Ducks en el evento estarán por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Total (Más de/Menos de) Wickets: Se debe predecir si el número de Wickets realizados en el evento estarán por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Extras: Se debe predecir si el número de Extras en el evento estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Caída del primer wicket: Se debe predecir cuántas carreras se anotarán en la caída del primer wicket.

Caída del primer Wicket - Local/Visitante: Se debe predecir cuántas carreras por parte del Local/Visitante se anotarán en la caída del primer wicket.

Equipo con el mejor Batsman: Se debe predecir cuál será el equipo con el mejor Batsman del juego.

Equipo con el mejor Bowler: Predice en qué equipo estará el mejor jugador de bolos del juego.

Mejor bateador total (más / menos): Se debe predecir si el puntaje en carreras para el puntaje del mejor bateador estará por encima o por debajo de una línea específica.

Over de mayor anotación - Total (Más de/Menos de): Se debe predecir si el resultado total del Over con mayor puntuación estará por encima o por debajo de la línea especificada.

Total (Más de/Menos de) Run Outs: Se debe predecir si el número de Runs Out estará por encima o por debajo de la línea seleccionada.

Evento de Hándicap: Se debe predecir qué equipo ganará el evento junto con los hándicap en outs y carreras.

Ganará el sorteo y el evento: Se debe predecir si el equipo seleccionado ganará el sorteo de la moneda y el evento.

Total (Más de/Menos de) Primer Over: Se debe predecir si el resultado en carreras en el primer Over estará por encima o por debajo de la línea especificada.

¿Habrá un Super Over en el evento?: Se debe predecir si habrá un Super Over en el evento.

Hitos del partido: Predice cuántos de los hitos especificados (50/100) se anotarán en total en el partido. Esto está determinado por cuántas carreras individuales de 50+ o 100+ se anotan en el partido. Una puntuación superior a 100 contaría como 50 y 100.

Evento empatado: Se debe predecir si el evento terminará empatado. Un empate ocurre cuando en la conclusión de una jugada, ambos equipos han completado sus innings y su puntuación es igual a la del equipo rival.

Evento completado: Predecir si el evento será completado. Un evento se considera completo si existe un resultado oficial del mismo.

Jugador que será expulsado en la 1ª/2ª entrada: Predecir si un jugador será eliminado durante la primera o la segunda entrada. Resultados disponibles: Si/No
Si el jugador es eliminado por cualquier otro método, las apuestas se liquidarán como "No". Si la entrada (innings) finaliza sin que caiga el wicket especificado, todas las apuestas serán anuladas.

Total de carreras par/impar del jugador en la 1ª/2ª entrada: Predecir si la puntuación en carreras conseguida por un jugador individual será un número par o impar durante la primera o segunda entrada.

Resultado de los primeros X overs: Predecir el resultado en carreras para los primeros X overs.

Resultados disponibles: En casa, Empate, Fuera

Jugador que alcanzará X carreras Sí/No: Predecir si un jugador específico marcará un cierto número de carreras en el partido.

Total de cuatros del partido pares o impares: Predecir si el número total de límites (cuatros) golpeados durante el partido será un número par o impar.

Total de seises del partido pares o impares: Predecir si el número total de límites (seises) golpeados durante el partido será un número par o impar.

Total de carreras en los primeros X Overs del equipo local/visitante: Predecir si el número total de carreras será más/menos de una línea específica en las primeras Overs para el equipo local /visitante.

Total de carreras impares o pares en los primeros X Overs del equipo local / visitante: Predecir si el número total de carreras será un número par o impar en los primeros X Overs para el equipo local / visitante.

Equipo Local/Visitante Primer Over Extra Sí/No: Predecir si habrá carreras extra (por ejemplo, wides, no-balls, byes, o leg-byes) lanzadas en el primer over para el equipo local.

Equipo Local/Visitante 1er Over Boundary Marca Cuatro Sí/No: Predecir si se marcará un boundary (cuatro) en el primer over por el equipo local/visitante.

Equipo Local/Visitante 1er Over Boundary Marca Seis Sí/No: Predecir si se marcará un boundary (seis) en el primer over por el equipo local/visitante.

Equipo Local/Visitante Caída del 1er Wicket Total Carreras Par o Impar: Predecir si el total de carreras anotadas por el equipo local/visitante en la caída de su primer wicket será un número par o impar.

Equipo Local/Visitante Primera Entrega Total Carreras: Predecir cuántas carreras se marcarán en la primera entrega para el equipo local/visitante.

Equipo Local/Visitante Primera Bola Total Carreras Más/Menos: Predecir si el total de carreras anotadas en la primera bola por el equipo local/visitante será superior o inferior a una línea específica.

Equipo Local/Visitante Total Cuatros Par o Impar: Predecir si el número total de cuatros acertados por el equipo local o visitante será par o impar.

Equipo Local/Visitante Carreras exactas en la X entrega de X over en las X entradas: Una predicción de mercado específica, como «Carreras exactas en la 3ª entrega del 5º over en la 1ª entrada.

Xth entradas - Carrera a X Runs: Predecir qué equipo marcará primero una cantidad específica de carreras en las entradas especificadas.

Xth entradas - Jugador Total de entregas afrontadas: Predecir si el número de entregas totales afrontadas por un jugador será superior o inferior a un número específico. El total de lanzamientos enfrentados se refiere al número de bolas legales que un bateador ha enfrentado durante su tiempo en el pliegue.

Xth entradas - Jugador Carreras concedidas: Predecir si el número de carreras concedidas por un jugador será superior o inferior a un número especificado. Las carreras concedidas se refieren al número total de carreras que un lanzador ha concedido en sus overs.

Xth entradas - Equipo Local/Visitante Xth Boundary off Bat, Cuatro o Seis: Predecir si el Xth Boundary golpeado por el bateador del equipo Local/Visitante en la Xª entrada será un cuatro (4 carreras) o un seis (6 carreras).

Hitos totales de bateadores (50's/100's): Predice el número de cincuentas (50 carreras) y centenas (100 carreras) anotadas por los bateadores durante un partido.

Rango total del equipo local/visitante en X over de X entradas: Predecir el rango total en carreras para el equipo local/ visitante en una entrada y over específicos. Por ejemplo, un equipo podría conseguir entre 6 y 15 carreras en el 5.º ensayo de la primera entrada.

Equipo Local/Visitante rango de carreras en X entradas: Predecir el rango total de carreras para el equipo local / visitante en una entrada específica. Por ejemplo, un equipo podría conseguir entre 229 y 310+ carreras en la primera entrada.

Xth Entradas Jugador Individual Límites Totales Más/Menos: Predecir cuántos cuatros y /ó seises un jugador específico bateará durante su tiempo al bate.

Xth Entradas Jugador Individual Bolas Enfrentadas Más/Menos: Predecir cuántas bolas un jugador específico se enfrentará durante sus entradas.

Xth Entradas Jugador Individual Carreras Totales (Rango): Predecir cuántas carreras anotará un jugador específico dentro de un rango determinado, como 0-24, 25-30, etc.

MERCADOS OUTRIGHT

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo con el ranking de la competición.

Ganador de las Series: Se debe predecir qué equipo ganará la serie (Pareja de juego)

FÚTBOL PLAYA

Todas las apuestas de Fútbol Playa se basan en el horario regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1x2: Tienes que predecir el resultado del partido (3 períodos de 12 minutos). Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Ganador de Grupo: Apuesta por el equipo que finaliza con la mayor cantidad de puntos en su grupo.

BÁDMINTON

En caso de que un partido no se complete, todos los mercados no decididos serán cancelados. Sí un jugador o equipo se retira, todos los mercados no decididos serán anulados.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (1,2): Consiste en predecir el ganador del partido sin importar la diferencia de puntos.

Resultado Correcto: Se debe predecir el resultado exacto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si uno de los jugadores se retira, la apuesta será anulada.

Hándicap de puntos (margen): Se debe predecir el ganador del partido sumando o restando el margen indicado al resultado final del encuentro, en puntos.

Puntos Totales (Más/Menos): Se debe predecir si el total de puntos en el encuentro es mayor o menor que el margen total ofrecido.

Impar/Par juegos: Se debe predecir si el total de juegos durante el encuentro es un número par o impar.

X juego - Ganador: Se debe predice el ganador del juego seleccionado.

X juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en un juego determinado estará por encima o por debajo del margen ofrecido en el mercado.

X juego - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del partido (en puntos).

X juego - par / impar: Se debe predice si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego X será un número par o impar.

X juego - carrera a X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará X puntos primero para el juego elegido.

X juego - Punto X: Se debe predecir qué jugador/equipo obtendrá el punto seleccionado en dicho juego.

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

BIATLÓN / ATLETISMO

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos participantes mencionados logrará la mejor posición en el torneo/evento. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren en el mismo periodo de la competición, las apuestas en este mercado serán canceladas.

PESAPALLO

Todas las apuestas de Pesapallo se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

Los resultados de Threeway, Double Chance, Hándicap (Run line 2-Way) y Total Runs (over/under) se contabilizan después de dos períodos (cuatro innings ambos). A menos que se indique lo contrario, las apuestas no incluyen un posible inning extra o un concurso de anotación. Ganador: también llamada Money Line incl. extra inning y concurso de anotación.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El usuario debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

SQUASH

Si un jugador se retira, se rinde o es descalificado, todos los mercados no decididos son considerados como nulos. Si el árbitro otorga puntos de penalización, todas las apuestas permanecen válidas.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (1,2): Mercado que consiste en predecir el ganador del evento sin importar el margen de puntos.

Marcador Exacto: Se debe predecir el resultado exacto del evento en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el evento, todos los mercados se consideran nulos.

X Juego - Ganador: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado.

X Juego - Puntos Totales: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado estará por encima o por debajo del número seleccionado.

X Juego - Hándicap de puntos: Se debe predecir el ganador del juego seleccionado (En puntos ganados) sumando o sustraendo el margen de puntos seleccionado al resultado del evento (En puntos).

X Juego - par/impar: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos equipos en el juego seleccionado será un número par o impar.

X Juego - carrera a los X puntos: Se debe predecir qué equipo alcanzará primero los X puntos primero en el juego seleccionado.

X Juego - X punto: Se debe predecir qué equipo ganará el X punto seleccionado en el juego seleccionado.

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo seleccionado de acuerdo con el resultado oficial de la competición.

SALTO DE ESQUÍ

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Top 3: Se debe predecir si el participante elegido alcanzará la posición del podio, incluyendo posición compartida.

H2H: Se debe predecir cuál de los dos Participantes especificados en la apuesta logrará la mejor posición en el evento general. En caso descalifiquen a los dos participantes o ambos se retiren durante la competición, las apuestas en este mercado serán canceladas. Si uno de los dos participantes no inicia el evento, las apuestas serán anuladas. Si uno de los participantes logra finalizar el evento y el otro no, el primero será considerado ganador.

HURLING

Todas las apuestas de Gaelic Hurling se basan en el horario regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador(1X2): Se debe predecir el ganador del partido. Hay 3 posibles resultados, Gana 1, gana 2 o empate X.

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

FÚTBOL AUSTRALIANO

Todos los mercados excluyen el tiempo extra, a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos mercados se cerrarán de acuerdo con el resultado de los 80 minutos de juego a menos que se especifique lo contrario en dicho mercado. Estos 80 minutos incluyen tiempo de reposición por lesión o por la suspensión temporal del partido.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana)

Apuesta sin empate (DNB): Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero apostado. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como cancelada.

Hándicap: Tienes que predecir el ganador del partido sumando o restando la diferencia indicada al resultado del partido.

Total (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante el tiempo regular estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Local Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo local durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Visitante Total: El cliente debe predecir si el total de goles marcados por el equipo visitante durante el partido serán por encima o por debajo de la línea indicada.

Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido es par o impar, si el partido termina 0-0, el mercado ganador será el par.

Par/Impar Local: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo local durante el partido será par o impar. Si el equipo local no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

Par/Impar Visitante: Se debe predecir si el número de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será par o impar. Si el equipo visitante no anotó ningún gol la selección ganadora será par.

1x2 y total: Se debe predecir la combinación del resultado del evento más si los goles estarán por encima o por debajo del margen seleccionado. Existen 6 posibles resultados:

- ➔ Local & Mas de: El equipo Local gana y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ Local & Menos de: El equipo Local gana y el total de goles es menos del margen seleccionado
- ➔ Empate & Más de: El evento termina en empate y el total de goles es más del margen seleccionado.

- ➔ Empate & Menos de: El evento termina en empate y el total de goles es menos del margen seleccionado.
- ➔ Visitante & Más de: El equipo visitante gana y el total de goles es más del margen seleccionado.
- ➔ Visitante & Menos de: El equipo visitante gana y el total de goles es menos del margen seleccionado.

Primer equipo en anotar: Tienes que predecir qué equipo marcará primero durante el partido.

Primera jugada de gol: Tienes que predecir el tipo de jugada de gol que ocurre primero durante el partido.

1ª mitad Hándicap: Tienes que predecir el ganador del 1er Tiempo sumando o restando la diferencia indicada al resultado del 1er tiempo, si el 1er tiempo no se completa este mercado se anulará.

Resultado del descanso (con empate): Tiene que predecir el resultado del descanso, las selecciones son 1-el equipo local, 2-el equipo visitante y X-empate. Si el descanso está incompleto, este mercado será nulo.

Medio tiempo/Tiempo completo: Tienes que predecir el resultado del 1er tiempo del partido junto con el resultado del tiempo reglamentario del partido. Los resultados posibles son: (1/1, 1/X, 1/2, X/1, X/X, X/2, 2/1, 2/X y 2/2).

Mitad con más goles: Tienes que predecir qué mitad del partido tendrá la puntuación total combinada más alta por parte de ambos equipos.

Primer goleador: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado marcará el primer gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra en el campo después de que se haya marcado el primer gol del partido, la apuesta será nula.

Último goleador: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado marcará el último gol del partido. Si un jugador nunca juega o entra al campo después de que se haya marcado el primer gol del partido, la apuesta será cancelada.

Resultado del descanso: Tienes que predecir el resultado del descanso, las selecciones son 1-el equipo local, 2-el equipo visitante. Si el descanso es incompleto este mercado será nulo.

Primer equipo en llegar a 15 puntos: Tiene que predecir qué equipo llegará primero a 15 puntos durante el partido.

Primer equipo en llegar a 20 puntos: Tiene que predecir qué equipo llegará primero a 20 puntos durante el partido.

Totales del 1er Tiempo por Más/Menos: Tiene que predecir si el número total de goles marcados durante el 1er Tiempo estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el 1er tiempo no se ha completado este mercado será nulo.

Última jugada de gol: Tiene que predecir el tipo de jugada de gol que se producirá en último lugar durante el partido.

Goleador en cualquier momento: Tiene que predecir que el jugador seleccionado marcará al menos un gol durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tener 20 posesiones o más: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado registrará 20 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Tener 25 posesiones o más: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado registrará 25 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Tener 30 posesiones: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado realizará 30 o más posesiones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

Tener 35 Disposiciones o Más: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado realizará 35 o más disposiciones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta se anulará.

40 Disposiciones o más: Tiene que pronosticar si el jugador seleccionado registrará 40 o más disposiciones durante el partido. Si el jugador seleccionado no participa en el partido, la apuesta será cancelada.

Máximo goleador del partido: Tiene que pronosticar qué jugador marcará más goles durante el partido.

Equipo local – Último goleador: Se debe predecir qué jugador del equipo local será el último goleador del partido.

Equipo visitante – Último goleador: Se debe predecir qué jugador del equipo visitante será el último goleador del partido.

MERCADOS POR CUARTOS

X Cuarto 1x2: Se debe predecir el resultado del ´´X´´ Cuarto, Son posibles 3 selecciones: Equipo Local, Equipo visitante y empate (X).

X Cuarto Apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador del ´´X´´ cuarto, en caso de que el ´´X´´ cuarto termine en empate todas las apuestas serán canceladas para este mercado, si el ´´X´´ cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Hándicap: Se debe predecir el ganador del ´´X´´ cuarto añadiendo o restando el margen especificado al resultado de la mitad, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total: Se debe predecir si el número total de puntos durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Total Local/Visitante: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto estará por encima o por debajo del margen especificado, si el cuarto no se completa este mercado será anulado.

X Cuarto Margen de victoria: Se debe predecir la diferencia de puntos que un equipo tendrá ante su rival al finalizar el X cuarto.

X Cuarto par/impar: Se debe predecir si el número total de puntos marcados por el equipo seleccionado durante el ´´X´´ cuarto será un número par o impar.

2º Cuarto Primera jugada de gol: Tienes que predecir el tipo de jugada de gol que se produce en primer lugar durante el cuarto de hora dado del partido.

3º Cuarto Primera jugada de gol: Tienes que predecir el tipo de jugada de gol que se produce en primer lugar durante el cuarto de hora dado del partido.

4º Cuarto Primera jugada de gol: Tienes que predecir el tipo de jugada de gol que se producirá primero durante el cuarto del partido.

Cuarto con mayor puntuación: Tienes que predecir qué cuarto del partido tendrá la mayor puntuación total combinada de ambos equipos.

OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

Top4, Top8: Se debe predecir si el equipo seleccionado ocupará la posición respectivamente seleccionada al final del torneo.

Llegará a la final: Se debe predecir si el equipo seleccionado llegará a la final del torneo.

Mayor número de victorias/derrotas en la temporada regular: Se debe predecir cuál equipo obtendrá el mayor número de victorias/derrotas al final del torneo de acuerdo con los resultados oficiales del mismo.

BALONCESTO 3X3

Todas las apuestas Baskeball 3X3 se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

Money Line (Ganador) (Incl. TE): Se debe predecir el ganador sin importar el margen de puntos.

Total (Mayor/Menor): Se debe predecir si el total de puntos marcados entre ambos equipos será mayor o menor que el margen ofrecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5.

Hándicap (margen): Se debe predecir el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

Ganador del partido 1X2: Se debe predecir si el ganador será el equipo local, el equipo visitante o si será empate.

Par/Impar: Se debe predecir si el resultado del partido será un número par o impar.

Total de puntos por equipo (Local -Visitante): Se debe predecir si el total de puntos del equipo local o del equipo visitante será mayor o menor que el número establecido en el mercado seleccionado. Por ejemplo: Mayor que 215.5 - Menor que 215.5.

BANDY

Todas las apuestas de Bandy se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol número X del partido.

Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado del partido. Hay 3 posibles resultados: 1X (al final del partido, el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido, el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido, gana el equipo local o el equipo visitante).

Hándicap 1X2: Se debe predecir el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Equipo local – Total: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Total: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Par / Impar: Se debe predecir si el número total de goles anotados en el partido será par o impar.

Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán al menos un gol durante el partido.

Primera mitad / Final del partido: Se debe predecir qué equipo ganará en la primera mitad del partido y qué equipo ganará al final del partido.

Primera mitad – Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad del partido. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana el equipo local o el equipo visitante).

Primera mitad – Empate no válido: Se debe predecir qué equipo ganará la primera mitad. Si hay empate al descanso, la selección se considera nula.

Segunda mitad – 1X2: Se debe predecir qué equipo ganará la segunda mitad del partido.

Segunda mitad – Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la segunda mitad del partido. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana el equipo local o el equipo visitante).

Segunda mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador de la segunda mitad tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado.

Segunda mitad – Total: Se debe predecir si el total de goles anotados durante la segunda mitad será superior o inferior al número especificado.

Último equipo en anotar: Se debe predecir qué equipo anotará el último gol del partido.

Carrera a N goles: Se debe predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número específico de goles durante el partido.

Ganador: Se debe predecir qué equipo ganará el partido.

Primera mitad – 1X2: Se debe predecir el resultado de la primera mitad como victoria local, empate o victoria visitante.

Primera mitad – Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad tras aplicar el hándicap especificado a uno de los equipos.

Primera mitad – Total: Se debe predecir si el total de goles anotados en la primera mitad será superior o inferior al número especificado.

BANDY OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

UNIHOCKEY

Todas las apuestas de Unihockey se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles:1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Hándicap: Se debe predecir el ganador del partido añadiendo o sustrayendo el margen indicado al resultado del partido.

Total (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

Hándicap 1X2: Se debe predecir el ganador del partido tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del partido.

Equipo local – Total: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo local durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Equipo visitante – Total: Se debe predecir si el número total de goles anotados por el equipo visitante durante el partido será superior o inferior al número especificado.

Par / Impar: Se debe predecir si el número total de goles anotados en el partido será par o impar.

Ambos equipos anotan: Se debe predecir si ambos equipos anotarán al menos un gol durante el partido.

¿Habrá tiempo extra?: Se debe predecir si el partido se irá a tiempo extra.

Total (Más–Exacto–Menos): Se debe predecir si el marcador final será: superior a un número especificado, exactamente ese número o inferior a dicho número.

Periodo con mayor anotación: Se debe predecir cuál de los tres periodos tendrá el mayor número total de goles anotados.

Periodo X – 1X2: Se debe predecir el resultado del partido durante el periodo X.

Periodo X – Total: Se debe predecir si el número total de goles anotados en el periodo especificado será superior o inferior al número indicado.

Periodo X – Empate no válido: Se debe predecir qué equipo ganará el periodo especificado. Si hay empate, la selección se considera nula.

Periodo X – Hándicap: Se debe predecir el ganador del periodo X tras sumar o restar la ventaja indicada al resultado del periodo.

Periodo X – Doble oportunidad: Se debe predecir el resultado del periodo especificado. Hay 3 posibles resultados: 1X (el equipo local gana o empata), X2 (el equipo visitante gana o empata), 12 (gana cualquiera de los dos equipos).

Carrera a Z goles: Se debe predecir qué equipo será el primero en alcanzar el número de goles especificado.

Gol X: Se debe predecir qué equipo anotará el gol número X durante el partido.

UNIHOCKEY OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

WATERPOLO

Todas las apuestas de Waterpolo se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: El cliente debe predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1(el equipo local gana), X (los equipos empatan), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más /Menos): El cliente debe predecir si el número de goles marcados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea estipulada.

WATERPOLO OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo en cuestión de acuerdo con el ranking oficial de la competición.

KABADDI

Todas las apuestas de Kabaddi se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1X2: Tienes que predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (el equipo local gana), X (los equipos empatarán), 2 (el equipo visitante gana).

Total (Más / Menos): Tienes que predecir si el número total de puntos anotados durante el partido estará por encima o por debajo de la línea indicada.

Doble oportunidad: Tienes que predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del partido el equipo local gana o empata), X2 (al final del partido el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del partido el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Apuesta sin empate: Este mercado de apuestas consiste en lo siguiente, para definir una apuesta como ganadora, necesariamente debe haber un equipo ganador, lo que significa que, si el partido termina en empate, se reembolsará el dinero de la apuesta. Por ejemplo, si un resultado final da como resultado un empate, la apuesta se liquidará como nula.

Hándicap: Tienes que predecir el ganador del partido sumando o restando el hándicap indicado al resultado del partido.

Margen de Victoria: Se debe predecir la cantidad de diferencia que un equipo tendrá de su oponente al final del partido, por ejemplo, el equipo local por 1-5 puntos.

Mitad / Final: Tienes que predecir el resultado del primer tiempo del partido junto con el resultado del partido. Los posibles resultados son: (1/1, 1 / X, 1/2, X / 1, X / X, X / 2, 2/1, 2 / X y 2/2).

Total del equipo local: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados, de equipo local, durante el partido estará más o menos de la línea indicada.

Total del equipo visitante: Tienes que predecir si el número total de puntos anotados, del equipo visitante, durante el partido estará más o menos de la línea indicada.

Mitad con mayor puntuación: Se debe predecir qué mitad tendrá más puntos anotados.

Par / Impar: Se debe predecir si el resultado del partido es un número par o impar, si el resultado del partido es 0-0, las apuestas se cuentan como “pares”.

MERCADOS DE PRIMERA MITAD

Primera mitad - apuesta sin empate: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas serán anuladas, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - doble oportunidad: Se debe predecir el resultado de la primera mitad. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final de la primera mitad el equipo local gana o empata), X2 (al final de la primera mitad el equipo visitante gana o empata), 12(al final de la primera mitad el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Primera mitad - Hándicap: Se debe predecir el ganador de la primera mitad sumando o restando el margen indicado al resultado de la mitad, si la mitad no se completa este mercado se anulará.

Primera mitad - Total (Más / Menos): Se debe predecir si el número total de puntos anotados durante la primera mitad estará más o menos de la línea dada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - Local / Visitante Total (Más / Menos): Se debe predecir si el número total de puntos anotados por el equipo nombrado (Local o Visitante) durante la primera mitad estará más o menos de la línea indicada, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

Primera mitad - Par / Impar: Se debe predecir si el número total de puntos anotados en la primera mitad será par o impar, si la mitad está incompleta, este mercado se anulará.

BOLO CÉSPED

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador (1,2): El cliente debe predecir el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap Sets: Se debe predecir el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Marcador correcto: El cliente debe predecir el marcador correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Sets Totales (Más de/Menos de): Se debe predecir si el número total de sets jugados en el Partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

X Set – 1X2: Se debe predecir el resultado del X set. Hay 3 posibles resultados: 1 (el jugador 1 gana), X (los jugadores empatarán),2 (el jugador 2 gana).

X Set – empate sin apuesta: Se debe predecir el ganador de la primera mitad, si la mitad termina en empate, todas las apuestas se anularán, si la mitad no se completa, este mercado se anulará.

X Set – Hándicap: Se debe predecir el ganador del set mencionado (en puntos ganados) sumando o restando el margen indicado al resultado del set (en puntos).

X Set – Total: Se debe predecir si el total de puntos acumulados por ambos jugadores en el set mencionado estará por encima o por debajo de la línea.

X Set – Jugador 1/2 total: Se debe predecir si el número total d puntos anotados por el jugador mencionado durante el set dado estará por encima o por debajo de la línea indicada, si el set está incompleto, este mercado se anulará.

BOLO CÉSPED OUTRIGHTS

Ganador: Se debe predecir el ganador del torneo de acuerdo con la clasificación oficial de la competición.

PÁDEL

Mercados Principales

Ganador (1,2): Consiste en pronosticar el ganador del partido independientemente del margen de puntos.

Hándicap de juegos (margen): Hay que pronosticar el ganador del partido sumando o restando la margen

indicada al resultado del partido.

Hándicap de sets: Hay que pronosticar el resultado en términos de sets ganados por cada jugador sumando o restando al resultado final el margen especificado en la apuesta.

Resultado Correcto: consiste en predecir el resultado correcto del partido en términos de sets ganados por cada jugador. Si un jugador se retira durante el partido, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos): Hay que pronosticar si el número total de juegos jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Juegos pares/impares: Hay que pronosticar si al final del partido, el total de los juegos es un número par o impar.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 1: Consiste en predecir si el número total de juegos para el jugador 1 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Juegos Totales (Más/Menos) Jugador 2: Consiste en predecir si el número total de juegos para el jugador 2 estará por encima o por debajo del margen indicado. Un desempate se considera un juego. La cantidad de juegos jugados se indicará en la liquidación de la apuesta con el segundo número entre paréntesis. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Ganador & Total: Consiste en predecir el ganador del partido y si el número de juegos jugados está por encima o por debajo de la margen indicada.

Tiebreak (si / no): Hay que pronosticar si habrá Tie-break en el partido.

Deuce en el partido (Si/No): "Deuce en el partido" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Ganador del 1er set: Consiste en predecir el ganador del primer set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa el primer set.

Ganador del 2do set: Consiste en predecir el ganador del segundo set. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Set “X” Ganador: Consiste en predecir el ganador del Set “X”. La apuesta se considerará "anulada" si no se completa este set.

Doble resultado (Primer set/partido): Predecir el ganador del primer set, y al final del partido en un único mercado de apuestas.

Pareja 1 en ganar exactamente 1 set: Consiste en predecir si la pareja 1 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Pareja 2 en ganar exactamente 1 set: Consiste en predecir si la pareja 2 tendrá una victoria de 1 set durante el partido.

Sets exactos: Consiste en predecir el número exacto de sets durante el partido.

Sets totales: Consiste en predecir si el número total de sets jugados en el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Cualquier set a cero: Hay que pronosticar si al menos uno de los sets del partido terminará con marcador exacto 6-0 / 0-6.

Set "X" Hándicap juegos: Hay que pronosticar el ganador del Set "X" sumando o restando el margen indicado al resultado del partido. Si el partido no se completa, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Set "X" Total juegos: Consiste en predecir si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido estará por encima o por debajo del margen indicado.

Set "X" Resultado correcto: Consiste en predecir la puntuación correcta exacta del Set "X". Si no se completa el set mencionado, todas las apuestas no decididas se considerarán nulas.

Jugador 1 en ganar 1 set: Consiste en predecir si el jugador 1 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Jugador 2 en ganar 1 set: Consiste en predecir si el jugador 2 ganará, o no, al menos un set en el partido. Hay dos resultados posibles: Sí y NO.

Set "X" par/impar: Consiste en predecir si el número total de juegos jugados en el Set "X" durante el partido será par o impar.

Set "X" habrá tiebreak: Hay que pronosticar si en el Set "X" habrá Tie-break.

Set "N" - carrera a x juegos: Tienes que pronosticar qué jugador llegará primero a "X" juegos en el set específico.

¿Quién ganará el juego (X e Y) del set N?: Consiste en predecir el jugador que ganará los juegos x e y para el set n. Por ejemplo: 1 (juegos 6 y 7) 2do set (Donde la apuesta es para el jugador de casa) - X (juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el empate) - 2 (Juego 6 y 7) 2do set (Donde se apuesta por el jugador visitante).

¿Quién ganará el punto X en el juego Y en el set N? (Incluye apuestas en vivo): Consiste en predecir el jugador que ganará el punto x del juego y del set n. Por ejemplo, el jugador Wawrinka tendrá una victoria en el 1er punto en el juego 10 del 3er set del partido.

¿Quién ganará el juego x del set (1, 2, 3, 4,5)? (Incluye apuestas en vivo): Consiste en predecir el jugador que ganará el juego x del conjunto especificado en el mercado de apuestas. Por ejemplo: 1 (juego 10) 2° set - 2 (juego 10) 2° set.

Número exacto de puntos en el juego X (1er set): (Incluye apuestas en vivo): Consiste en predecir el número exacto de puntos jugados en el juego elegido en el mercado de apuestas del primer set.

Deuce en el juego si-no (Incluye apuestas en vivo): "Deuce en el juego" significa que el puntaje del juego alcanzará un puntaje de 40-40.

Resultado del juego X (Set N) Jugador 1 o 2 (0-15-30-40): Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuantos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), es decir, si eliges el jugador 1 al 30 significa que el

juego lo gana el jugador 1, pero el jugador 2 anota 30 puntos.

Set “N” juego x - puntos pares/impares: Consiste en predecir si el número de puntos jugados en un juego de un set será par o impar.

Set "N" juego x - puntuación correcta o descanso: Consiste en predecir el ganador de un juego, y cuántos puntos hará el jugador contrario (0-15-30-40), o si habrá un break de serve en dicho juego.

Set "N" juego Y - carrera a x puntos: Consiste en predecir el jugador que llegará primero a X puntos en el juego específico.

Set "N" juego Y - primer ganador de x puntos: Consiste en predecir el jugador que ganará los primeros X puntos en el juego específico.

Set "N" – Juego Z – Ganador: Consiste en predecir el ganador del juego específico dentro del set indicado.

Set "N" – Juego Z – Apuesta por punto: Consiste en predecir el resultado de un punto específico dentro del juego indicado.

Juegos pares/impares: Se debe predecir si el número total de juegos disputados en el partido será par o impar.

Set Z - Total de juegos: Se debe predecir si el número total de juegos disputados durante el set especificado será superior o inferior al valor especificado.

Set Z - Hándicap de juegos: Se debe predecir el resultado del set especificado después de aplicar el hándicap de juegos especificado.

Set Z - Juegos pares/impares: Se debe predecir si el número total de juegos disputados durante el set especificado será par o impar.

Total de juegos del equipo local: Se debe predecir si el número total de juegos ganados por el equipo local será superior o inferior al valor especificado.

Total de juegos del equipo visitante: Se debe predecir si el número total de juegos ganados por el equipo visitante será superior o inferior al valor especificado.

Total de sets: Se debe predecir si el número total de sets disputados en el partido será superior o inferior al valor especificado.

Total de juegos: Se debe predecir si el número total de juegos disputados en el partido será superior o inferior al valor especificado.

Hándicap de juegos: Se debe predecir el ganador del partido después de aplicar el hándicap de juegos especificado.

Set Z - Juego N - Iguales (Deuce): Se debe predecir si el juego especificado del set especificado llegará a iguales (deuce).

Hándicap de sets: Se debe predecir el ganador del partido después de aplicar el hándicap de sets especificado.

Set Z - Juego N - Resultado exacto: Se debe predecir el resultado exacto del juego especificado en el set especificado.

Número exacto de sets: Se debe predecir el número exacto de sets que se disputarán en el partido.

Equipo local gana un set: Se debe predecir si el equipo local ganará al menos un set en el partido.

Equipo visitante gana un set: Se debe predecir si el equipo visitante ganará al menos un set en el partido.

FÚTBOL CORTO

Todas las apuestas cortas de Fútbol Corto se basan en el tiempo regular a menos que se indique lo contrario en el nombre del mercado.

MERCADOS PRINCIPALES

1er tiempo - par/impar: Tiene que predecir si el número total de goles marcados en el primer tiempo de un partido de fútbol será par o impar.

1X2: Tiene que predecir el resultado del partido. Hay 3 resultados posibles: 1 (gana el equipo local), X (los equipos empatarán), 2 (gana el equipo visitante).

1er tiempo - doble oportunidad: Tiene que predecir el resultado del 1er tiempo. Hay 3 resultados posibles: 1X (al final del 1er Tiempo el equipo local gana o empata), X2 (al final del 1er Tiempo el equipo visitante gana o empata), 12 (al final del 1er Tiempo el equipo local gana o el equipo visitante gana).

Total (Más de/Menos de): Tiene que predecir si el número total de goles marcados durante el partido será superior o inferior a la línea indicada.

1er tiempo - Total: Tiene que predecir si el número total de goles marcados durante el primer tiempo estará por encima o por debajo de la línea indicada.

1er tiempo - 1x2: Tiene que pronosticar el resultado del primer tiempo del partido solamente.

Par/impar: Apuesta si el número total de goles marcados en el partido será par o impar.

BILLAR

MERCADOS PRINCIPALES

Ganador: Se debe predecir el ganador del partido.

Rack Z: Se debe predecir el ganador del rack especificado.

Break de oro en el rack Z: Se debe predecir si se conseguirá un break de oro durante el rack especificado.

Bola embocada en el saque del rack Z: Se debe predecir si se embocará al menos una bola durante el saque inicial del rack especificado.

ok

JOKERBET